

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Model Pembelajaran

Menurut Gagne, Brigg, dan Wager(Rusmono, 2012: 6) pembelajaran merupakan berbagai kegiatan yang dilaksanakan secara sedemikian rupa untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran merupakan fasilitas untuk belajar bagi siswa. Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara terkendali dengan tujuan membuat perubahan pada seseorang yang relatif menetap. Usaha tersebut dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan pada saat kegiatan. Pembelajaran tidak harus diberikan oleh seorang guru. Pembelajaran dapat diberikan oleh siapa saja seperti teknologi pembelajaran atau tim yang terdiri atas ahli media dan ahli materi suatu mata pelajaran (Rusmono, 2012: 6).

Model pembelajaran adalah panduan atau sistem untuk menata pengalaman pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar. Bisa diartikan sebagai pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Sekarang terdapat banyak model pembelajaran, dari yang mudah hingga model yang rumit karena membutuhkan banyak alat bantu.

Model pembelajaran mengandung berbagai metode yang digunakan oleh guru untuk mengkondisikan siswa dan menyampaikan informasi terhadap siswa. Selain menyampaikan informasi juga digunakan untuk melatih moral dan sosial siswa. Belajar menyangkut apa yang harus dikerjakan oleh siswa, oleh karena itu dalam belajar diperlukan model atau pola yang ditimbulkan oleh inisiatif dari siswa itu sendiri. Model tersebut dapat berasal dari guru apabila siswa tidak dapat menemukan pola tersebut, dan diusahakan disukai oleh siswa. Menggunakan model tertentu, guru mengelola siswa dengan cara membimbing dan mengarahkan proses-proses apa saja yang harus ada di kelas (Dimyati&Mujiono, 2009: 116).

Setiap proses pembelajaran pasti menampakan atau memperlihatkan keaktifan siswa. Kepastian adanya keaktifan siswa dalam setiap pembelajaran menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan model atau pola pembelajaran yang aktif atau sering disebut sebagai Cara Belajar Siswa Aktif (Dimyati&Mujiono, 2009: 114). Model pembelajaran yang kooperatif dianggap sebagai model pembelajaran yang aktif. Hal ini disebabkan karena siswa atau peserta didik akan banyak belajar lewat proses pembentukan (*constructing*) dan penciptaan kerja pada kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu (Daryanto&Rahardjo, 2012: 229). Model pembelajaran kooperatif adalah model belajar-mengajar yang cenderung berkelompok. Anggota kelompok atau individu siswa dalam kelompok mempunyai latar belakang yang berbeda-beda bahkan dari suku, ras, dan agama yang berbeda juga. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama pada saat menyelesaikan suatu masalah untuk menerapkan ilmu serta keterampilan untuk mencapai tujuan belajar. Pada proses

kegiatan belajar, setiap siswa diarahkan bekerjasama pada suatu kegiatan ataupun tugas bersama dengan teman dan mereka wajib saling berkoordinasi untuk menyelesaiannya (Daryanto&Rahardjo, 2012: 241). Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak jenis seperti STAD, TAI, NHT, TGT, dll. Metode pembelajaran tradisional, mengandalkan metode ceramah tidak menumbuhkan interaksi. Akibat dari tidak adanya interaksi timbal balik tersebut adalah siswa bersifat pasif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru (Jaedun: 2009). Usaha dalam meningkatkan suatu proses pendidikan khususnya prestasi belajar siswa dapat dilaksanakan dengan pem-belajaran yang beraneka-ragam dan melibatkan banyak siswa, yaitu dengan membuat pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik sehingga minat belajar siswa pada mata pelajaran akan semakin besar (Rochayati, Santoso, dan Munir, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, model pembelajaran merupakan sarana atau alat untuk mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat dibentuk sendiri oleh siswa atau diberikan oleh guru. Model pembelajaran yang diberikan oleh guru setidaknya harus disukai oleh siswa agar dapat dilaksanakan dengan sungguh-sungguh oleh siswa. Biasanya, model pembelajaran yang disukai oleh siswa adalah berbentuk kerjasama dengan teman yang menyenangkan seperti permainan. TGT sering dipandang sebagai model pembelajaran kooperatif yang paling menyenangkan. TGT memberikan kesempatan terhadap guru untuk menerapkan kompetisi dalam suasana yang konstruktif dan positif. Siswa merasa bahwa kompetisi adalah sesuatu yang selalu mereka hadapi pada setiap proses pembelajaran. TGT menerapkan peraturan dan

strategi untuk bersaing secara mandiri atau individu setelah mereka menerima respon dari teman sekelompok. Hal tersebut membangun ketergantungan dan kepercayaan dalam tim untuk menimbulkan suatu rasa percaya diri Steve(dalam Slavin, 2005: 167).

Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk kegiatan belajar mengajar dengan cara bekerja dalam kelompok kecil yang berisi empat hingga enam orang dengan komposisi kelompok yang bersifat *heterogen* atau bermacam-macam. Model pembelajaran kooperatif sebenarnya sudah sering diterapkan oleh guru terhadap siswanya, hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif dianggap sama halnya dengan belajar kelompok pada umumnya (Rusman, 2014: 202-203). Menurut Abdulhak (Rusman, 2014: 203) pembelajaran kooperatif dilakukan dengan cara diskusi atau saling bertukar pendapat antara anggota kelompok sehingga terjadi kesepahaman materi pada seluruh anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana peserta didik atau siswa belajar dalam kelompok kecil. Kelompok kecil tersebut adalah kelompok yang terdiri atas empat sampai lima orang. Pembelajaran kooperatif mempunyai ciri kerjasama untuk mencapai tujuan belajar yang efektif efisien. Kegiatan belajar-mengajar kooperatif menuntut adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari yang sebatas penyampaian info menjadi kostruksi ilmu pengetahuan (Rochayati, dkk. 2014). \

Pembelajaran kooperatif berpusat pada peserta didik, yang dilaksanakan dengan cara diskusi lalu menyimpulkan materi diskusi. Setrategi pembelajaran kooperatif akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi belajar juga akan memunculkan interaksi antar siswa (Mutaqin, Heru, dan Haryanto: 2009).

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pembelajaran akan membuat prestasi belajar atau hasil belajar meningkat. Cara yang bisa digunakan adalah menggunakan model pembelajaran yang beragam dan melibatkan banyak peserta didik atau siswa. Pembelajaran tersebut harus yang berifat efektif efisien, dan mempunyai daya tarik sehingga minat belajar siswa pada pembelajaran akan meningkat (Rochayati, dkk. 2014).

Ada yang membedakan antara pembelajaran kooperatif dan belajar kelompok bisa yaitu adanya unsur dasar pembelajaran kooperatif yang mana pelaksanaanya tidak dapat dilakukan secara asal asalan. Dalam pembelajaran kooperatif harus terdapat aturan main dalam kelompok dan adanya tujuan yang harus dicapai oleh kelompok tersebut (Rusman, 2014: 203-204). Menurut Nurulhayati (Rusman, 2014: 204) terdapat lima unsur yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Ketergantungan yang positif, maksudnya adalah setiap anggota kelompok menyadari bahwa kesuksesan kelompok juga tergantung terhadap kinerjanya. Semua anggota kelompok harus bekerja secara sungguh-sungguh untuk menukseskan .

- b. Pertanggungjawaban individual, maksudnya adalah semua anggota kelompok harus mengerti apa yang sudah dipelajari didalam kelompok. Tiap anggota kelompok mampu menjelaskan apa yang sudah menjadi konsep akhir kelompok atas diskusi yang sudah dilaksanakan sebelumnya.
- c. Kemampuan bersosialisasi, maksudnya adalah kelompok tidak akan memberi dampak yang efektif apabila anggotanya tidak mempunya kemampuan bersosialisasi yang baik. Hal ini akan bermanfaat kala anggota kelompok saling menyampaikan gagasanya dan diterima dengan baik oleh anggota lain dalam kelompok.
- d. Tatap muka, maksud dari tatap muka disini adalah dalam kelompok anggotanya diberi waktu untuk bertatap-muka dan berinteraksi. Proses tatap muka tersebut diharapkan dapat memberi keuntungan bagi semua anggota kelompok.
- e. Evaluasi proses kelompok, maksudnya adalah setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengevaluasi kerja anggota kelompok agar kualitas hasil kerja kelompok semakin baik dan efektif.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pembelajaran akan membuat prestasi belajar atau hasil belajar meningkat. Cara yan dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang bervriasi dan banyak melibatkan peserta didik atau siswa. Pembelajaran tersebut harus yang berifat efektif, efisien, dan mempunyai daya tarik sehingga minat belajar siswa pada pembelajaran akan meningkat (Rochayati, dkk. 2014).

Berdasarkan berbagai pendapat beberapa ahli diatas, model pembelajaran kooperatif adalah model belajar yang dilaksanakan bersama-sama oleh siswa seperti belajar kelompok pada umumnya. Walaupun cara kerjanya mirip dengan belajar kelompok, namun pembelajaran kooperatif memiliki beberapa perbedaan. Pembelajaran kooperatif tidak bisa dilaksanakan secara asal-asalan, harus ada aturan main yang berlaku. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang. Pembelajaran kooperatif akan mengubah pola belajar yang hanya sekedar penyampaian informasi menjadi kostruksi informasi. Pada pelaksanaanya, pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa unsur penting yang harus ada. Unsur-unsur penting tersebut adalah ketergantungan yang positif, pertanggungjawaban individual, kemampuan bersosialisasi, tatap muka, dan evaluasi.

Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Pengertian TGT

Model Pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas siswa yang tidak mempedulikan perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan. Model pembelajaran TGT pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Metode ini dilakukan dengan cara membagi kelas menjadi beberapa kelompok atau tim yang terdiri dari masing-masing 4-5 orang (Sutirman, 2013: 34). TGT mempergunakan turnamen akademik dan kuis-kuis serta sistem skor individu dimana siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka untuk memenangkan

turnamen (Slavin, 2005: 163). Kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks. Walaupun santai tetapi model ini juga menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Didalam proses TGT, siswa melaksanakan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan disusun oleh guru yang berupa kuis berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Dalam pelaksanaan TGT, siswa melaksanakan permainan atau lomba yang bersifat akademik dan hasilnya direkap secara berkala. Kelompok yang memperoleh skor paling tinggi diberi penghargaan. Langkah-langkah utama dalam proses TGT adalah presentasi materi, pembentukan kelompok, *Game tournament*, dan penghargaan kelompok (Sutirman, 2013: 34).

Presentasi materi, seperti pembelajaran pada umumnya pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi, apersepsi, dan manyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.

Menurut Nur & Wikan (Trianto, 2009:) TGT dapat digunakan dalam berbagai macam pelajaran, dan ilmu - ilmu eksak, ilmu - ilmu sosial maupun ilmu bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (Sekolah dasar dan Sekolah Menengah Pertama) hingga perguruan tinggi. TGT cocok untuk mengejar tujuan pembelajaran yang dirancang dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meskipun seperti itu, TGT juga dapat disesuaikan untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan

dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya tes esai atau kinerja.

Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru dapat pula menggunakan media pembelajaran interaktif yang berisi materi yang sesuai. Pembentukan kelompok, setelah materi disampaikan oleh guru, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok tersebut terdiri dari 4-5 siswa yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin,bahkan suku dan agama. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Melalui kelompok ini harus dipastikan bahwa semua anggota kelompok bersungguh-sungguh dalam belajar agar nantinya dapat mengerjakan soal dengan baik. Anggota kelompok satu sama lain saling memberi pemahaman tentang materi yang sedang dipelajarinya. Kesuksesan anggota kelompok pada akhirnya juga akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

Game turnamen, setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan atau turnamen yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Secara umum, teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa setiap kelompok. Selanjutnya menyiapkan meja turnamen sebanyak jumlah anggota dalam kelompok. Jika setiap kelompok beranggotakan empat orang, maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa rangking pertama disetiap kelompok, meja kedua diisi siswa dengan

rangking kedua disetiap kelompok, meja ketiga diisi siswa rangking tiga kelompok, dan meja keempat untuk siswa yang rangking empat di setiap kelompok. Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada turnamen. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada meja tertentu, naik tingkat ke meja yang lebih tinggi kedudukanya.

Penghargaan kelompok, dalam model TGT skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai skor tertentu mendapat penghargaan.

Langkah-langkah pelaksanaan TGT (Teams Games Tournament)

Sebelum TGT dilaksanakan, ada beberapa hal yang harus dilaksanakan untuk mengkondisikan kelas agar siap melaksanakan TGT, yaitu:

1. Guru menjelaskan materi yang akan dibahas dalam pembelajaran.
Kegiatan ini tidak ada bedanya dengan kegiatan pengajaran klasikal oleh guru seperti biasanya. Setelah memberikan penjelasan, guru mengumumkan bahwa akan dilaksanakan suatu model pembelajaran kooperatif berbentuk TGT.
2. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari empat sampai lima siswa.
3. Guru membagikan kepada masing-masing kelompok sekumpulan Kartu Nomor yang berupa kartu bernomor dengan jumlah yang sudah disesuaikan.
4. Guru membagikan kepada masing-masing kelompok sekumpulan Kartu Soal yang berupa kartu dengan soal atau pertanyaan dengan jumlah yang sudah disesuaikan.

5. Guru membagikan kepada masing-masing kelompok sekumpulan Kartu Jawaban yang berupa kartu dengan jawaban dari Kartu Soal dengan jumlah yang sudah disesuaikan.
6. Guru membagikan kepada masing-masing kelompok Kartu Status yang berupa kartu dengan tanda khusus. Status disini adalah pembagian jatah kerja oleh anggota kelompok dalam kelompoknya. Terdapat dua macam status, yaitu Pembaca dan Penantang. Terdapat dua Pembaca yang akan disebut Pembaca I dan Pembaca II. Sedangkan sisanya adalah Penantang I, Penantang II, Penantang III, dan seterusnya sesuai jumlah sisa anggota kelompok yang diambil dua orang sebagai Pembaca I dan Pembaca II.
7. Guru membagikan kepada masing-masing kelompok Lembar Penilaian Kelompok.

