

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

###### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Sugiata (2018, hlm. 79) menyebutkan bahwa “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda serta melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan”. Menurut Siregar (2018, hlm. 227) menjelaskan bahwa “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding”. Lalu Slavin dalam Nashiroh dan Sukirno (2020, hlm. 22) mengemukakan bahwa “*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Sedangkan Ivana (2020, hlm. 99) “Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar”.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* atau dapat disingkat TGT di atas dapat disimpulkan bahwa, metode pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik antarkelompok di dalam kelas yang sebelumnya sudah dibentuk tanpa melihat perbedaan dan dapat membuat semua siswa terlibat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**b. Tujuan Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Iru dan Arihin dalam Milawati (2019, hlm. 19-20) menyebutkan bahwa terdapat tiga tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini, yaitu:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar akademik siswa;
2. Penerimaan keseragaman atau melatih siswa untuk saling menghargai pendapat orang lain; serta
3. Untuk mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa.

**c. Komponen-komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Trianto dalam Rafika (2021, hlm. 11) menyebutkan bahwa “Secara terurut implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru (sama dengan STAD); (2) Kelompok Belajar (sama dengan STAD); (3) Turnamen; (4) Pengenalan Kelompok”. Sedangkan menurut Slavin dalam Hikmah, dkk. (2018, hlm. 48) “Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen yaitu : persentasi di kelas, Tim, Game, Turnamen, dan Rekognisi Tim”.

Adapula menurut Hamdani dalam Milawati (2019, hlm. 16-18) menjelaskan setiap komponen yang terdapat dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

1. Tahap Penyajian Kelas

Penyajian kelas disampaikan oleh pendidik pada awal pembelajaran, biasanya dilakukan dengan menyampaikan materi secara langsung baik ceramah, maupun diskusi. Saat penyajian kelas berlangsung peserta didik dituntut untuk memperhatikan dengan seksama dan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, agar pada saat kerja kelompok atau pada saat game mereka memperoleh skor game yang tinggi sebagai penentu skor kelompok.

2. Belajar dalam kelompok

Kelompok dalam model pembelajaran ini memiliki anggota yang heterogen, terdiri dari empat sampai enam orang tanpa melihat adanya perbedaan diantara mereka. Adanya heterogenitas dalam pembentukan kelompok diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antar peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Dengan kelompok ini peserta didik dituntut bekerja sama untuk mendalami materi khususnya untuk mempersiapkan anggota, agar saat game berlangsung mereka dapat bekerja dengan baik dan optimal.

### 3. *Games*

*Games* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

### 4. Turnamen

Turnamen biasanya dilakukan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan pengajaran. Pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen dengan kemampuan yang setara, 3 peserta didik dikelompokkan pada meja 1 dengan prestasi tertinggi, 3 selanjutnya pada meja ke-2 dan seterusnya.

### 5. Penghargaan kelompok

Langkah pertama yaitu menghitung rata-rata skor kelompok yang dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh tiap anggota dan membaginya sesuai jumlah anggota. Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai paling tinggi. Penghargaan bisa berupa sertifikat, piala dan berupa bentuk hadiah lainnya.

Maka berdasarkan pemaparan terkait komponen-komponen apa saja yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 komponen yang secara umum terdapat di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini. Yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok/tim, permainan (*game*) antarkelompok, turnamen antarkelompok, dan penghargaan kepada kelompok/tim terbaik.

#### **d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Menurut Slavin dalam Rusman (2016, hlm. 225), model *teams games tournament* ini memiliki 5 langkah tahapan, yaitu i) tahap penyajian kelas (*class percentation*), ii) tahap belajar dalam kelompok (*teams*), iii) tahap permainan (*games*), iv) tahap pertandingan (*tournament*), dan v) tahap penghargaan kelompok (*team recognition*).

