

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013, hlm. 14).

Menurut Soetomo dalam Titin (2011, hlm. 5) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar dan Pembelajaran

Menurut Komalasari dalam Faizah (2020, hlm. 181) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan pembelajaran yaitu faktor intern dan faktor ekstern:

1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam diri individu itu sendiri.(Sudjana, 1989) Faktor intern ini berkaitan dengan unsur fisiologis dan psikologis siswa. Unsur fisiologis siswa berupa kondisi fisiologis secara umum serta kondisi panca indera. Sedangkan unsur psikologi berupa minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Sedangkan menurut Slameto faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri peserta didik. Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibagi menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- a) Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani seperti lemah lunglai sedangkan kelelahan rohani seperti adanya kelesuan dan kebosanan (Slameto, 2006).

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Slameto, 2006).

1. Faktor Keluarga

Peserta didik akan dipengaruhi dari keluarga berupa cara orang tuamendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Di dalam kehidupan keluarga, anak mendapatkan bimbingan dan perawatan dalam rangka membentuk perwatakan dan kepribadian anak, untuk menjadi dirinya sendiri atau menjadi pribadi yang utuh (Isjoni, 2009).

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang dapat mempengaruhi belajar yaitu mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pengajaran, kualitas pengajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat

Lingkungan masyarakat dimana siswa berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya. Lingkungan masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di dalamnya akan memberikan pengaruh positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi mudanya (Sukmadinata, 2004).

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil dalam Syekh Nurjati (2013, hlm. 8) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau

yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir. Model pembelajaran sangatlah penting guna mempersiapkan atau merencanakan pembelajaran di kelas.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Adapun fungsi model pembelajaran adalah (Asyafah, 2019, hlm. 23):

- a) Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b) Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- c) Memudahkan para dosen/ guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- d) Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Yusuf (2019, hlm. 109) setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (b) prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.
- 6) Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

d. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar siswa. Sugiyanto dalam H Kara (2014, hlm. 9-11) membagi dalam lima model pembelajaran yaitu:

1) Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Model pembelajaran ini juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar. Landasan filosofi CTL adalah konstruktivisme yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri.

2) Model Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Strategi belajarnya khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar kerjasama selama proses pembelajaran. *Cooperative learning* ini dapat meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial. Siswa di motivasi berani mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman dan saling tukar pendapat (*sharing ideas*).

3) Model Pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*)

Model pembelajaran quantum merupakan model pembelajaran yang mengupayakan belajar yang meriah dan menyenangkan dengan segala nuansanya, dengan menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. Pembelajaran kuantum juga memaksimalkan fungsi otak kanan dan kiri pada diri siswa.

4) Model Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran terpadu yaitu pada dasarnya sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan.

5) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Masalah yakni dalam model ini mengambil psikologi kognitif sebagai dukungan teoritisnya. Fokusnya tidak banyak pada yang sedang dikerjakan siswa (perilaku mereka) tetapi pada apa yang siswa pikirkan (kognisi mereka) selama mereka mengerjakannya.

3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2010) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan

bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran. Menurut Isjoni dalam Hasanah (2021, hlm. 3) diantaranya:

- a) Hasil belajar akademik
 Dalam belajar kooperatif dikembangkan untuk mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas hasil belajar akademis. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.
 - b) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu
 Tujuan lainnya ialah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.
 - c) Pengembangan keterampilan sosial
 Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran kooperatif yaitu mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait pembelajaran. Agar peserta didik dapat melatih ketrampilan sosialnya, ketrampilan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya.
- c. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif:
- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
 - 2) Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.
 - 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
 - 4) Para siswa harus membagi tugas dan berbagai tanggung jawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.
 - 5) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
 - 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.

- 7) Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Wahyuni dalam Titin (2011, hlm. 7) menyebutkan bahwa peranan guru dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Menentukan objek pembelajaran
- 2) Membuat keputusan menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Menerangkan tugas dan tujuan akhir pada siswa.
- 4) Menguasai kelompok belajar dan menyediakan keperluan tugas.
- 5) Mengevaluasi prestasi siswa dan membantu siswa dengan cara mendiskusikan cara kerjasama.

d. Keterampilan-keterampilan kooperatif:

Pembelajaran kooperatif akan terlaksana dengan baik jika siswa memiliki keterampilan-keterampilan kooperatif. Keterampilan-keterampilan kooperatif yang perlu dimiliki siswa seperti diungkapkan Nur dalam Titin (2011, hlm. 8) adalah keterampilan kooperatif tingkat awal, tingkat menengah, dan tingkat mahir.