Contoh Kartu Nomor, Kartu Soal, Kartu Jawaban, Kartu Status, dan Lembar Penilaian Kelompok adalah sebagai berikut:

1. Kartu Nomor



1

2. Kartu Soal

Soal No. 1

3. Kartu Jawaban

Jawaban No. 1

4. Kartu Status

Pembaca I

5. Lembar Penilaian Kelompok

4	E										
Jumlah											

Pada dasarnya, pelaksanaan model pembelajaran TGT adalah dengan cara kompetisi setiap siswa didalam kelompoknya untuk mendapat skor individual. Jumlah skor individu tiap anggota kelompok akan menjadi skor kelompok dan akan diadu dengan jumlah skor kelompok lain. Pelaksanaan TGT sebenarnya terfokus pada kompetisi didalam masing-masing kelompok. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan Kartu Nomor, Kartu Soal, Kartu Jawaban, dan Kartu Status, teknis pelaksanaan TGT pada tiap kelompok dengan anggota 4 orang adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu Status dibagi secara berurutan pada anggota kelompok. Urutanya adalah Pembaca I, Penantang I, Penantang II, dan Pembaca II.
- 2) Pembaca I mengambil Kartu Nomor, lalu mengambil Kartu Soal sesuai nomor yang didapat lalu mencoba menjawabnya.
- 3) Setelah Pembaca I menjawab, Penantang I dan Penantang II berhak memberi jawaban yang berbeda bila berkenan, sedangkan Pembaca II tidak berhak. Penantang I ataupun Penantang II tidak perlu memberikan jawaban apabila jawabanya sama.
- 4) Pembaca II membuka jawaban dari soal yang sudah dibuka dari Kartu Jawaban.

- 5) Skor 3 poin diberikan kepada anggota yang benar menjawab. Apabila tidak ada yang berhasil menjawab, maka tidak ada skor yang diberikan.
- 6) Salah satu anggota kelompok merekap skor pada Lembar Penilaian Kelompok.
- 7) Mengulangi langkah 2-6 hingga semua Kartu Soal habis atau waktu yang dialokasikan telah selesai.
- 8) Setelah semua Kartu Soal habis atau alokasi waktu usai, maka salah satu anggota kelompok merekap dan menyerahkan Lembar Penilaian Kelompok kepada guru untuk diadu dengan Lembar Penilaian Kelompok lain.
- 9) Urutan pengumpulan Lembar Penilaian Kelompok oleh tiap kelompok kepada guru akan digunakan sebagai pertimbangan apabila terdapat kelompok dengan jumlah skor yang sama.

Contoh dari lembar penilaian antar kelompok adalah sebagai berikut:

No	Nama Kelompok	Skor Anggota				Jumlah	Urutan Pengumpulan
		A	B	C	D		
1	I						
2	II						
3	III						
4	IV						

Keaktifan Siswa

Keaktifan adalah segala kegiatan dan tingkah laku siswa yang mengacu pada partisipasi fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa kognitif, afektif, dan psikomotor dengan melakukan interaksi

terhadap lingkungannya (Daryanto&Rahardjo, 2012:2). Munculnya keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh lingkungan dan kondisi dari kegiatan pembelajaran.

Bertanya adalah suatu usaha seseorang untuk mendapat umpan balik atau informasi dari orang lain. Seseorang mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan berbagai informasi yang akhirnya menjadi sebuah kesimpulan. Kesimpulan akan menjadi memuaskan apabila pertanyaan yang diajukan mempunyai kualitas yang baik (Marno&Idris, 2014: 113). Selain bertanya aktivitas lisan siswa yaitu berpendapat atau menjawab pertanyaan. Dalam berpendapat seseorang menyampaikan informasi secara lisan untuk menunjukkan dua hal atau lebih berhubungan satu sama lain. Hubungan tersebut dapat berupa sebab-akibat, alasan, atau bukti. (Marno&Idris, 2014: 97).

Dalam buku karangan E. P. Hutabarat yang berjudul “Cara Belajar”, pengertian kegiatan belajar siswa adalah aktivitas yang dilakukan untuk menguasai pengetahuan, kemampuan, kebiasaan, ketrampilan dan sikap hubungan timbal balikantara seseorang dengan lingkungannya. Aktivitas tersebut menimbulkan perubahan-perubahan pada orang yang melakukannya. Perubahan tersebut ada yang dapat diamati oleh orang lain ada pula yang tidak. Contoh perubahan perilaku yang dapat diamati oleh orang lain adalah perubahan fisik maupun ketrampilan atau *skill* seseorang (Hutabarat, 1988: 11-12). Menurut E. P. Hutabarat terdapat beberapa aktivitas siswa dalam belajar, diantaranya yaitu membaca, mengingat dan memusatkan pikiran, mendengar, berpikir, menyusun tulisan, dan membuat catatan kuliah.