5 langkah tahapan menurut Slavin dijelaskan dalam Ash-Shiddiqie (2021, hlm. 7), sebagai berikut:

Tahap Pertama. Penyajian kelas (*class precentation*). Guru memotivasi siswa belajar, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pembelajaran tersebut. Guru memberikan informasi dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Tahap Kedua. Belajar dalam kelompok (*teams*). Guru membimbing siswa dalam membentuk kelompok agar kerja kelompok dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Guru memotivasi dan

membimbing masing-masing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas. Tahap Ketiga. Permainan (*games*). Guru memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif. Tahap Keempat. Pertandingan (*tournament*) Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan melakukan pertandingan dan menentukan perolehan skor. Tahap Kelima, Penghargaan kelompok (*team recognition*). Guru memberikan penghargaan hasil belajar individu atau kelompok.

Berdasarkan penjelasan mengenai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di atas, peneliti menjabarkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Tahap 1: Penyajian kelas
  - 1) Guru memberikan semangat dan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran
  - 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
  - 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan tersebut kepada siswa
2. Tahap 2: Belajar kelompok
  - 1) Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota 4-6 anggota kelompok (atau dapat disesuaikan sesuai kondisi kelas)
  - 2) Guru membimbing seluruh siswa yang sudah terbagi kedalam beberapa kelompok untuk bersama-sama belajar dalam kelompok masing-masing
3. Tahap 3: Permainan

Guru memandu siswa memainkan suatu permainan dengan cara memberi tahu dan menjelaskan bagaimana aturan permainan agar suasana dan kondisi kelas tetap kooperatif
4. Tahap 4: Pertandingan
  - 1) Guru mengadakan turnamen antarkelompok yang sudah dibentuk dengan memberikan poin kepada kelompok yang berhak
  - 2) Setelah turnamen selesai dan poin dikumpulkan oleh setiap kelompok, kemudian dihitung untuk mencari pemenangnya
5. Tahap 5: Penghargaan kelompok

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang (terbaik)

**e. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Salah satu kelebihan dari model pembelajaran TGT ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Ertikanto dalam Nashiroh dan Sukirno (2020, hlm. 22) menyebutkan bahwa “Salah satu kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* adalah memperoleh hasil belajar yang lebih baik”. Lalu Ivana (2020, hlm. 101) menyebutkan bahwa “metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat lebih meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional”. Sementara kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin dalam Rafika, (2021, hlm. 14) adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini akan membuat baik siswa akademisi tinggi maupun rendah untuk ikut terlibat aktif dan juga memiliki peranan dalam kelompoknya masing-masing;
- 2) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat menumbuhkan rasa saling menghargai dan juga rasa kebersamaan serta kekompakkan diantara sesama anggota kelompoknya;
- 3) Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru akan memberikan sebuah penghargaan kepada siswa atau kelompok terbaik; serta
- 4) Karena adanya kegiatan permainan berupa turnamen dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, maka dapat membuat siswa lebih merasa senang mengikuti pembelajaran.

**f. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Disamping kelebihan yang dimiliki, Shoiman dalam Milawati (2019, hlm. 20-21) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga memiliki kekurangan dalam penggunaan atau penerapannya. Yaitu sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran TGT ini memerlukan waktu yang lama
- 2) Dalam melakukan kegiatan belajar mengajarnya, guru dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa

- 3) Sebelum diterapkan di dalam kelas, guru harus mempersiapkan model ini dengan baik seperti halnya membuat soal.

#### **g. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Pandangan Keislaman**

Dalam penerapannya, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini menekankan pada kerja sama antaranggota kelompok untuk saling belajar dan bekerja sama. Seperti firman Allah SWT., dalam QS. Al-Ma'idah ayat 2 yang berbunyi:

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ

Artinya: "...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan".