1. Keterampilan kooperatif tingkat awal

Keterampilan kooperatif tingkat awal meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Menggunakan kesempatan
Menggunakan kesempatan berarti setiap anggota kelompok memiliki kesamaan pendapat. Menggunakan kesempatan bertujuan untuk mengetahui siapa yang memiliki pendapat yang sama.
- b) Menghargai kontribusi
Maksud dari menghargai kontribusi yaitu memperhatikan atau mengenal apa yang dikatakan atau dikerjakan oleh anggota kelompok. Tidak selalu harus menyetujui, dapat saja tidak menyetujui yang berupa kritik, tetapi kritik yang diberikan harus terhadap ide dan tidak terhadap pelaku.
- c) Menggunakan suara pelan
Tujuan menggunakan suara dalam bekerja kelompok adalah agar anggota kelompok dapat mendengar percakapan dengan jelas dan tidak frustrasi oleh suara keras dalam ruangan.
- d) Mengambil giliran dan berbagai tugas
Setiap anggota kelompok harus bisa menggantikan seseorang yang mengemban tugas tertentu dan mengambil tanggung jawab tertentu dalam kelompok.

- e) Berada dalam kelompok
Untuk menciptakan pekerjaan kelompok yang efisien setiap anggota kelompok harus tetap duduk atau berada dalam tempat kerja kelompok.
 - f) Berada dalam tugas
Setiap anggota kelompok harus meneruskan tugas yang menjadi tanggungjawabnya agar kegiatan selesai tepat waktunya.
 - g) Mendorong partisipasi
Anggota kelompok selalu mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan sumbangan terhadap penyelesaian tugas kelompok. Karena jika satu atau dua orang anggota kelompok tidak berpartisipasi atau hanya memberikan sedikit sumbangan, maka hasil dari kelompok tersebut tidak akan terselesaikan pada waktunya atau hasilnya kurang orisinal atau kurang imajinatif.
 - h) Mengundang orang lain untuk berbicara
Maksud dari mengundang orang lain untuk berbicara yaitu meminta orang lain untuk berbicara agar hasil kelompok bisa maksimal.
 - i) Menyelesaikan tugas tepat waktunya
Tugas yang dikerjakan harus diselesaikan sesuai dengan waktu yang direncanakan agar memperoleh nilai yang tinggi.
 - j) Menyebutkan nama dan memandang bicara
Memanggil satu sama lain menggunakan nama dan menggunakan kontak mata akan memberikan rasa bahwa mereka telah memberikan kontribusi penting kelompok.
 - k) Mengatasi gangguan
Mengatasi gangguan berarti menghindari masalah yang diakibatkan karena tidak atau kurangnya perhatian terhadap tugas yang diberikan. Gangguan dapat membuat suatu kelompok tidak dapat menyelesaikan tugas belajar yang diberikan.
 - l) Menolong tanpa memberi jawaban
Agar siswa tidak merasa telah memahami atau menentukan konsep, dalam memberikan bantuan tidak dengan menunjukan cara pemecahannya.
 - m) Menghormati perbedaan individu
Besikap menghormati perbedaan terhadap budaya unik, pengalaman hidup serta suku bangsa / ras dari semua siswa dapat menghindari permusuhan dalam kelompok.
Ketegangan dapat dikurangi, rasa memiliki dan persahabatan dapat dikembangkan serta masing-masing individu anggota kelompok dapat meningkatkan rasa kebaikan, sensitivitas dan toleransi.
2. Keterampilan kooperatif tingkat menengah
- Keterampilan kooperatif tingkat menengah meliputi:

- a) Menunjukkan penghargaan dan simpati
Menunjukkan rasa hormat, pengertian dan rasa sensitivitas terhadap usulan-usulan yang berbeda dari usulan orang lain.
- b) Menggunakan pesan “saya”
Dalam berbicara perlu menggunakan kata “saya” agar orang lain tidak merasa terancam atau bersalah sehingga permusuhan dapat dihindari.
- c) Menggunakan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima.
Menyatakan pendapat yang berbeda atau menjawab pertanyaan harus dengan cara yang sopan dan sikap yang baik karena jika mengkritik seseorang dan memadamkan ide seseorang dapat menimbulkan atmosfer yang negatif dalam kelompok.
- d) Mendengarkan dengan aktif
Mendengarkan dengan aktif maksudnya menggunakan pesan fisik dan lisan dalam memperhatikan pembicara. Pembicara akan mengetahui bahwa pendengar secara giat sedang menyerap informasi. Pengertian terhadap konsep akan meningkat dan hasil kelompok akan menunjukkan tingkat pemikiran dan komunikasi yang tinggi.
- e) Bertanya
Bertanya artinya meminta/menanyakan suatu informasi atau penjelasan lebih jauh. Dengan bertanya dapat menjelaskan konsep, seseorang yang sedang tidak aktif dapat didorong untuk ikut serta, dan anggota kelompok yang malu dapat dimotivasi untuk ikut berperan serta.
- f) Membuat ringkasan
Membuat ringkasan maksudnya mengulang kembali informasi. Ini dapat digunakan untuk membantu mengatur apa yang sudah dikerjakan.
- g) Menafsirkan
Menafsirkan artinya menyatakan kembali informasi dengan kalimat berbeda. Informasi dapat dijelaskan dan hal-hal yang penting dapat diberi penekanan.
- h) Mengatur dan mengorganisir
Merencanakan dan menyusun pekerjaan sehingga dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Dengan mengatur dan mengorganisir, tugas-tugas yang diberikan akan dapat diselesaikan dengan efektif dan efisien.
- i) Memeriksa ketepatan
Membandingkan jawaban dan memastikan bahwa jawaban itu benar. Manfaatnya yaitu pekerjaan akan bebas dari kesalahan dan kekurangan. Pemahaman terhadap bidang studi juga akan berkembang.
- j) Menerima tanggungjawab
Menerima tanggungjawab bersedia dan mampu memikul tanggung jawab dari tugas-tugas dan kewajiban untuk diri

sendiri dan kelompok, untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

k) Menggunakan kesabaran

Bersikap toleran pada teman, tetap pada pekerjaan dan bukan pada kesulitan-kesulitan, serta tidak membuat keputusan yang tergesa-gesa.

l) Tetap tenang / mengurangi ketegangan

Maksud dari tetap tenang/mengurangi ketegangan adalah menimbulkan atmosfer yang damai dalam kelompok. Suasana yang hening dalam kelompok dapat menimbulkan tingkat pembelajaran yang lebih tinggi.

3. Keterampilan kooperatif tingkat mahir

Keterampilan tingkat mahir meliputi hal-hal berikut ini:

a) Mengelaborasi

Mengelaborasi berarti memperluas konsep, kesimpulan dan pendapat-pendapat yang berhubungan dengan topik tertentu. Mengelaborasi dapat menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan prestasi yang lebih tinggi.

b) Memeriksa secara hormat

Bertanya dengan pokok pembicaraan yang lebih mendalam untuk mendapatkan jawaban yang benar.

c) Menanyakan kebenaran

Menanyakan kebenaran maksudnya membuktikan bahwa jawaban yang dikemukakan adalah benar atau memberikan alasan untuk jawaban tersebut. Menanyakan kebenaran akan membantu siswa untuk berfikir tentang jawaban yang diberikan dan untuk lebih meyakinkan terhadap ketepatan jawaban tersebut.

d) Mengajukan suatu posisi

Mengajukan suatu posisi maksudnya menunjukkan posisi kelompok terhadap suatu masalah tertentu.

e) Menetapkan tujuan

Menetapkan tujuan maksudnya menentukan prioritas-prioritas. Pekerjaan dapat diselesaikan lebih efisien jika tujuannya jelas.

f) Berkompromi

Berkompromi adalah menentukan pokok permasalahan dengan persetujuan bersama. Kompromi dapat membangun rasa hormat kepada orang lain dan mengurangi konflik antar pribadi.

g) Menghadapi masalah khusus

Menghadapi masalah khusus maksudnya menunjukkan masalah dengan memakai pesan "saya", tidak menuduh, tidak menggunakan sindiran, atau memanggil nama. Hal tersebut menunjukkan bahwa hanya sikap yang dapat berubah bukan ciri atau ketidakmampuan seseorang semuanya itu bertujuan untuk memecahkan masalah dan bukan untuk memenangkan

masalah. Dengan hal ini konflik pribadi akan berkurang. Tingkat kebaikan, sensitivitas dan toleran akan meningkat.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat langkah-langkah model pembelajaran kooperatif terdiri menjadi enam, yaitu (Lazim, 2017, hlm. 547):

- a. Fase 1 menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
- b. Fase 2 menyampaikan informasi.
- c. Fase 3 mengorganisasi peserta didik kedalam tim-tim belajar.
- d. Fase 4 membantu kerja tim dan belajar.
- e. Fase 5 mengevaluasi.
- f. Fase 6 memberikan pengakuan atau penghargaan.

f. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Menurut Bektiarso dalam Ii (2015, hlm. 19) Strategi pembelajaran kooperatif memberikan manfaat antara lain:

- a) Meningkatkan pemahaman terhadap pengetahuan.
- b) Memberi penguatan terhadap keterampilan sosial.
- c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat keputusan.
- d) Menciptakan lingkungan belajar yang aktif.
- e) Meningkatkan kepercayaan diri siswa.
- f) Menghargai perbedaan gaya belajar.
- g) Meningkatkan tanggung jawab siswa.
- h) *Focus* pada keberhasilan setiap siswa.