Membaca, adalah kegiatan dimana otak atau pikiran seseorang menerjemahkan dan memahami lambang-lambang yang tercetak atau tertulis pada sebuah media menjadi suatu gagasan yang ingin disampaikan oleh penulis. Seseorang dikatakan bisa membaca apabila dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis. Mengingat dan memusatkan pikiran, mengingat adalah aktivitas dimana kita mempelajari suatu gagasan kemudian menyimpanya untuk dikeluarkan atau disampaikan ulang pada masa yang akan datang. Ingatan seseorang diibaratkan sebagai lemari arsip. Melakukan aktivitas mengingat merupakan hal yang kadang menjadi sulit apabila gagasan yang akan diingat cukup rumit. Oleh sebab itu seseorang perlu memusatkan pikiran untuk mengingat dengan baik. Mendengar, merupakan aktivitas menangkap ide atau gagasan yang timbul melalui suara sekitar baik suara seseorang maupun suara dari benda-benda lain disekitar. Kemampuan mendengar yang baik dapat membantu kita dalam memperoleh hasil belajar yang baik. Ada berbagai penyebab yang membuat kita kurang baik dalam mendengar, yaitu alat pendengaran yang kurang sempurna, kurang minat pada tema yang sedang dibicarakan, tidak senang dengan orang yang berbicara atau obyek yang menimbulkan suara, kurang fokus, dan gangguan lingkungan sekitar. Berpikir, adalah proses menggunakan informasi sebaik mungkin. Informasi tersebut dapat berupa fakta serta pengalaman yang telah terjadi. Berpikir adalah melepaskan gagasan atau ide dari kata-kata dan mengabbungkanya dengan kata-kata lain. Menyusun tulisan atau menulis, dapat dikatakan sebagai kegiatan menuangkan ide atau gagasan kedalam kata-kata. Tulisan mempunai banyak manfaat, selain untuk mengabadikan ide atau gagasan juga dapat digunakan

untuk berbagi pengetahuan kepada orang lain. Dengan menulis kita juga melatih otak untuk berfikir. Sama seperti menulis, membuat catatan kuliah bermanfaat untuk mengabadikan ide atau gagasan kedalam kata-kata. Biasanya setelah 24 jam, apa yang kita dengar saat belajar di perkuliahan akan hilang. Membuat catatan kuliah sangat penting terutama pada mata pelajaran yang banyak menyajikan fakta-fakta. Dengan membuat catatan kuliah kita akan mendapat dorongan untuk mengembangkan catatan tersebut sehingga kita senantiasa untuk belajar.

Menurut Paul D. Dierich (Hamalik, 2001: 172-173), aktivitas siswa dalam belajar terdapat banyak macam. Aktivitas tersebut antara lain aktivitas *visual*, lisan/perkataan, mendengarkan, menulis, menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional.

- i) Aktivitas visual, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan guru dalam mengajar, memperhatikan gambar.
- ii) Aktivitas lisan, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi pendapat, diskusi, interupsi.
- iii) Aktivitas mendengarkan, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- iv) Aktivitas menulis, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- v) Aktivitas menggambar, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, membuat grafik, bagan, peta.
- vi) Aktivitas metrik, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain.

- vii) Aktivitas mental, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- viii) Aktivitas emosional, kegiatan yang termasuk didalamnya misalnya, menaruh minat, merasa bosan, merasa senang, bergembira, beremangat, bergairah, berani, tenang, gugup, takut.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat dirangkum bahwa keaktifan siswa adalah kegiatan fisik ataupun nonfisik siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas. Keaktifan siswa tersebut mempunyai banyak macam. Aktivitas siswa tersebut antara lain aktivitas visual, lisan, menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, kegiatan emosional, membaca, mengingat dan memusatkan pikiran, mendengar, berpikir, menyusun tulisan, dan membuat catatan kuliah.

Pada penelitian ini aktivitas yang diteliti adalah aktivitas visual, lisan, mendengarkan, metrik, mental dan emosional. Indikator dalam meneliti aktivitas-aktivitas tersebut yaitu, siswa memperhatikan guru yang sedang membuka pelajaran/menyampaikan apersepsi diawal proses pembelajaran, siswa memperhatikan guru atau teman yang sedang menyampaikan materi pelajaran/gagasan/pendapat, siswa menyampaikan/menyatakan gagasan secara lisan saat diskusi kelompok maupun turnamen, siswa mendengarkan uraian/penjelasan/pendapat/diskusi dari guru maupun teman, siswa terlibat aktif terhadap pembelajaran khususnya proses TGT, siswa menanggapi/menyanggah pendapat/gagasan teman atau guru, siswa memecahkan/mengambil keputusan

untuk menyelesaikan permasalahan atau soal yang dihadapi, siswa menaruh minat/semangat/gairah terhadap proses pembelajaran