Ayat 2 QS. Al-Ma'idah ini menjelaskan bahwasanya umat manusia itu harus menjalin kerja sama juga saling membantu terutama dalam hal kebaikan dan ketaqwaan. Maka dapat disimpulkan bahwa QS. Al-Ma'idah ayat 2 ini sangat mendukung penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena akan terjadinya kerja sama yang baik dan positif antarsiswa untuk saling belajar dan memahami pelajaran yang telah disampaikan.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Nasution dalam Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 660) "Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran". Nana Sudjana dalam Nurrita (2018, hlm. 175) menyebutkan bahwa "Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu". Lalu Nawawi, Dimiyati & Mudijiono dalam Novita, dkk. (2019, hlm. 65) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru". Dan Rusadi (2020, hlm. 17) menyimpulkan bahwa "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subyek yang terjadi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik".

Berdasarkan uraian pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi baik ranah kognitif, ranah afektif, dan juga ranah psikomotorik yang dicapai oleh siswa dalam bentuk nilai setelah siswa mengikuti seluruh proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas. Dan dalam penelitian ini, yang akan diukur oleh peneliti hanya hasil belajar pada ranah kognitifnya saja.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum dapat dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, faktor eksternal atau faktor yang bersumber dari luar individu, dan faktor pendekatan belajar atau faktor yang meliputi upaya belajar individu itu sendiri. Berdasarkan penjelasan menurut Muhibbin Syah dalam Ahmad (2018, hlm. 30-34), tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut adalah sebagai berikut ini:

##### **1) Faktor Internal**

Faktor internal ini merupakan faktor yang muncul dari dalam individu itu sendiri. Dimana faktor internal ini terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis, dengan rincian penjelasan sebagai berikut:

###### **a) Faktor Jasmani**

Faktor jasmani ini berhubungan dengan faktor biologis seseorang. Hubungan tersebut diantaranya adalah kondisi kesehatan fisik yang sehat, asupan gizi dan vitamin yang cukup.

Selain kondisi kesehatan fisik, kondisi kesehatan non fisik juga perlu diperhatikan dan dijaga. Seperti halnya kesehatan indera pendengaran dan indera penglihatan yang sangat memengaruhi siswa dalam menyerap materi atau informasi baru yang disampaikan oleh guru, terutama ketika proses belajar mengajar berlangsung.

###### **b) Faktor Rohani**

Faktor rohani ini merupakan salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini berkaitan dengan kondisi mental siswa.

Sikap mental yang positif seperti halnya tidak mudah menyerah dalam proses belajar, tidak cepat frustrasi dalam menghadapi kesulitan ataupun kegagalan ketika

belajar, tidak terpengaruh untuk lebih mementingkan kesenangan semata daripada belajar, mempunyai inisiatif untuk belajar, berani untuk bertanya ketika dirasa tidak mengerti, dan selalu percaya akan kemampuan diri sendiri.

Selain sikap mental positif sebagai bagian dari faktor rohani atau faktor psikologis yang dijelaskan di atas, faktor psikologis lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

a) Intelegensi

Intelegensi atau tingkat kecerdasan seseorang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Secara umum, seseorang yang memiliki intelegensi di bawah kata atau hitungan normal, akan sulit mencapai prestasi tinggi dalam proses belajarnya. Tapi tidak perlu dijadikan sebagai patokan, karena intelegensi ini bukan hanya satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar, melainkan hanya salah satu faktor dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

b) Minat (kemauan)

Minat atau kemauan ini dapat dikatakan sebagai faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Karena lebih daripada itu, minat ini merupakan suatu penggerak utama yang menentukan keberhasilan seseorang. Karena pada dasarnya, kemauanlah yang akan menggerakkan seseorang untuk ingin mencapai keberhasilan dalam setiap segi kehidupannya.

c) Bakat

Bakat juga merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang. Tetapi perlu diketahui bahwa bakat itu bukanlah hal yang menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang tertentu apalagi untuk berhasil di dalamnya.

d) Daya ingat

Daya ingat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang. Dalam proses mengingat, mempunyai tahapan-tahapan yaitu; yang pertama adalah memasukan kesan, yang kedua menyimpan kesan, dan yang ketiga adalah memproduksi kesan atau mengeluarkan kembali kesan yang telah dimasukkan dan disimpan. Karena daya ingat dapat diartikan sebagai daya jiwa untuk memasukan, menyimpan dan mengeluarkan kembali suatu kesan. Dan kesan itu sendiri adalah



suatu gambaran yang tertinggal di dalam jiwa atau pikiran setelah melakukan suatu pengamatan.