4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Komalasari, 2010, hlm. 67).

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran, yaitu (Gayatri, 2009, hlm. 63-64):

- a) Presentasi Kelas
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Disamping itu, guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu

siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game*/turnamen karena skor *game*/turnamen akan menentukan skor kelompok.

b) Belajar Kelompok (Tim)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan. Pada saat pembelajaran, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*/turnamen. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan modul. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. Penataan ruang kelas diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

c) Persiapan Permainan/Pertandingan

Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bernomor 1 sampai 30. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan, dan jawaban mengenai materi.

d) Pertandingan (Turnamen)

Turnamen terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk memilih kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamen dan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul. Apabila tiap anggota dalam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaannya, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam. Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor yang telah tertera dibalik kartu tersebut. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skor akhir tim. Pemilihan kartu bernomor akan digilir pada tiap-tiap tim secara bergantian searah jarum jam, sampai habis jatah nomornya.

e) Rekognisi Tim (Penghargaan Tim)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai

tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

c. Manfaat Model Pembelajaran TGT

Apabila model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh, di antaranya (Gayatri, 2009, hlm. 63):

- a) Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
- c) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

d. Komponen utama Model Pembelajaran TGT

Menurut Slavin dalam Nasruddin (2019, hlm. 58) terdapat lima komponen utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- a) Presentasi kelas atau pengamatan langsung
Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi kelompok siswa serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan presentasi kelas dengan pembelajaran biasa adalah presentasi kelas difokuskan pada unit TGT, hal ini mengandung arti bahwa siswa harus memberikan perhatian penuh pada saat presentasi kelas karena akan sangat membantu mereka menjawab soal-soal pada saat kompetisi dalam permainan berlangsung.
- b) Belajar Kelompok
Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya dalam kompetisi yang akan dilakukan dalam sebuah permainan. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran tim sering melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini poin penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

- c) *Game* (permainan)
Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan- pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan pada saat presentasi kelas dan latihan lainnya. Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat berupa permainan yang mudah dikenal.
 - d) Turnamen
Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok dengan lembar kegiatan. Dalam turnamen masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian.
 - e) *Team recognize*
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat penghargaan apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim akan mendapatkan julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata skor mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-rata skor 30-40.
- e. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya (Fikasari, 2012, hlm. 3-4):

- a) Kelebihan *Teams Games Tournament*
 - (1) Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa percaya dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
 - (2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
 - (3) Membutuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.
 - (4) Membantu membedakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
 - (5) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasaharga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelolawaktu dan sikap positif terhadap sekolah.
 - (6) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.

- (7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
 - (8) Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang.
- b) Kekurangan *Teams Games Tournament* adalah:
- (1) Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya.
 - (2) Bukan merupakan pekerjaan yang mudah, untuk mengkolaborasi kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.
 - (3) Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok, seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa.
 - (4) Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

a. Pengertian Model Pembelajaran STAD

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin dalam Fitriani (2017, hlm. 55) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu (Fitriani, 2017, hlm. 55).

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD

Menurut Slavin (2008) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pembelajaran STAD adalah (Fitriani, 2017, hlm. 13):

- a) Sajian materi oleh guru.
- b) Siswa bergabung dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang. Sebaiknya kelompok dibagi secara heterogen yang terdiri atas siswa dengan beragam latar belakang, misalnya dari segi: prestasi, jenis kelamin, agama dan lain-lain.
- c) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk mengerjakan latihan membahas suatu topik lanjutan bersama-sama. Disini anggota kelompok harus bekerja sama.
- d) Tes / kuis atau silang tanya antar kelompok. Skor kuis / tes tersebut untuk menentukan skor individu juga digunakan untuk menentukan skor kelompok. Penguatan dari guru.

c. Manfaat Model Pembelajaran STAD

Menurut Isjoni dalam Fitriani (2017, hlm. 56) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah memotivasi siswa untuk mendorong dan saling membantu di antara siswa dalam menguasai keterampilan atau pengetahuan yang di sajikan oleh guru. Jika siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan maka mereka harus membantu teman-teman mereka mempelajari pelajaran yang di sajikan guru. Mereka harus saling mendorong satu sama lain agar belajar dan bekerja secara sungguh-sungguh dan menjelaskan bahwa belajar adalah suatu hal yang amat penting bermanfaat dan menyenangkan.

d. Komponen utama Model Pembelajaran STAD

Menurut Slavin dalam Raharja (2017, hlm. 99) metode STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu:

- a) Presentasi kelas
Materi STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Inimerupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit STAD. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis siswa menentukan skor tim.