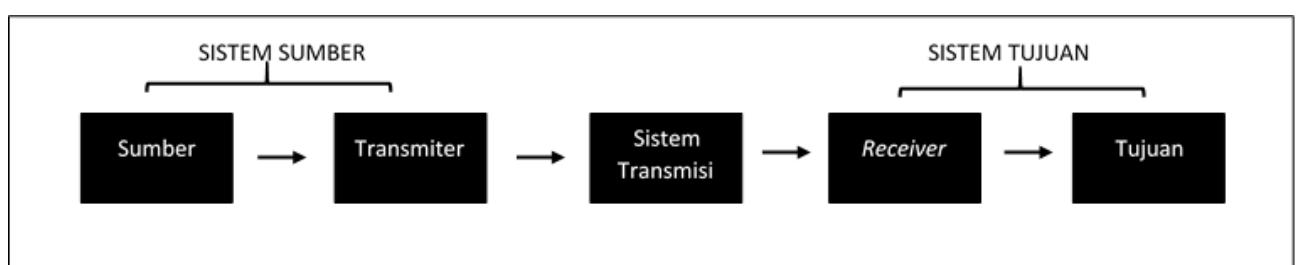
Komunikasi Data

Komunikasi adalah cara yang dilakukan oleh makhluk hidup untuk saling bertukar informasi untuk memenuhi kebutuhan yang ada. Komunikasi dapat terjadi apabila terjadi pertemuan antar dua atau lebih pihak secara langsung maupun melalui perantara. Komunikasi dasar yang terjadi pada manusia yaitu menggunakan kata-kata maupun isyarat seperti gerakan tubuh. Pada awalnya interaksi manusia yang menggunakan perkataan atau isyarat tersebut hanya bisa terjadi apa bila mereka saling bertemu dan bertatap muka secara langsung. Seiring berjalannya waktu, pertemuan secara langsung tersebut seringkali tidak dapat dilakukan, sehingga komunikasi pun terputus (sugiono, 2013: 1-3). Pada akhirnya ditemukan sarana perantara untuk komunikasi secara tidak langsung. Perantara tersebut bertugas untuk menjembatani pengiriman dan penerimaan informasi, bahkan barang. Pada perkembanganya terdapat berbagai perantara dari yang sederhana seperti surat, hingga yang canggih sekalipun seperti *Video Call* yang mana beberapa pihak seolah-olah saling bertatap muka secara langsung padahal tidak.

Pada dunia teknologi informasi dan komunikasi atau dunia komputer, layaknya pada interaksi manusia, terdapat unsur dasar untuk melakukan komunikasi. Terdapat unsur pengirim pesan, penerima pesan, media atau perantara,

serta pesan itu sendiri. Pesan pada dunia *digital* disebut sebagai data (Sugiono, 2013:1). Untuk melakukan komunikasi secara digital menggunakan komputer tersebut kita harus mempelajarinya terlebih dahulu. Hal ini disebabkan karena komunikasi secara digital merupakan rekayasa manusia yang tidak secara alami bisa dilakukan oleh semua manusia layaknya berbicara. Ilmu yang mempelajari tentang komunikasi dan interaksi digital tersebut dinamakan dengan ilmu atau mata pelajaran Komunikasi Data.

Menurut William Stallings dalam bukunya yang berjudul “Komunikasi Data dan Komputer (Data And Computer Communicatuons)”, tujuan utama dalam sistem komunikasi adalah pertukaran data antar dua pihak. Terdapat elemen-elemen penting dalam komunikasi data, yaitu sistem sumber, sistem transmisi, dan sistem tujuan. Berikut ini adalah contoh komunikasi antara sebuah workstation dengan sebuah server.



Gambar 1. Koneksi workstation dengan server.

Dalam bagan tersebut sistem sumber terdiri atas sumber dan transmiter, sedangkan sistem tujuan terdiri atas receiver dan tujuan.

- a. Sumber,

komponen ini adalah penghasil data yang nantinya akan dikirim, contohnya adalah komputer dan telepon.

b. Transmiter,

data yang dihasilkan oleh sumber biasanya tidak dikirim berupa bentuk aslinya. Transmiter akan meindah dan menandai informasi atau data tersebut dengan cara yang sama menghasilkan sinyal-sinyal elektromagnetik yang dapat ditransmisikan melalui beberapa sistem transmisi. Contoh dari proses ini adalah sebuah modem internet menyalurkan aliran data bit digital dari suatu piranti seperti komputer dan mengubah aliran bit tersebut menjadi sinyal analog yang dapat ditangani oleh jaringan telepon.

c. Sistem transmisi,

sistem ini berupa jalur transmisi tunggal ataupun kompleks yang menghubungkan sumber dan tujuan.

d. Receiver(penerima),

merupakan alat yang menerima sinyal yang dikirim oleh transmiter melalui sistem transmisi, dan mengubahnya kembali menjadi data yang dapat dirangkap oleh tujuan. Contohnya adalah model mengubah sinyal analog yang dikirm melalui jaringan dan mengubahnya kembali menjadi data digital yang dapat diterima oleh komputer.

e. Tujuan,

adalah alat yang menangkap data receiver yang mana merupakan kiriman dari sumber dengan bentuk yang sudah serupa.