e) Daya konsentrasi

Daya konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran perasaan, kemauan, dan segenap panca indera ke satu objek di dalam aktifitas tertentu dengan disertai usaha untuk tidak mempedulikan objek lain yang tidak ada hubungannya dengan aktivitas itu sendiri. Sangat perlu diketahui bahwa kemampuan untuk melakukan konsentrasi itu memerlukan kemampuan dalam menguasai diri. Dengan daya penguasaan diri inilah seseorang dapat menguasai pikiran, perasaan, kemauan, dan segenap panca inderanya untuk dikonsentrasikan.

**2) Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal ini meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan faktor waktu.

a) Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan keluarga ini merupakan faktor yang bersumber dari lingkungan pertama dan utama yaitu rumah dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang untuk mencapai keberhasilan belajar. Kondisi lingkungan keluarga dan juga rumah sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang, diantaranya adalah adanya hubungan harmonis diantara sesama anggota keluarga, tersedianya peralatan dan tempat belajar yang memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana lingkungan rumah yang tenang, adanya perhatian dari orang tua terhadap proses belajar dan pendidikan anak-anaknya.

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal wajib yang harus ada di lingkungan sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah diberlakukannya tata tertib dan kedisiplinan yang perlu ditegakkan secara konsisten serta menyeluruh mulai dari pemimpin sekolah, para guru, para siswa, sampai kepada karyawan sekolah lainnya. Dengan cara inilah proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Selain itu, faktor yang dapat menunjang keberhasilan adalah metode mengajar guru, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, sarana dan prasarana pembelajaran, dan kedisiplinan waktu.

#### c) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah adanya lembaga-lembaga non-formal yang menyediakan kursus-kursus tambahan di luar sekolah formal, sanggar majelis taklim, ataupun organisasi kemasyarakatan yang positif.

#### d) Faktor Waktu

Tergantung bagaimana seseorang dapat mengatur waktu sebaik mungkin dalam belajar, maka waktu tersebut akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang.

### 3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar ini merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi suatu strategi, gaya ataupun metode belajar yang digunakan oleh siswa tersebut guna untuk mempelajari berbagai materi pelajaran yang disampaikan pada saat pembelajaran di sekolah.

Menurut hasil penelitian Biggs dalam Festiawan (2020, hlm. 10-11), ditinjau dari faktor belajar terdapat tiga bentuk dasar pendekatan belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Pendekatan *surface*, yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari luar (ekstrinsik), misalnya seseorang mau belajar karena takut tidak lulus ujian sehingga dimarahi orangtua. Oleh karena itu gaya belajarnya santai dan tidak mementingkan pemahaman yang mendalam.
2. Pendekatan *deep*, yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari dalam (intrinsik), misalnya seseorang mau belajar karena memang tertarik dengan materi dan merasa sangat membutuhkan materi tersebut. Oleh karena itu gaya belajarnya serius dan berusaha memahami materi secara mendalam serta memikirkan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pendekatan *achieving*, yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan untuk mewujudkan ego enhancement yaitu ambisi pribadi yang besar dalam meningkatkan prestasi keakuan dirinya dengan cara meraih prestasi setinggi-tingginya. Gaya belajar siswa ini lebih serius daripada siswa-siswa yang menggunakan pendekatan belajar lainnya, selain itu siswa dengan pendekatan belajar ini memiliki perencanaan ke depan yang lebih matang dan memiliki dorongan berkompeterisi tinggi secara positif.

Maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu ada 3 (tiga), yaitu yang pertama adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri sendiri seperti kesehatan fisik dan juga mental (minat, daya ingat, konsentrasi, dsb.). Kedua, faktor eksternal yang berasal dari luar seperti halnya lingkungan

keluarga, sekolah, dan masyarakat. Serta yang ketiga adalah faktor pendekatan belajar yang berhubungan dengan gaya, cara, strategi, model, dan/ataupun metode yang digunakan ketika belajar.