- b) Tim atau kelompok
Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam STAD. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.
 - c) Kuis
Setelah sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.
 - d) Skor Kemajuan Individual
Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada setiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. Tiap siswa diberikan skor "awal", yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis siswa dibandingkan dengan skor awal.
 - e) Rekognisi Tim
Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa.
- e. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran STAD

Pembelajaran kooperatif tipe STAD mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya (Fitriani, 2017, hlm. 56):

- a) Kelebihan
 - (1) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
 - (2) Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
 - (3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
 - (4) Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- b) Kekurangan
 - (1) Jika ada siswa yang tidak aktif dalam suatu kelompok akan mempengaruhi nilai dari kerja kelompok.

- (2) Tingkat kemampuan siswa dalam memahami pelajaran berbeda, sehingga guru tidak bisa mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- (3) Memerlukan waktu yang tidak sedikit dalam pelaksanaannya terutama saat guru memberikan kuis atau tugas kepada siswa karena sangat ditentukan oleh kemampuan siswa memberi penjelasan yang baik.

Tabel 2.1
Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Model	Awal	Inti	Akhir
<i>TGT</i>	<p>1. Presentasi Kelas Pembelajaran tipe TGT pertama dikenalkan dalam presentasi di dalam kelas</p> <p>2. Tim Pembentukan kelompok setiap kelompok harus memastikan semua anggota kelompok benar-benar siap untuk bekerjasama.</p>	<p>Kuis</p> <p>Untuk Mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar siswa mengerjakan soal tidak diperbolehkan saling membantu. Sehingga siswa mempunyai tanggungjawab individual untuk mengerjakannya.</p>	<p>Skor</p> <p>Setiap siswa selesai mengerjakan kuis secara individual siswa akan diberikan skor.</p>

Model	Awal	Inti	Akhir
STAD	1. Presentasi kelas pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi 2. Belajar kelompok (tim) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.	1. Persiapan permainan Guru menyiapkan pertanyaan yang berhubungan dengan materi kemudian guru mempersiapkan permainan. 2. Pertandingan (<i>tournament</i>) Turnamen terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan kelompok belajar.	Penghargaan Tim Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi. Selain itu diberikan hadiah sebagai motivasi belajar.

Sumber: Andriani, 2019, hlm. 33

6. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Menurut Purwanto (2011) pengertian hasil menunjukan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahannya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu (Fitrianingtyas & Radia, 2017, hlm. 710).

Menurut Gager dan Berliner dalam Hosnan prinsip-prinsip belajar siswa yang dapat dipakai oleh guru dalam meningkatkan kreativitas belajar yang mungkin dapat digunakan sebagai acuan dalam proses belajar mengajar, antara lain meliputi prinsip-prinsip sebagai berikut (Hosnan, 2014, hlm. 3):

- 1) Perhatian dan motivasi siswa
Dalam pelaksanaan proses belajar, yang paling dibutuhkan adalah perhatian siswa dalam menerima pembelajaran dan motivasi siswa dalam belajar, artinya seorang siswa harus memiliki motivasi atau kesadaran sendiri untuk belajar karena belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain.
- 2) Keaktifan
Dalam hal ini keaktifan yang dimaksud adalah bagaimana seorang siswa menanggapi suatu pembelajaran dan bagaimana usaha seorang siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran tersebut.
- 3) Keterlibatan langsung
Pada prinsip ini siswa diupayakan agar siswa dalam pembelajaran kelompok atau pembelajaran individu harus terlibat langsung dalam memecahkan masalah tanpa harus menunggu siswa lainnya.
- 4) Pengulangan
Dalam proses pembelajaran, pengulangan harus dilakukan seorang siswa agar melatih daya ingatnya. Karena pembelajaran yang didapatkan atau diberikan seorang guru harus diulang-ulang sehingga membentuk suatu kebiasaan, agar pembelajaran yang didapatkan tidak gampang dilupa atau dapat meningkatkan daya ingat.
- 5) Tantangan
Apabila pembelajaran yang didapatkan siswa setiap harinya tetap sama, lama kelamaan siswa akan merasa bosan dan tidak menarik, akan tetapi suatu materi atau pembelajaran yang mengandung tantangan akan memberikan siswa ketertarikan siswa dalam belajar.
- 6) Balikan dan penguatan
Apabila siswa mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik maka siswa berusaha lebih giat untuk pembelajaran selanjutnya dan nilai yang baik itulah yang akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat.
- 7) Perbedaan individual
Tiap individu pada dasarnya berbeda antara satu dengan yang lainnya, oleh karena itu harus diperhatikan perbedaan ini dalam penggunaan metode atau strategi pembelajaran.

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar terjadi dalam suatu proses melalui latihan dan pengalaman serta diberikan penguatan, secara bertujuan dan terarah. Perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar,

menurut Gagne dalam M.Hosnan yang dikutip (Abin Syamsuddin Makmun), dapat berbentuk, seperti berikut ini (Hosnan, 2014, hlm. 3):

- 1) Kecakapan intelektual, yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dan menyesuaikan diri di lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya: penggunaan simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkret, konsep abstrak, aturan dan hukum.
- 2) Sikap (*attitude*), yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah suatu keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu objek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
- 3) Strategi kognitif, kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berpikir agar tidak terjadi aktivitas yang efektif. Dalam artian dalam keadaan individu dapat mengendalikan segala sesuatu yang dilakukannya.
- 4) Kecakapan motorik, yaitu hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik. Artinya suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan pergerakan badan.
- 5) Informasi verbal, yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun lisan.

b. Indikator Hasil Belajar

Adapun indikatorhasilbelajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Fauhah & Brillian (2021, hlm. 327-328) adalah:

1. Ranah kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

c. Faktor-faktor Hasil Belajar

Didalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah faktor instrumental yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang

dikehendaki. Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yakni (Djamarah, 2002, hlm. 142).

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik disekolah.

a) Lingkungan Alami

Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi peserta didik yang hidup didalamnya salah satunya udara yang tercemar, oleh karena itu keadaan suhu dan kelembaban udara berpengaruh terhadap belajar peserta didik disekolah. Belajar dengan keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang pengap.

b) Lingkungan Sosial Budaya

Sebagai anggota masyarakat, anak didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. System sosial yang terbentuk mengikat perilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat. Demikian juga halnya disekolah, ketika anak didik berada disekolah, maka dia berada dalam *system* sosial disekolah. Peraturan dan tata tertib sekolah harus anak didik taati. Pelanggaran yang dilakukan oleh anak didik akan dikenakan sanksi sesuai dengan jenis berat ringannya pelanggaran. Lahirnya peraturan sekolah bertujuan untuk mengatur dan membentuk perilaku anak didik yang menunjang keberhasilan belajar disekolah.

2) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus

dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik disekolah. Adapun yang terdapat dalam faktor instrumental yakni:

a) Kurikulum

Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, sebelum guru programkan sebelumnya. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rincikan jelas sasarannya

b) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, sarana dan prasarana.

c) Sarana dan fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang stretegis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah, yang didalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadai. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.

d) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah. Jangankan ketiadaan

guru, kekurangan guru saja sudah merupakan masalah. mata pelajaran tertentu pasti kekosongan guru yang dapat memegangnya. Itu berarti mata pelajaran itu tidak dapat diterima anak didik, karena tidak ada guru yang memberikan pelajaran untuk mata pelajaran itu.

3) Kondisi Fisiologis

Pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

4) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tertentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, maka dari itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

a) Minat

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Dapat pula dipartisipasikan dalam suatu aktivitas.

b) Kecerdasan

Seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja. Taraf intelegensi tidak mengalami penurunan, yang menurun hanya penerapannya saja, terutama setelah berumur 65 tahun ke atas bagi mereka alat indranya mengalami kerusakan.

c) Bakat

Disamping intelegensi (kecerdasan), bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu. Akan tetapi banyak sekali hal-hal yang menghalangi untuk terciptanya kondisi yang sangat diinginkan oleh setiap orang.

d) Motivasi

Mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila anak didik yang kurang memiliki motivasi *intrinsic*, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik agar anak didik termotivasi untuk belajar. Disini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara akurat dan bijaksana. Penjabaran dan pembahasan lebih mendalam tentang bentuk-bentuk motivasi dalam belajar.

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Linda F, Sri U, Sugiyono (2012)	Pengaruh Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak	Eksperimen	Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil belajar siswa rata-rata <i>post-test control</i> kelas 58,25 dan rata-rata <i>post-test</i> kelas eksperimen 76,90	Penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan sama-sama menggunakan metode pembelajaran kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Objek penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian terdahulu, pada penelitian terdahulu objek penelitian Di SDN 34 Pontianak. Selain itu

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>diperoleh $t_{hitung} 2,44$ dan $t_{tabel} (\alpha = \% \text{ dan } dk = 38)$ sebesar 2,042, yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel} (2,44 > 2,042)$, Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (kelas eksperimen) dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (kelas control).</p>		<p>penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 metode yaitu TGT dan STAD.</p>
2.	Msy Hikm	Penerapan Model	Quasi Eksperi	Analisis data uji t	Penelitian terdahulu	Objek penelitian

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	ah, Yenny A, dan Riyan to (2018)	Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.	mental dengan desain <i>Non-equivalent Control Group</i>	motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai r hitung > ttabel yaitu 9,590 > 2,000 dan 9,634 > 2,000. Nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen yakni 80,39 sedangkan kelas kontrol 67,24. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata tes hasil belajar yang diperoleh di	dan yang akan dilakukan sama-sama menggunakan metode pembelajaran kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	yang dilakukan berbeda dengan penelitian terdahulu, pada penelitian terdahulu objek penelitian Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Selain itu penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 metode yaitu TGT dan STAD.