Kesimpulanya adalah, komunikasi data merupakan proses perpindahaan data atau informasi pada dunia digital. Perpindahan informasi ini berlangsung melalui perantara yang disebut *sistem transmisi* dari sumber data atau pemilik informasi awal kepada penerima. Sistem transmisi tidak berhubungan langsung dengan pengirim dan penerima. Pengirim menggunakan *transmiter* untuk berhubungan dengan sistem transmisi sedangkan penerima menggunakan *receiver*.

Hasil Belajar

Proses pembelajaran merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai hasil belajar. Hasil belajar berarti kemampuan yang didapat siswa setelah melaksanakan proses belajar atau pengalaman pembelajaran (Sudjana, 1989: 22). Menurut Horward Kingsley (Sudjana, 1989: 22) Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu, (1) ketrampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Gagne (Sujana, 1989: 22) terdapat lima kategori belajar yaitu (1) informasi verbal, (2) ketrampilan intelektual, (3) setrategi kognitif, (4) sikap, dan (5) ketrampilan motoris.

Pada sistem rumusan pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler, ataupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom. Secara umum hasil belajar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Pada ranah kognitif, hasil belajar mengacu pada intelektual. Intelektual yang dinilai dibagi menjadi 6 aspek yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sisntesis, serta evaluasi.

Ranah afektif mengacu pada sikap. Terdiri dari enam aspek. Aspek tersebut adalah penerimaan, jawaban/reaksi, penilaian, organisasi, serta internalisasi.

Ranah psikomotoris mengacu pada ketrampilan dan kemampuan tindakan. Ada enam aspek ranah psiokomotoris. Aspek tersebut yaitu gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan/ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar merupakan capaian siswa yang berbentuk angka atau skor. Hasil tersebut didapat setelah melaksanakan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Angka atau skor tersebut dijadikan sebagai patokan dalam melihat kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran (Dimyati dan Mudjiono, 2006).

Hasil belajar berarti perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang. Perubahan yang dimaksud adalah yang dapat diamati dan diukur. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahannya merupakan terjadi peningkatan dan pengembangan dari kemampuan sebelumnya (Hamalik, 2008).

Berdasarkan berbagai teori dari para ahli dapat diambil kesimpulan, hasil belajar merupakan perubahan penguasaan seseorang yang dicapai setelah melaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran atau pengalaman belajar. Terdapat

beberapa aspek pengetahuan yang dapat dicapai oleh seseorang yang secara garis besar yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotoris. Kemampuan tersebut dapat dilihat, diamati, dan diukur melalui tes hasil belajar dan disajikan dalam angka-angka ataupun skor.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI/KD) mata pelajaran

Komunikasi Data

1) Kompetensi Inti (KI)

- KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsive dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab

fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2) Kompetensi Dasar.

3.3 Menganalisis proses komunikasi data dalam jaringan
4.3 Menyajikan hasil analisis proses komunikasi data dalam jaringan
3.4 Memahami aspek-aspek teknologi komunikasi data dan suara
4.4 Menalar aspek-aspek teknologi komunikasi data dan suara
3.5 Menganalisis kebutuhan telekomunikasi dalam jaringan
4.5 Menyajikan hasil analisis kebutuhan telekomunikasi dalam jaringan
3.6 Menganalisis kebutuhan beban / bandwidth jaringan
4.6 Menyajikan hasil analisis kebutuhan beban / bandwidth jaringan

Penelitian yang Relevan

1. Penelitian skripsi tentang model pembelajaran kooperatif TGT Sigit Dwi Purwita (2014) dengan judul ‘‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014’’. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa, Team

Games Tournament (TGT) Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa kelas XI AK 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi siswa yang diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi, begitu juga dengan hasil angket yang menunjukkan peningkatan masing-masing indikator Aktivitas Belajar Akuntansi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang dikemas berbeda dari biasanya.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilaksanakan, adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sedangkan, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah mata pelajaran yang dibahas serta objek yang diteliti.

2. Penelitian skripsi tentang model pembelajaran kooperatif TGT Susan Mardiana (2015) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa, penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan

persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi yang diambil melalui observasi dengan lembar observasi dan angket.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilaksanakan adalah, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sedangkan, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tersebut mengkombinasikan TGT dengan permainan Ludo. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang dibahas serta objek yang diteliti.