### c. Indikator yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Mengungkapkan hasil belajar yang ideal, pada prinsipnya meliputi segenap ranah psikologi yang berubah akibat adanya pengalaman yang didapatkan oleh siswa dalam proses belajar. Menurut Muhibbin Syah dalam Lestari (2021, hlm. 27-28), indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Ranah Hasil Belajar, Indikator, dan Cara Evaluasi**

<b>Ranah Hasil Belajar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Cara Evaluasi</b>
<b>A. Ranah Kognitif</b>		
1. Pengetahuan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan</li> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Observasi</li> </ul>
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan</li> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Observasi</li> </ul>
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan</li> <li>• Tes tertulis</li> </ul>
4. Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan</li> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Observasi</li> </ul>
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Pemberian tugas</li> </ul>
6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Pemberian tugas</li> </ul>
<b>B. Ranah Afektif</b>		
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima 2. Menunjukkan sikap menolak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes skala sikap</li> </ul>
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi 2. Kesiediaan memanfaatkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes skala sikap</li> <li>• Pemberian tugas</li> <li>• Observasi</li> </ul>

3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat 2. Menganggap indah dan harmonis 3. Mengagumi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes skala sikap</li> <li>• Pemberian tugas</li> <li>• Observasi</li> </ul>
4. Internalisasi (pendalaman)	1. Mengakui dan meyakini 2. Mengingkari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes skala sikap</li> <li>• Pemberian tugas</li> <li>• Observasi</li> </ul>
5. Karakterisasi (penghayatan)	1. Melembagakan atau meniadakan 2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian tugas ekspresif dan proyektif</li> <li>• Observasi</li> </ul>
<b>C. Ranah Psikomotor</b>		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi</li> <li>• Tes tindakan</li> </ul>
2. Kecakapan	1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan</li> <li>• Observasi</li> <li>• Tes tindakan</li> </ul>

*Sumber: Muhibbin Syah dalam Lestari (2021, hlm. 27-28)*

Selain itu, adapula indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Fauhah dan Rosy (2021, hlm. 327-328) yaitu:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif 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.

Maka dapat disimpulkan berdasarkan tabel dan uraian di atas bahwa indikator hasil belajar itu meliputi tiga ranah. Yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dan dalam penelitian ini, ranah hasil belajar yang akan peneliti ukur adalah ranah kognitif siswa. Sehingga akan fokus kepada hasil belajar pada ukuran kemampuan pengetahuan akademik siswa.

#### d. Hasil Belajar Siswa dalam Pandangan Keislaman

Setiawan, dkk. (2022, hlm. 126-127) menjelaskan beberapa Hadits tentang keutamaan dalam menuntut ilmu. Salah satunya terdapat Riwayat Ibn Majah dalam Kitab Muqaddimah Bab Fadl al-‘Ulama wa al-Hatsu ‘ala Thalab al-‘Ilm, nomor hadits 219 yang berbunyi:

...مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “...Barangsiapa meniti jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan untuknya jalan menuju surga”.

Berdasarkan pengertian dari penggalan hadits di atas, diketahui bahwasanya hadits ini menunjukkan keutamaan mencari ilmu. Mencari ilmu yang baik dan benar memiliki nilai yang sangat tinggi di hadapan Allah SWT. Allah SWT., juga akan membantu dan memudahkan siapapun ketika seseorang mencari ilmu.

Seperti halnya ketika siswa di sekolah berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, dengan kata lain mereka juga berusaha untuk mendekati diri kepada Allah SWT. Dan menurut Riwayat Ibn Majah nomor 219 di atas, InsyaAllah Allah SWT., akan memudahkan dengan membantu mereka untuk mencapai hasil belajar yang baik tersebut serta mendapat ridha-Nya pula.