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>kelas eksperimen sebesar 80,44 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,42 yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.</p>		
3.	Fitriani. B (2017)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	Deskriptif Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pertimbangan guru	Penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan sama-sama	Objek penelitian yang dilakukan berbeda dengan

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> Pada Pelajaran Pkn Di Sma Negeri 1 Watansoppeng		menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pelajaran Pkn di SMA Negeri 1 Watansoppeng adalah: 1) Memudahkan bagi guru mengenal tipe pembelajaran kooperatif dengan konsep kerja yang sederhana; 2) Melatih siswa untuk bekerjasama ; 3) Melatih siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, melatih siswa aktif berdiskusi; 4) Melatih siswa untuk terhindar dari sifat	menggunakan metode pembelajaran kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> .	penelitian terdahulu, pada penelitian terdahulu objek penelitian Di SMA Negeri Watan soppeng. Selain itu penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 metode yaitu TGT dan STAD.

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>individual dan ingin menang sendiri; 5) Guru harus menyesuaikan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang materinya banyak memuat aspek nilai, pengetahuan dan keterampilan.</p>		

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Lazim N/ 2017	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Achievement Divisions</i> (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pekanbaru	Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus, adapun tahapan PTK adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan pengamatan.	Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dengan: Aktivitas guru pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 58,30%, pada siklus 1 pertemuan 2 sebesar 62,50%, meningkat pada siklus II pertemuan 1 hingga 79,2%, meningkat pada siklus II	Penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan sama-sama menggunakan metode pembelajaran kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD).	Objek penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian terdahulu, pada penelitian terdahulu objek penelitian Di SD Negeri 35 Pekanbaru. Selain itu penelitian yang akan dilakukan menggunakan 2 metode yaitu TGT dan STAD.

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>pertemuan 2 hingga 91,67%. Aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 54,2%, pada siklus 1 pertemuan 2 sebesar 58,30%, meningkat pada siklus II pertemuan 1 hingga 75,00%, meningkat pada siklus II pertemuan 2 hingga 87,50%. Hasil belajar siswa pada prasiklus sebesar 55,40,</p>		

No	Nama	Judul	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				meningkat pada siklus I hingga 68,40, dan pada siklus II meningkat hingga 76,80.		

C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap siswa. Pendidikan yang baik akan di nilai berdasarkan hasil pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang monoton seperti ceramah terkadang membuat siswa bosan karena hanya mendengar penjelasan guru tanpa ada interaksi dua arah. Model pembelajaran yang beragam dapat membuat siswa lebih interaktif dan akan membuat hasil pembelajaran lebih baik.

Dalam penelitian ini peneliti memilih dua model pembelajaran yang tepat dan dapat di praktekan dalam pembelajaran ekonomi. Model pembelajaran yang dipilih untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran

adalah model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan Kooperatif tipe STAD. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau *Teams Games Tournament* menurut (Komalasari 2010, hlm. 67) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model pembelajaran ini siswa akan dibagi kelompok yang heterogen agar dapat memotivasi siswa dan saling membantu siswa. Dalam pembelajaran akan diberikan permainan yang dapat menarik minat untuk dapat membuat minat siswa dalam pembelajaran ekonomi. Dalam permainan tim yang menang akan diberikan penghargaan sebagai nilai tambahan dalam siswa.