3. Penelitian skripsi tentang model pembelajaran kooperatif TGT Vita Ika Lestari (2013) dengan judul “Efektivitas Penerapan Metode Teams Game Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012 /2013”. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa:

Prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran TGT terbukti ada perbedaan yang signifikan prestasi siswa yang menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi hasil pre-test dan post-test kedua kelompok. Dimana hasil pre-test kelompok yang menggunakan metode pembelajaran TGT dan metode ceramah sebesar 0,201 sedangkan post-test kelompok yang menggunakan metode TGT dan metode ceramah sebesar 0,005.

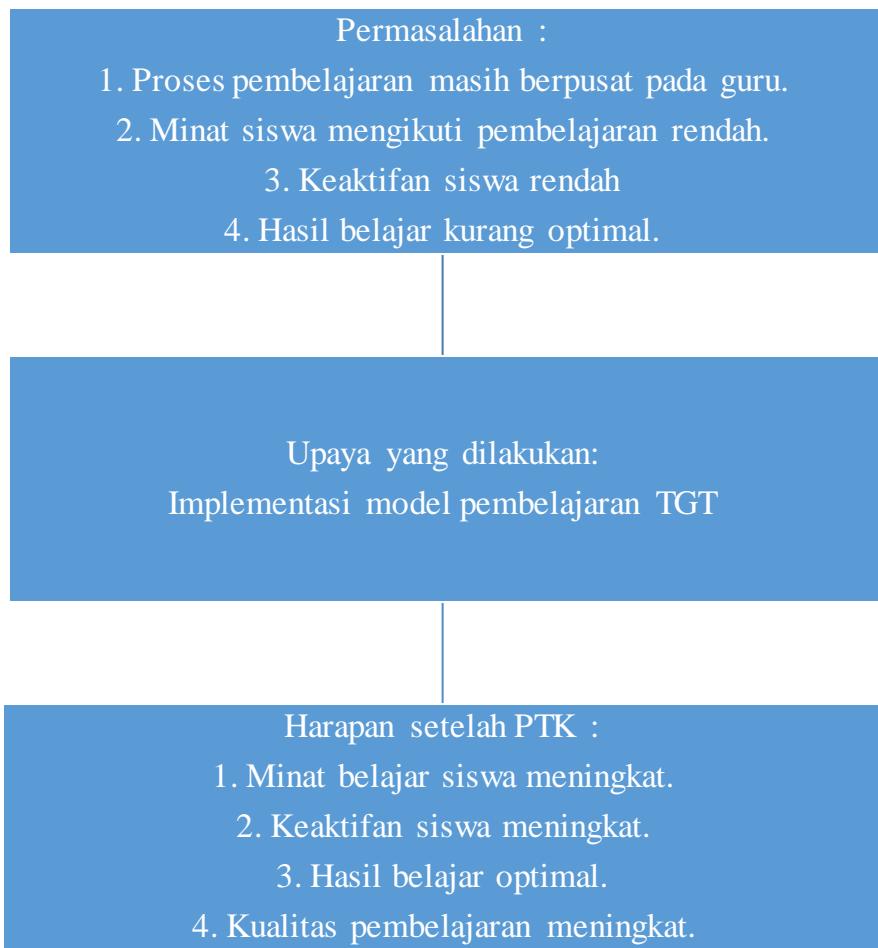
Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tentang penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Sedangkan, perbedaan penelitian tersebut dengan

penelitian yang akan dilaksanakan adalah tujuan penelitian untuk mengetahui dampak TGT terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar.

Kerangka Pikir

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang efektif meningkatkan kualitas siswa. Saat ini masih banyak digunakan pembelajaran dengan model yang konvensional dimana proses pembelajaran berpusat pada guru. Model pembelajaran yang saat ini masih sering digunakan adalah dengan model ceramah oleh guru. Model pembelajaran tersebut menyebabkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran kurang. Proses pembelajaran di kelas XI TKJ SMK N 2 Temanggung masih menggunakan metode ceramah. Siswa cenderung bosan sehingga siswa hanya sekedar melihat guru berbicara tanpa ingin mendapatkan ilmu yang coba guru berikan. Untuk mengatasi hal tersebut perlu digunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan peran siswa dalam belajar. Cara yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Contoh dari jenis metode pembelajaran kooperatif adalah, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu cara yang dapat dipergunakan oleh guru untuk mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu terdapat permainan atau *game* yang disukai oleh siswa. Model pembelajaran TGT digunakan dalam mata pelajaran Komunikasi Data dengan tujuan membantu siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri sekaligus meningkatkan keaktifan dalam belajar. Kerangka pikir penelitian dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 2. Bagan kerangka pikir penelitian.