### 3. Keterkaitan antara Variabel Terikat dengan Variabel Bebas

Keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan kesiapan dan kemampuan seorang guru dalam membuat model dan juga metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nasution dalam Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 660) menjelaskan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran”.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru berperan penting dalam membuat siswa aktif belajar dan memahami materi pembelajaran. Syahputra (2018, hlm. 1281) bahwa “Tuntutan pembelajaran abad 21 mengharuskan guru kreatif dan inovatif mempraktekkan model-model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan siswanya”.

Sehingga seorang guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar siswa itu mencapai hasil yang baik daripada sebelumnya. Dan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Ertikanto dalam Nashiroh dan Sukirno (2020, hlm. 22) menyebutkan bahwa “Salah satu kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* adalah memperoleh hasil belajar yang lebih baik”.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.2 Hasil Penelitian Terdahulu**

No.	Nama	Judul Penelitian	Subjek Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Juliandi Siregar (2018)	Meningkatnya Hasil Belajar Fisika Siswa SMA dengan Menerapkan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)	Kelas XII SMA Swasta Al-Ulum Medan	Penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian dua grup <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe <i>team games tournament</i> dengan pembelajaran Konvensional. Dimana diperoleh nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen (yang menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> ) sebesar 71,7 dan rata-rata <i>posttest</i> kelas kontrol (yang menggunakan model pembelajaran konvensional) sebesar 64,0.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian</li> <li>2. Mata pelajaran yang dijadikan pengukuran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Variabel X terhadap Y yaitu model pembelajaran <i>teams games tournament</i> terhadap hasil belajar siswa</li> </ol>
2.	I Wayan Sugiata (2018)	Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament	XI MIA 6 SMAN 1 Malang	Penelitian tindakan kelas ( <i>classroom action</i> )	Penerapan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebesar 90%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Subjek penelitian</li> </ol>	Pengukuran dari variabel X dan variabel Y yaitu model

		(TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar		<i>research</i> ) dengan dua siklus	peserta didik mencapai ketuntasan KKM 78 (standar sekolah).	3. Mata pelajaran yang dijadikan pengukuran hasil belajar siswa	pembelajaran <i>teams games tournament</i> dan hasil belajar siswa
3.	Rahmayani dan Sahyar (2018)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Konseptual Fisika Siswa	Siswa kelas XI IPA I dan XI IPA II di SMA Negeri 1 Silangkitaning	Penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian <i>pretest-posttest control group design</i>	Baik kelas eksperimen dan kontrol sama-sama mengalami peningkatan dari <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> . Tetapi pengetahuan konseptual siswa menggunakan model kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) berbantuan media monopoli lebih baik dibandingkan menggunakan model konvensional. Hal ini menunjukkan ada pengaruh model TGT berbantuan media monopoli dalam meningkatkan kemampuan konseptual siswa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian</li> <li>2. Mata pelajaran yang dijadikan pengukuran hasil belajar</li> <li>3. Media penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Pengukuran dari variabel X dan variabel Y yaitu model pembelajaran <i>teams games tournament</i> dan hasil belajar siswa</li> </ol>



4.	Faqih Fadhlillah (2018)	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKn di SDI At-Taqwa Pamulang	Siswa kelas 5 SDI At-Taqwa Pamulang	Metode penelitian eksperimen semu	Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh dalam kategori sedang yang didasarkan pada hasil perhitungan uji pengaruh ( <i>effect size</i> ) sebesar 0,49.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek Penelitian</li> <li>2. Mata pelajaran yang dijadikan pengukuran hasil belajar siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Variabel X yang digunakan, yaitu model pembelajaran <i>teams game tournament</i></li> </ol>
----	-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang terdapat dalam Tabel 2.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat digunakan atau diterapkan oleh guru selaku pengajar dalam proses pembelajaran untuk dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Pada kenyataan di sekolah, ceramah sederhana adalah metode yang sering digunakan oleh guru ketika mengajar karena dianggap lebih mudah diterapkan. Penggunaan metode ceramah ini membuat pembelajaran didominasi oleh guru karena kegiatan belajar mengajarnya yang berpusat pada guru. Pembelajaran cenderung satu arah, berpusat pada guru, monoton, dan pasif. Kegiatan pembelajaran yang seperti itu ternyata membuat siswa tidak fokus dengan apa yang sedang disampaikan oleh guru di depan kelas, siswa terkadang sambil bermain handphone, atau melakukan diskusi lain bersama dengan temannya. Dan hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Hasil belajar menjadi salah satu hal yang menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran itu sudah tercapai. Menurut Nasution dalam Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 660) "Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran". Jadi ketika siswa sudah melalui proses kegiatan belajar mengajar, kemampuannya akan diukur untuk memperoleh hasil belajar.