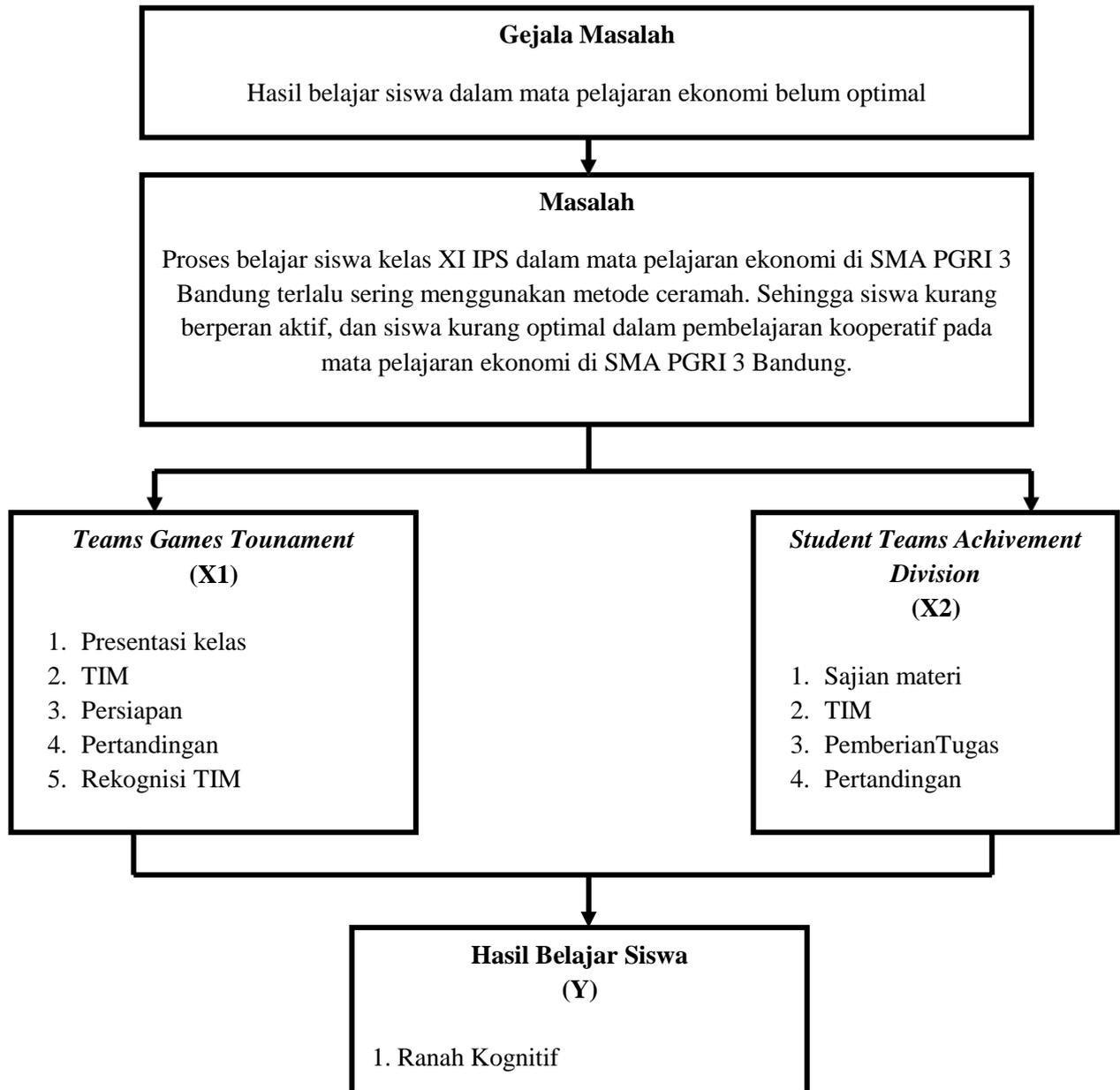
Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin dalam Fitriani (2017, hlm. 55) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran STAD adalah metode yang paling sederhana dalam pembelajaran karena setelah guru memberikan materi siswa akan diberikan tugas secara berkelompok dan akan saling membantu. Dalam hal ini siswa diajak untuk memberikan motivasi dalam kelompok.

Dalam penerapan dua model pembelajaran tersebut kesuksesan akan dilihat berdasarkan hasil pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar siswa. Indikator yang ada untuk menilai hasil belajar sesuai Straus, Tetroe, & Graham dalam Fauhah & Brillian (2021, hlm. 327-328) yaitu ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Indikator dalam hasil belajar siswa sesuai dengan indicator kedua model pembelajaran.

Sehingga kedua model tersebut dipilih oleh peneliti dari beberapa model pembelajaran agar siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif dalam diskusi kelompok dan memahami materi pelajaran serta siswa dapat menemukan sendiri

konsep dari pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang optimal. Dengan adanya hasil belajar yang diperoleh nantinya akan terlihat perbedaan yang signifikan dari kedua model pembelajaran tersebut.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Arikunto (2014, hlm. 107) “Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas”.

Asumsi yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Guru-guru SMA PGRI 3 Bandung dianggap memiliki kemampuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Guru-guru SMA PGRI 3 Bandung dianggap memiliki kemampuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
- c. Fasilitas di SMA PGRI 3 Bandung untuk menerapkan model TGT dan STAD dianggap memadai.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (2014, hlm. 110) “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Tidak terdapat perbandingan hasil belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA PGRI 3 Bandung.”