Pada pembelajaran abad 21 di Indonesia saat ini, salah satu permasalahan yang masih ditemui dalam dunia pendidikan adalah masih lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Guru belum bereksplorasi untuk menggunakan model dan juga metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Padahal, salah satu karakteristik guru abad 21 adalah guru dituntut untuk lebih kreatif menggunakan model pembelajaran. Seperti yang disebutkan oleh Syahputra (2018, hlm. 1281) bahwa "Tuntutan pembelajaran abad 21 mengharuskan guru kreatif dan inovatif mempraktekkan model-model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan siswanya".

Trianto dalam Putri (2018, hlm. 100) berpendapat bahwa "Permasalahan utama dalam pembelajaran di pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih

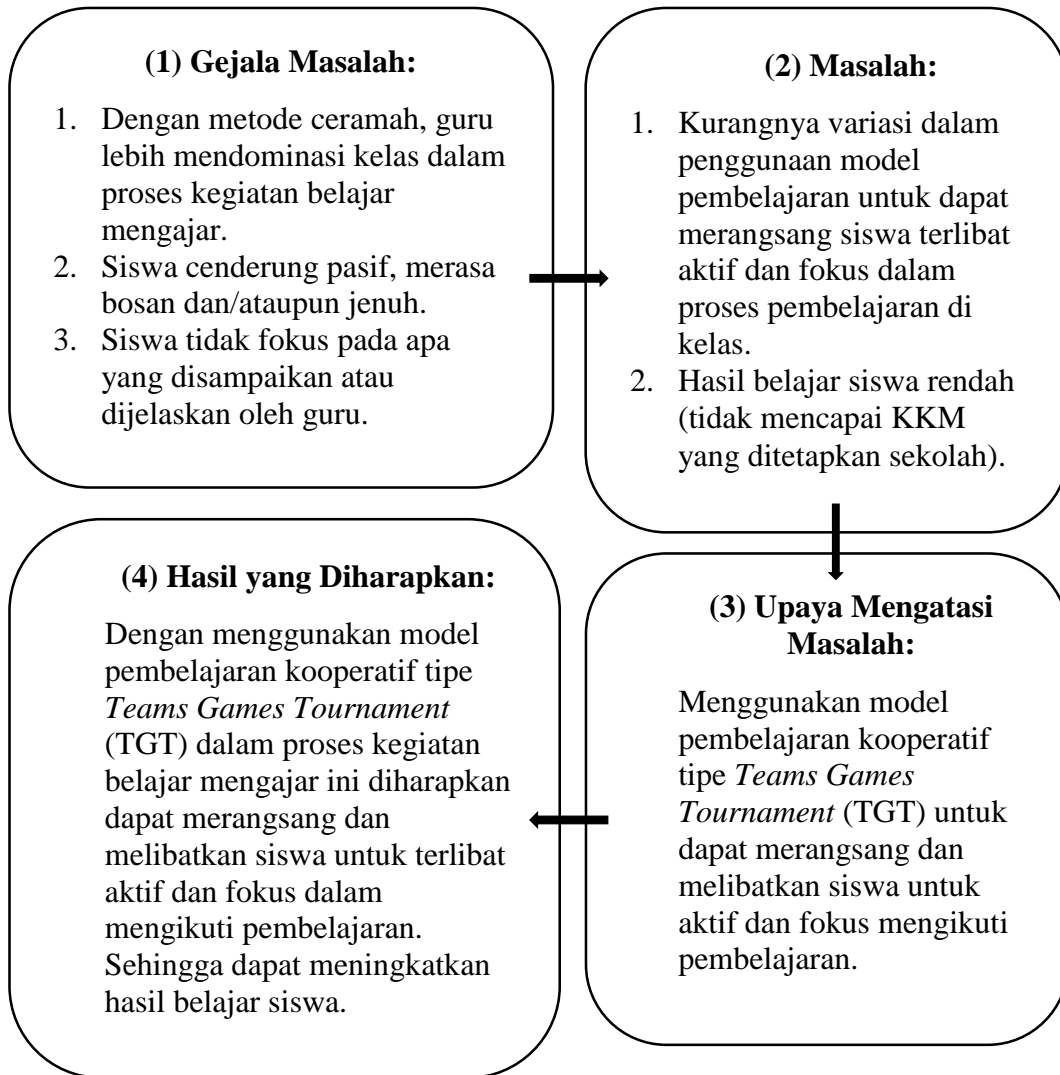
rendahnya daya serap peserta didik akan pembelajaran yang disampaikan oleh guru”. Hal ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang bervariasi, sehingga siswa tidak aktif dan juga tidak terangsang untuk fokus dalam mengikuti pembelajaran. Akhirnya tidak memahami apa yang disampaikan dalam pembelajarannya dan berpengaruh kepada hasil belajarnya yang rendah.

Untuk itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan juga inovatif sehingga mampu menyesuaikan cara mengajarnya dengan karakteristik dan gaya belajar siswanya. Agar siswa merasakan pembelajaran yang lebih memberikan rasa senang dan semangat dalam belajar sehingga pembelajaran dapat maksimal dan siswa tidak dengan cepat melupakan apa yang telah guru jelaskan, sehingga hasil belajar yang diperoleh nantinya akan mencapai minimum yang sudah ditetapkan atau bahkan lebih. Salah satunya dengan cara menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk dapat membuat siswa dapat terlibat aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, yang mana nantinya akan membuat hasil belajar yang diharapkan dapat mencapai nilai minimum atau lebih, seperti halnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Siregar (2018, hlm. 227) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding”. Pun Gayatri dalam Suardin dan Andriani (2021, hlm. 229-230) mengemukakan bahwa “Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”.

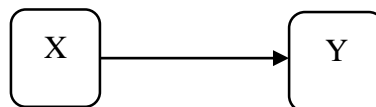
Ertikanto dalam Nashiroh dan Sukirno (2020, hlm. 22) menyebutkan bahwa “Salah satu kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* adalah memperoleh hasil belajar yang lebih baik”. Maka dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini diharapkan siswa akan lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran demi untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan melebihi minimum.

Berdasarkan konsep yang dijelaskan di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini digambarkan dengan bentuk peta konsep sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

Dan berikut di bawah ini adalah paradigma penelitian dalam penelitian ini:



**Gambar 2.2 Skema Paradigma Penelitian**

Keterangan:

X : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Y : Hasil Belajar Siswa

→ : Garis Pengaruh

## **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Asumsi Penelitian**

Dalam Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (FKIP, Unpas, 2022, hlm. 23) “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti”.

Ertikanto dalam Nashiroh dan Sukirno (2020, hlm. 22) menyebutkan bahwa “Salah satu kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* adalah memperoleh hasil belajar yang lebih baik”.

Berdasarkan teori tersebut, asumsi peneliti dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

### **2. Hipotesis Penelitian**

Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (FKIP, Unpas, 2022, hlm. 23) menjelaskan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris”. Adapun hipotesis atau jawaban sementara berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H<sub>1</sub> : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

H<sub>2</sub> : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran yang diterapkan guru mata pelajaran di sekolah (metode ceramah)

H<sub>3</sub> : Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa kelas kontrol

H<sub>4</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen