

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Pada setiap proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dimana keaktifan belajar merupakan suatu unsur dasar yang harus terpenuhi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dimana mereka aktif untuk membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (KBBI Daring, 2016). Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Nofrion (2016) mengatakan bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relative permanen dari pengaman.” Dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan yang diharapkan mampu merubah tingkah laku seseorang dan mengembngkan potensi yang dimiliki individu tersebut. Menurut Hamalik (2009:106) Belajar adalah suatu proses dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Aktivitas belajar diartikan sebagai

aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar-mengajar (Hamalik:2009,179). Dahulu kita mengenal konsep Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Secara harfiah, CBSA dapat diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik,mental,intelektual dan emosional.Tujuannya adalah memperoleh hasil belajar yang berbentuk perpaduan antara aspek kognitif,afektif dan psikomotorik. Menurut Sardiman (2009:77-78) dalam kegiatan belajar yang penting yaitu bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pada proses tersebut peran guru sangat penting. Dimana guru melakukan usaha untuk menumbuhkan dan memunculkan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Pada dasarnya adalah untuk meningkatkan aktivitas seseorang terdapat beberapa faktor yang ada kaitannya dengan budaya manusia.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka keaktifan belajar adalah suatu kegiatan atau kesibukan yang diberikan kepada siswa baik fisik maupun non-fisik yang diberikan saat proses pembelajaran sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dan meraih hasil belajar yang diinginkan. Dimana pada proses ini peran guru sangat penting untuk memunculkan motivasi agar siswa melakukan aktifitas selama pembelajaran dengan baik.

b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar

Menurut Melvin L Silberman dalam Hamalik (2009) ciri-ciri siswa yang aktif sebagai berikut :

- 1) Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya.
- 2) Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri.
- 3) Siswa mampu mengerjakan semua tugas mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Menurut Hamzah (2017:33) ciri-kadar dari proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa tersebut.

- 1) Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan.
- 2) Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa.
- 3) Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
- 4) Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal

Salah satu indikator penting yang harus diperhatikan di dalam gerakan meningkatkan kadar proses pembelajaran adalah kadar keterlibatan peserta didik setinggi mungkin.

Berdasarkan penjabaran diatas maka ciri-ciri keaktifan belajar itu sendiri berasal dari siswa dan proses pembelajaran, dari sisi siswa yakni (1) siswa aktif bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi yang belum paham; (2) siswa dalam mengemukakan dan mendiskusikan suatu gagasan; dan (3) siswa mampu mengerjakan tugas mereka. Pada proses pembelajaran itu sendiri terdapat empat ciri-

ciri yakni (1) siswa aktif dalam mencari informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran; (2) adanya interaksi aktif dengan siswa; (3) siswa memiliki kesempatan untuk menilai hasil karyanya sendiri; dan (4) pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

c. Prinsip Belajar Siswa Aktif

Pada dasarnya prinsip belajar dan pembelajaran dapat meningkatkan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Menurut Hamzah (2017:34) ada beberapa prinsip belajar yang menunjang tumbuh kembangnya belajar siswa aktif, yaitu:

1) Stimulus Belajar

Pada prinsipnya yakni guru dapat benar-benar mengomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan yang diterima siswa dapat berupa *verbal* atau bahasa, visual, taktik, audiktif dan lain-lain.

2) Perhatian dan Motivasi

Stimulus belajar yang diberikan oleh guru bukan berarti perhatian dan motivasi tidak diperlukan lagi. Menurut Hamzah (2017:35) terdapat beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa, seperti (a) menggunakan cara belajar yang bervariasi, (b) mengadakan pengulangan informasi, (c) memberikan stimulus baru, bisa melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa; (d) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, dan (e) menyediakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa. Kebutuhan siswa untuk belajar akan mendorong motivasi dalam diri masing-masing siswa.

3) Respon yang Dipelajari

Stimulus yang diberikan oleh guru baik berupa pesan dan perhatian serta motivasi yang diberikan oleh guru mendapatkan respon dari siswa. Respon dari stimulus guru dapat berupa perhatian, proses internal terhadap informasi ataupun tindakan nyata dalam bentuk partisipasi dan minat siswa saat mengikuti kegiatan belajar.

4) Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti perasaan kepuasan terhadap kebutuhan siswa cenderung untuk diulang kembali. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Dari luar seperti nilai, ganjaran hadiah-hadiah dan lain-lain. Dari dalam diri bisa terjadi apabila respon yang dilakukan oleh siswa betul-betul memuaskan dirinya sesuai kebutuhan.

5) Pemakaian dan Pemindahan

Dalam menyampaikan informasi yang jumlahnya tidak terbatas, penting sekali dilakukan pengaturan dan penempatan informasi sehingga dapat digunakan apabila diperlukan kembali. Peningkat kembali informasi yang telah diperoleh cenderung terjadi apabila digunakan dalam situasi serupa.

Berdasarkan penjabaran diatas terdapat lima prinsip belajar siswa aktif, yakni (1) stimulus belajar; (2) perhatian dan motivasi; (3) respon yang dipelajari; (4) penguatan serta (5) pemakaian dan pemindahan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam diri

siswa itu sendiri ataupun yang datang dari luar diri siswa. Menurut Syah (2012:146) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu faktor internal , faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Faktor Internal Siswa

Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti:

a) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis dapat berupa kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

b) Aspek Psikologis

Aspek psikologi dapat berupa minat dan ketertarikan siswa terhadap seperti intelegitas, sikap, minat , bakat dan motivasi dari peserta didik. Oleh karena itu aspek psikologis sangat mempengaruhi selama terjadi proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal / Luar

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu berdasarkan lingkungan sosial disekolah, masyarakat dan keluarga

- (1) Lingkungan sekolah, berkaitan dengan pengajar, tenaga kependidikan dan teman-teman siswa dilingkungan sekolah dimana dapat mempengaruhi proses belajar dari siswa tersebut. Terciptanya hubungan yang harmonis diantara ketiganya dapat menjadi motivasi dari siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

(2) Lingkungan masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi semangat belajar siswa.

(3) Lingkungan sosial keluarga. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, pengelolaan keluarga dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar merupakan strategi dari siswa itu untuk menunjang keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran materi tertentu.

Berdasarkan penjabaran diatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa terdiri dari faktor internal yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor eksternal siswa yaitu dari lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Selain dua faktor tersebut terdapat faktor dari pendekatan belajar yang berkaitan dengan strategi untuk menunjang proses pembelajaran suatu materi

e. Jenis-Jenis Aktifitas Belajar

Kegiatan belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan kegiatan belajar maka peserta didik akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar. Sebenarnya, keaktifan belajar tersebut dapat muncul dalam berbagai bentuk misalnya dengan mendengarkan seorang guru yang sedang memberikan ceramah, mendiskusikan sesuatu dengan guru atau teman sekelas, atau memikirkan cara untuk memecahkan suatu permasalahan. *Curriculum Guiding Commite of the Winscon Cooperative Education Program* dalam Hamalik (2009:20-21) mengelompokan aktifitas belajar siswa menjadi :

- 1) Kegiatan penyelidikan: membaca, melakukan wawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya;
- 2) Kegiatan penyajian: laporan, panel, dan *round table discussion*, mempertunjukkan *visual aid*, membuat grafik dan *chart*;
- 3) Kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan;
- 4) Kegiatan apresiasi: mendengarkan music, membaca, menyaksikan gambar;
- 5) Kegiatan observasi dan mendengarkan: merupakan alat dan bahan dari peserta didik sebagai alat bantu belajar;
- 6) Kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain music;
- 7) Bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana;
- 8) Percobaan: belajar mencoba cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh peserta didik disamping perlengkapan yang telah tersedia;
- 9) Kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri;

Lebih lanjut menurut Paul B.Diedrich dalam Sardiman (2009:101) mengemukakan bahwa jenis-jenis dari keaktifan siswa dapat digolongkan menjadi 8 aktifitas yakni :

- 1) *Visual activities*; kegiatan membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.

- 2) *Oral activities*: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, menyampaikan pendapat, melakukan wawancara, berdiskusi dan memberikan interupsi.
- 3) *Listening activities*: mendengarkan, uraian, percakapan diskusi, music, pidato.
- 4) *Writing activities*: menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
- 5) *Drawing activities*: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*: melakukan percobaan/eksperimen, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup.

Sedangkan menurut Wasty Soemanto (2006) dikemukakan terdapat beberapa contoh aktivitas belajar dalam beberapa situasi, yaitu: 1) Mendengar; 2) Memandang; 3) Meraba, mencium dan mencicipi/mencecap; 4) Menulis atau Mencatat; 5) Membaca; 6) Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi; 7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan; 8) Menyusun *paper*; 9) Mengingat; 10) Berpikir serta 11) Latihan dan praktik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan jenis-jenis kegiatan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat dikelompokkan menjadi keaktifan jasmani dan keaktifan rohani, implementasi dari dua jenis keaktifan dapat berupa keaktifan panca indera, akal, ingatan, dan emosional. Jenis-jenis keaktifan

belajar dilakukan dengan berbagai cara seperti melihat, mendengarkan, menulis, menggambar, berbicara, meraba, membaca, mengamati, mengingat, berpartisipasi, dll.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas baik dari ciri-ciri, faktor keaktifan dan jenis keaktifan belajar siswa maka pada penelitian ini indikator dari keaktifan belajar siswa yang akan digunakan dapat dilihat dari (1) *visual activities* : siswa aktif memperhatikan penjelasan baik dari guru maupun kelompok saat menjelaskan materi; (2) *oral activities* : siswa aktif untuk bertanya dan berdiskusi; (3) *listening activities* : siswa aktif mendengarkan instruksi dan penjelasan dari guru; (4) *writing activities* : siswa aktif mencatat dan menulis laporan; (5) *motor activities* : siswa aktif mengikuti pembagian kelompok dan melakukan kerjasama; (6) *mental activities* : siswa aktif menjawab pertanyaan dan menguasai materi; (7) *emotional activities*: siswa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Pada penelitian ini juga ditekankan kepada peningkatan keaktifan siswa dengan faktor psikologis siswa itu sendiri dengan tindakan memberikan motivasi, rekognisi atau *reward* terhadap siswa tersebut.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Keluaran dari setiap kegiatan pembelajaran adalah agar peserta didik mampu mencapai kualitas yang ditetapkan oleh guru, maka dilakukan sesuatu mengetahui hasil belajar dari peserta didik. Menurut Purwanto (2014) pengertian hasil belajar dapat dijelaskan dengan cara memahami arti dari kedua kata dasar yang membentuknya yakni “hasil” dan “belajar”. Pengertian dari kata hasil merujuk sesuatu perolehan yang didapatkan setelah melakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan

berubahnya input secara fungsional. Sedangkan kata belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu. Perubahan perilaku pada individu menunjukkan bahwa individu tersebut melalui proses belajar. Hal ini juga disampaikan oleh Winkel dalam Purwanto (2014:45) bahwa “ hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.” Selaras dengan yang disampaikan Jihad (2008:14) tentang pengertian hasil belajar, “Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.”

Hasil belajar siswa mencakup 3 aspek, yaitu : kognitif,afektif dan psikomotorik, oleh karena itu Abdurahman dalam Jihad, Asep, & Haris, (2008) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Selaras dengan yang disampaikan oleh Gagne & Briggs dalam Jamil (2016 : 37) mengungkapkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui *performance* siswa. Reigeluth dalam Jamil (2016:37) juga berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja).

Berdasarkan penjabaran para ahli diatas dapat dirangkum bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada individu dalam sikap dan perilaku baik dalam ranah kognitif,afektif dan psikomotorik melalui proses belajar.

b. Ranah Hasil Belajar

Ranah hasil belajar siswa menurut Bloom dalam Kosasih (2015:6) dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

- 1) Aspek kognitif: yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang terhadap suatu mata pelajaran.
- 2) Aspek Afektif: yang berkaitan dengan sikap, perasaan, minat dan moral seseorang terhadap suatu mata pelajaran.
- 3) Aspek Psikomotorik: yang berkaitan dengan otot, atau fisik seseorang terhadap suatu mata pelajaran. Wujudnya bisa berupa kemampuan mencipta, berkreasi dan sejenisnya.

Hal serupa juga disampaikan Horward Kingsley dalam Sudjana (2014:22) terdapat tiga macam hasil belajar yaitu:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita

Selanjutnya menurut Benjamin S.Bloom dalam Jihad,dkk (2008 : 14-15) hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi 2 macam yakni pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari 1)Pengetahuan tentang fakta; 2) Pengerahuan tentang prosedural; 3) Pengerahuan tentang konsep; 4)Pengetahuan tentang prinsip.

Sedangkan keterampilan terdiri dari 4 kategori yakni 1) Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif; 2) Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik; 3) Keterampilan beraksi atau bersikap; 4) Keterampilan berinteraksi.

Selanjutnya, menurut Hamalik (2013:161-163) sasaran hasil belajar terdiri dari :

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan/pemahaman)

Penilaian terhadap pengetahuan menuntut perumusan secara lebih khusus setiap aspek pengetahuan yang meliputi konsep, prosedur, fakta, dan prinsip. Untuk menilai ranah pengetahuan dapat dipergunakan pengujian sebagai berikut:

- a) Sasaran penilaian aspek pengenalan (recognition)
- b) Sasaran penilaian aspek mengingat kembali (recal)
- c) Sasaran penilaian aspek pemahaman (komprehension)

2) Ranah Afektif

Sasaran ranah afektif meliputi:

- a) Aspek penerimaan, yaitu kesadaran terhadap gejala dan stimulus serta menerima stimulus.
- b) Sambutan, yaitu aktif mengikuti dan melaksanakan sendiri suatu gejala disamping menyadarinya.
- c) Aspek penilaian, yaitu perilaku yang konsisten, stabil dan mengandung kesungguhan kata hati
- d) Aspek organisasi, yaitu perilaku menginternalisasi, mengorganisasi dan memantapkan interaksi antara nilai-nilai dan menjadikannya suatu pendirian yang teguh.
- e) Aspek karakteristik diri dengan suatu nilai, ialah menginternalisasikan suatu nilai ke dalam sistem nilai dalam diri individu

3) Ranah Keterampilan

Sasaran dari ranah keterampilan terdiri dari :

- a) Aspek keterampilan kognitif seperti masalah yang familier untuk dipecahkan dalam menentukan ketepatan dan kecepatan melalui latihan jangka panjang, maka evaluasi dilakukan dengan metode objektif tertutup
- b) Aspek keterampilan psikomotorik dapat dilakukan dengan tes tindakan pelaksanaan tugas nyata, dan berdasar kriteria ketepatan, kecepatan, kualitas secara objektif, seperti latihan mengetik, menjalankan mesin dan lain-lain.
- c) Aspek keterampilan reaktif, dilaksanakan secara langsung dengan melakukan pengamatan secara objektif terhadap tingkah laku pendekatan atau penghindaran, secara tak langsung dengan kuesioner tertutup.
- d) Aspek keterampilan interaktif, dapat dilakukan dengan menghitung frekuensi kebiasaan dan cara-cara yang baik dipertunjukkan pada kondisi-kondisi tertentu.

Evaluasi Keterampilan Produktif terdiri dari:

- a) Aspek keterampilan kognitif, misalnya memberikan masalah-masalah yang tidak familier untuk dipecahkan, dan solusinya tidak begitu rumit. Evaluasi terhadap hasil ini dengan menggunakan metode terbuka tertutup (open ended methods).
- b) Aspek keterampilan psikomotorik, yaitu tugas-tugas produktif yang menuntut perencanaan strategi. Evaluasi terhadap hasil dan proses perencanaan ialah dengan melakukan pengamatan atau observasi dan diskusi .

- c) Aspek keterampilan reaktif, secara langsung mengamati sistem nilai masyarakat dalam tindakan luar sekolah.
- d) Aspek keterampilan interaktif dengan observasi keterampilan dalam situasi senyatanya.

Berdasarkan penjabaran diatas ranah dari hasil belajar ini hasil belajar siswa mencakup 3 ranah, yakni 1) ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa terhadap suatu mata pelajaran , 2) ranah afektif yang berkaitan sikap dan moral siswa terhadap suatu mata pelajaran, dan 3) ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan siswa terhadap suatu mata pelajaran.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan suatu proses belajar tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal. Menurut Baharudin (2009) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal yang berasal dari individu dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu.

- 1) Faktor internal (dari dalam diri individu), meliputi faktor fisiologis (kondisi fisik individu berupa kesehatan dan keadaan fungsi jasmani) dan faktor psikologis (keadaan psikologis individu, berupa kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat).
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar diri individu), meliputi faktor lingkungan sosial (sekolah, masyarakat, keluarga) dan faktor nonsosial (lingkungan alamiah, faktor instrumental, dan faktor materi pelajaran).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dirangkum bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi 2 yakni faktor internal seperti keadaan psikologis dan kecerdasan siswa kemudian faktor eksternal bisa berasal dari lingkungan sosial dan nonsosial.

d. Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran dilakukan agar dalam pengambilan keputusan dari hasil belajar dapat dilakukan dengan tepat. Menurut Sugihartono,dkk (2015:130) “Pengukuran hasil belajar dimaksud untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah menghayati proses belajar”. Melalui pengukuran mampu menyajikan data yang akan menjadi landasan dalam pengambilan keputusan dalam evaluasi, tanpa adanya pengukuran maka evaluasi tidak memiliki dasar yang kuat dalam membuat keputusan. Pentingnya keputusan evaluasi hasil belajar adalah menyangkut nasib akademik siswa, karena hal tersebut berhubungan dengan jerih parah siswa dalam belajar dengan hasil belajarnya.

Dari segi alat ukur, pengukuran hasil belajar yang dilakukan guru lazimnya menggunakan tes. Menurut Sugihartono,dkk (2015:140) Tes merupakan prosedur atau alat yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana yang telah ditentukan dan dengan cara serta aturan-aturan yang sudah ditentukan. Untuk test itu sendiri dibedakan menjadi beberapa jenis yakni perbuatan (*performance test*), verbal, dan non verbal (Sugihartono,dkk , 2015:141-143).

- 1) *Performance test* (tes perbuatan) yaitu tes dalam bentuk perbuatan atau tindakan tertentu. Dengan tes perbuatan peserta ditugasi untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu seperti yang dimaksud oleh penguji.
- 2) *Verbal test*(tes verbal) tes yang jawabannya diharapkan dari penguji berupa uraian dalam bentuk bahasa. Jawaban atau respon tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk bahasa yang diucapkan (lisan) dan dapat pula dinyatakan dalam bentuk bahasa tertulis.
- 3) *Nonverbal test* atau tes dalam bentuk bahasa isyarat atau gerakan tertentu, sedangkan tugas dari peserta mengartikan atau menafsirkan gerakan atau isyarat yang diberikan oleh penguji.

Dari pernyataan diatas, dapat dipahami bahwa pengukuran hasil belajar itu pengukuran hasil belajar digunakan untuk penentuan keputusan evaluasi hasil belajar yang telah dilaksanakan. Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan alat evaluasi berupa tes, baik tes tertulis(*verbal test*), lisan (*nonverbal test*, maupun tindakan (*performance test*).

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa yang ditunjukan berupa nilai yang diberikan oleh guru. Penelitian kali ini berfokus kepada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Karena penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* sehingga dapat diartikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa jika

minimal 75% dari jumlah siswa telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

3. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika

Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika adalah mata pelajaran yang dasar yang harus dipelajari oleh siswa SMK yang mengambil kompetensi keahlian di bidang Elektronika salah satunya Audio Video. Pada mata pelajaran ini terdapat beberapa materi atau pembahasan meliputi besaran dari “SI units”, spesifikasi data komponen listrik, hukum-hukum kelistrikan dan elektronika, alat-alat ukur listrik dan elektronika, komponen pengamanan listrik dan elektronika, rangkaian seri, paralel dan campuran dari tahanan dan tegangan, prinsip kemagnetan pada rangkaian AC dan rangkaian DC, jenis-jenis sumber tegangan listrik, komponen aktif dan pasif, karakteristik gelombang dan rangkaian pada arus bolak-balik, filter frekuensi, komponen semikonduktor dioda, aplikasi dioda, kerja bias rangkaian transistor, kerja rangkaian dasar elektronika digital, macam-macam sensor dan *transducer*, prinsip kerja dan hasil pengukuran alat ukur listrik dan elektronika.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok mata pelajaran DLE

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.1 Memahami besaran dari “SI units” pada kelistrikan	Besaran dari “SI Units” pada kelistrikan tentang : 1.kuat arus listrik 2.tegangan listrik 3.hambatan listrik 4. daya listrik
3.2 Membedakan spesifikasi data komponen listrik	Spesifikasi data komponen listrik yang berkaitan dengan karakteristik besaran listrik

4. Model Pembelajaran Kooperatif TGT

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Joyce & Weil (N.Lia Marliana, 2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rencana yang dapat digunakan oleh guru untuk menentukan kurikulum mata pelajaran, materi pembelajaran dan membimbing aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Joyce & Weil (N.Lia Marliana, 2018) mengemukakan pendapatnya bahwa setiap model pembelajaran memiliki karakteristik umum yang terdiri atas unsur-unsur berikut ini.

- 1) Sintaks, yakni memiliki tahap-tahap kegiatan yang dilakukan ketika pembelajaran menurut model tertentu.
- 2) Sistem sosial, yakni situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam model tersebut.
- 3) Prinsip reaksi, yakni pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana guru seharusnya melihat dan memperlakukan para siswa termasuk bagaimana seharusnya memberi respon kepada siswa.
- 4) Sistem pendukung, yakni segala sarana, bahan, dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan suatu model pembelajaran tertentu.

- 5) Dampak instruksional yakni hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa menuju tujuan yang diharapkan.
- 6) Dampak pengiring, yakni hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana pembelajaran yang dialami langsung oleh siswa tanpa adanya arahan langsung dari guru.

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaram yaitu:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Menjadi pedoman kegiatan belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan pembahas diatas maka dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah suatu skenario pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran. Adapun karakteristik model pembelajaran yakni memiliki sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, memiliki dampak instruksional dan dampak pengiring.

b. Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sering dilakukan dalam tim kecil, yang siswanya memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Menurut N Lia Marliana dan Dra.Suhertuti (2018:38) pembelajaran koopertif menggunakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi untuk menunjukkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran sehingga setiap anggota dalam kelompok tidak hanya bertanggung jawab terhadap apa yang telah dipelajari tetapi juga

membantu pembelajaran sesama tim. Sedangkan menurut Trianto (2010:58) Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran bersama yang menekankan pada proses kerjasama dan saling membantu dimana masing-masing anggota belajar saling memberikan dukungan usaha kepada antar anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung, (2012:82) “pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan.”

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang digunakan dengan sistem kelompok kecil dimana ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri tetapi juga terhadap anggota kelompoknya dimana masing-masing anggota belajar saling memberikan dukungan satu sama lain.

2) Unsur Pembelajaran Kooperatif

Pada pembelajaran kooperatif terdapat unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain. Anita Lie dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pembelajaran gotong royong yang memiliki lima unsur model pembelajaran yang harus di terapkan, yaitu :

a) Saling ketergantungan positif

Agar kelompok kerja dapat berjalan efektif, guru harus mampu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Dengan cara ini mau tidak mau setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain bisa berhasil, sehingga setiap siswa akan mempunyai kesempatan untuk memberikan sumbangan pikiran.

b) Tanggung jawab perorangan

Guru membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan. Dengan cara demikian siswa tidak melaksanakan tugasnya akan diketahui dengan jelas dan mudah, rekan-rekan dalam satu kelompok akan menuntutnya untuk melaksanakan tugas tidak menghambat yang lainnya.

c) Tatap muka

Setiap kelompok harus di berikan kesempatan untuk bertemu secara langsung dan berdiskusi ,kegiatan interaksi ini diharapkan dapat membentuk sinergitas dari masing-masing anggota yang akan menguntungkan semua anggota.

d) Komunikasi antar anggota

Unsur juga mengkhendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan komunikasi. Pembelajar perlu diberitahu secara eksplisit dengan cara-cara

berkomunikasi secara efektif seperti bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain tanpa menyinggung perasaan orang tersebut.

e) Evaluasi proses kelompok

Guru menentukan menjadwalkan bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama yang mereka lakukan agar kedepannya bisa bekerjasama lebih efektif. Format evaluasi bisa bermacam-macam tergantung pada tingkat pendidikan siswa.

Menurut Mulyasa (2003), menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar.

Pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah: aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggungjawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespon pertanyaan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa unsur-unsur dari pembelajaran kooperatif yaitu adanya tanggung jawab dari masing-masing anggota kelompok, adanya rasa saling menghargai satu sama lain antara anggota kelompok, adanya rasa

kebersamaan dalam belajar sehingga setiap siswa bisa memahami makna dan hasil belajar mereka dan adanya presentasi hasil kerjasama antara anggota kelompok yang kemudian hasil itu akan menentukan mereka terhadap evaluasi penghargaan dari guru.

3) Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan dengan sistem kelompok kecil dimana ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri tetapi juga terhadap anggota kelompoknya dimana masing-masing anggota belajar saling memberikan dukungan satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam jenis yang telah dikembangkan oleh para ahli pendidikan. Penentuan jenis pembelajaran yang digunakan guru disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menurut Miftahul Huda (2011), jenis pembelajaran kooperatif terbagi menjadi tiga kategori diantaranya adalah *Student Teams Learning*, *Informal* dan *Supported Cooperative Learning*.

- a) *Student Teams Learning*, meliputi *Student Teams-Achievment Divisions* (STAD), *Teams-Games Tournament* (TGT), dan *Jigsaw II* (JIG II).
- b) *Informal*, meliputi *Spontaneous Group Discussion* (SGD), *Numbered Heads Together* (NHT), *Teams Product* (TC), *Cooperative Review* (CR), *Thik-Pair-Share* (TPS), *Discussion Group* (DG) – *Group Project* (GP).
- c) *Supported Cooperative Learning*, meliputi *Learning Together* (LT)-*Circle of Learning* (CL), *Jigsaw* (JIG), *Jigsaw III* (JIG III), *Cooperative Learning Structures* (CLS), *Group Investigation* (GI), *Complex Instruction* (CI), *Teams Accelerated*

Instruction (TAI), Cooperative Integrated Reading and Compositon (CIRC), Structured Dyadic Methods (SDM).

Sedangkan menurut Slavin (2015), model pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 2 macam berdasarkan kesesuaian terhadap mata pelajaran. Pertama model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan pada sebagian mata pelajaran, meliputi : STAD, TGT, *Jigsaw II*. Kedua, model pembelajaran kooperatif yang dikhususkan untuk kurikulum komperhensif dan hanya bisa digunakan pada mata pelajaran tertentu.

a) Model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan pada sebagian mata pelajaran, meliputi : STAD (*Student Teams-Achievement Division*), TGT (*Teams-Group Tournament*), *Jigsaw II*.

(1) *Student Teams-Achievement Division (STAD)*

Siswa dikelompokkan secara heterogen kemudian siswa yang pandai akan menjelaskan siswa lain sampai mengerti. Kelebihan dari model pembelajaran ini siswa menjadi lebih siap dan siswa terlatih bekerja sama dengan baik, tetapi kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini anggota kelompok semua mengalami kesulitan dan guru cenderung membedakan siswa.

(2) *Teams-Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa dikatakan hamper mirip dengan model pembelajaran STAD. Perbedaan dari model ini adalah kuis yang dilaksanakan pada model pembelajaran STAD digantikan menjadi tournament mingguan. Suatu prosedur tertentu digunakan untuk membuat permainan atau turnamen berjalan secara adil. Pada model pembelajaran kooperatif ini, siswa akan mampu

meningkatkan kegembiraan dari siswa sehingga memungkinkan adanya peningkatan aktifitas, partisipasi, motivasi, minat dan hasil belajar siswa .

(3) *Jigsaw II*

Jigsaw II dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1980 di mana semua anggota kelompok asal mempelajari satu topik yang sama, hanya saja masing-masing anggota difokuskan untuk mendalami bagian-bagian tertentu dari topik itu. Setiap anggota kelompok asal harus menjadi ahli dalam bagian topik yang mereka dalami. Tipe Jigsaw II ini mereka harus mengajarkan keahliannya pada anggota kelompok asalnya yang lain secara bergantian. Di akhir pembelajaran akan diadakan evaluasi sebagai bentuk penilaian untuk semua topik, berupa kuis ataupun bentuk penilaian lainnya. Penghitungan skor dan penghargaan tim sama dengan STAD. Metode ini biasa digunakan untuk materi-materi yang bersifat penjelasan terperinci, seperti biografi, bidang studi sosial, sejarah, dan lain sebagainya.

- b) Model pembelajaran kooperatif yang dikhususkan untuk kurikulum komperhensif dan hanya bisa digunakan pada mata pelajaran tertentu, meliputi *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan *Teams Accelerated Instruction (TAI)*.

(1) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

CIRC merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada kelas sekolah dasar pada tingkat yang lebih tinggi dan juga pada sekolah menengah. Dalam kegiatan CIRC, para siswa mengikuti serangkaian pengajaran guru, praktik tim, pra-penilaian tim, dan kuis. Penghargaan untuk tim akan diberikan kepada

tim berdasarkan kinerja rata-rata dari semua anggota tim dalam sebuah kegiatan membaca dan menulis.

(2) *Teams Accelerated Instruction* (TAI)

TAI merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran individual. TAI dirancang khusus untuk mengajarkan matematika kepada siswa kelas 3-6. Dalam TAI, para siswa memasuki sekuen individual berdasarkan tes penempatan dan kemudian melanjutkannya dengan tingkat kemampuan mereka sendiri.

c. *Teams Game Tournament*

1) Pengertian *Teams Game Tournament*

Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran kooperatif TGT adalah pembelajaran dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 3-5 siswa yang heterogen. Dalam TGT peserta didik memainkan permainan antar kelompok untuk memperoleh skor tertinggi bagi tim, permainannya berupa kuis terkait materi pelajaran.

Menurut Slavin (1982 : 9) metode TGT merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins yang mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Model ini menggunakan pembelajaran yang sama seperti yang disampaikan guru, demikian halnya dengan tim belajar, sama seperti pada model STAD. Akan tetapi yang membedakannya adalah kuis diganti dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Metode ini dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran, dan paling

cocok digunakan untuk mengajar dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan satu jawaban benar.

Slavin (1982 : 11) terdapat 5 komponen-komponen TGT yang dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Penyajian materi di kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam kelas. Pada saat penyajian materi ini, siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game*, karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b) Tim

Tim terdiri dari empat sampai 5 siswa yang heterogen dilihat dari prestasi akademi, jenis kelamin, dan ras/etnik. Fungsi kelompok agar siswa lebih memahami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal.

c) *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

d) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan diakhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Kelompok siswa yang menang akan diumumkan guru, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas model pembelajaran kooperatif Teams-Game Tournament dapat diartikan sebagai model pelajaran yang berbentuk tim-tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima siswa dengan latar belakang yang berbeda. Teams-Game Tournament terdiri dari 5 komponen yaitu, penyampaian materi dikelas, kelompok/tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif TGT ini akan mampu meningkatkan kegembiraan dari siswa sehingga memungkinkan adanya peningkatan aktifitas, partisipasi, motivasi, minat dan hasil belajar siswa

2) Langkah - Langkah Pelaksanaan TGT

Langkah-langkah pelaksanaan TGT ini akan dibagi menjadi beberapa tahapan yakni persiapan dan pelaksanaan, dimana masing-masing tahapan akan dijabarkan sebagai berikut :

a) Persiapan

(1) Persiapan materi

Guru membuat lembar kegiatan siswa, lembar jawaban, lembar rangkuman tim, lembar penempatan meja turnamen, dan kuis untuk setiap unit atau kompetensi dasar yang akan diajarkan. Lalu menyiapkan pula kartu sebanyak 30 buah untuk 3 siswa.

(2) Menempatkan siswa kedalam tim.

Tim belajar mewakili seluruh bagian di dalam kelas. Tim terdiri dari empat sampai lima siswa yang terdiri dari seorang siswa berprestasi tinggi, siswa dengan prestasi rendah dan seorang siswa dengan prestasi sedang. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa bisa melalui skor nilai harian siswa pada tes sebelumnya.

Penentuan jumlah anggota dalam tim disesuaikan dengan jumlah keseluruhan siswa di dalam kelas dibagi dengan 4, apabila masih terdapat sisa siswa maka bisa masuk ke dalam salah satu tim sehingga terdapat tim yang terdiri dari 4 siswa dan 5 siswa. Apabila terdapat tiga tim di dalam kelas, maka dapat menggunakan huruf A, B, dan C dengan diurutkan dari daftar atas menggunakan huruf A, dimisalkan untuk urutan daftar skor tertinggi menggunakan huruf A, dilanjutkan dengan huruf berikutnya untuk skor sedang dan apabila sudah sampai pada huruf terakhir maka dilanjutkan dengan penamaan huruf tim dengan menggunakan arah yang berlawanan.

Tabel 2. Pembagian anggota tim berdasarkan urutan huruf dan angka

	Peringkat	Tim
Siswa berkemampuan tinggi	1	A1
	2	B1
	3	C1
Siswa berkemampuan sedang	4	C2
	5	B2
	6	A2
	7	B3
	8	C3
Siswa berkemampuan rendah	9	A3
	10	C4
	11	B4
	12	A4

Sumber : Slavin (2015:152)

Tabel 3. Daftar pengelompokkan siswa berdasarkan urutan huruf dan angka

Tim A	Tim B	Tim C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4

Setelah didapatkan daftar urutan siswa dalam tim, selanjutnya mengisi lembar rangkuman siswa yang terdiri dari nama tim, nama-nama anggota tim, total skor tim, rata-rata tim dan penghargaan.

b) Pelaksanaan

(1) Presentasi

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah presentasi diawal pembelajaran yang meliputi pendahuluan, inti (berisi komponen presentasi bahan materi dan latihan terbimbing dari keseluruhan pelajaran), dan kuis yang mencangkup latihan dan asesmen.

(2) Belajar tim

Proses berlangsungnya belajar tim, masing-masing anggota tim mempunyai tanggungjawab untuk memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Untuk menambah semangat kerja tim, dapat diberikan kesempatan bagi siswa untuk menentukan nama tim sesuai dengan keinginan mereka. Kemudian siswa diberikan lembar kegiatan siswa dan lembar jawaban yang dapat digunakan siswa untuk mengetahui sejauh mana penguasaan mereka akan materi yang telah dipelajari. Lembar kegiatan siswa dan lembar jawaban hanya diberikan sebanyak

2 eksemplar untuk mendorong siswa agar mau bekerja sama dalam timnya untuk mampu menguasai materi secara menyeluruh.

(3) Turnamen

Sebelum dimulai turnamen, guru harus sudah menyiapkan daftar nama siswa dari urutan kemampuan tinggi sampai rendah untuk digunakan dalam penempatan siswa pada meja turnamen

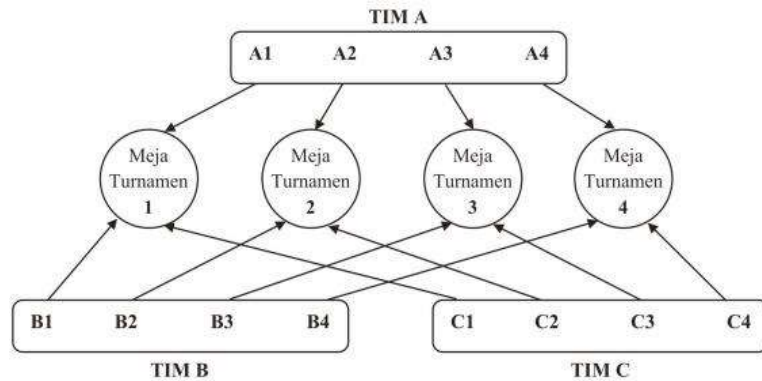
Tabel. 4 Penempatan siswa berdasarkan kemampuan akademik

Nama Siswa	1	2	3	4
A1	1			
B1	1			
C1	1			
C2	2			
B2	2			
A2	2			
A3	3			
B3	3			
C3	3			
C4	4			
B4	4			
A4	4			

Sumber : Slavin (2015:170)

Pada saat penempatan siswa pada meja turnamen, dilakukan secara acak dengan urutan yang telah dibuat. Tahap awal yaitu dengan menyuruh siswa untuk menyiapkan meja-meja yang akan digunakan untuk turnamen kemudian mengacak nomor-nomor sehingga siswa tidak tahu mana meja “atas” dan “bawah”. Salah satu siswa diperintahkan untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu bernomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja. Setelah semua

siap, permainan turnamen dapat dimulai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Penempatan Meja Turnamen
Sumber : Slavin (2015:168)

Permainan diawali dengan para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama. Adapun peraturan permainan TGT (Teams Game Tournament) yaitu setelah selesai pada putaran pertama, selanjutnya semua bergerak satu posisi ke kiri. Penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua. Apabila kotaknya sudah kosong atau berakhirnya periode kelas, maka para pemain mencatat nomor yang telah dimenangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk Game I berikut seterusnya untuk game turnamen berikut sesuai dengan gambar dibawah ini.

Pembaca

1. Ambil satu kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan
2. Bacalah pertanyaan dengan jelas
3. Cobalah untuk menjawab



Penantang I

Menantang jika memang dia mau (dapat memberikan jawaban berbeda) atau boleh melewatinya



Penantang II

Boleh menantang jika penantang 1 melewati, dan jika dia memang bersedia menjawab maka diperkenankan menyampaikan jawabannya.

Gambar 2. Aturan Turnamen pada Model Pembelajaran Kooperatif TGT.

Setelah semua siswa mengisi lembar skor permainan sesuai dengan skor yang diperoleh, kemudian guru memerintahkan untuk mengumpulkan lembar skor untuk mendapatkan pemenang tim yang akan mendapatkan penghargaan.

c) *Team Recognition*

Ketika turnamen telah selesai dan lembar skor telah dikumpulkan, guru segera memeriksa skor tim dengan memeriksa poin turnamen masing-masing siswa dari lembar skor permainan dan dimasukkan ke lembar rangkuman tim. Hasil penjumlahan seluruh skor dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan (Slavin : 1982).

d) Bergeser tempat

Bergeser tempat atau menempatkan siswa pada meja turnamen baru yang dapat digunakan persiapan turnamen berikutnya, untuk penempatan itu sendiri bisa berdasarkan hasil turnamen sebelumnya.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sekarang sekaligus rujukan oleh penulis karena berorientasi pada penerapan *Teams-Game Tournament*, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Arum Wijayanti dengan Judul Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019. Keaktifan siswa yang diamati yaitu memperhatikan penjelasan guru dikelas, bertanya, kerja kelompok, kemauan mengemukakan pendapat dan dalam mengerjakan soal. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus atau sebelum tindakan yaitu sebesar 38,52% menjadi 44,44% pada pertemuan I di siklus I, menjadi 60,74% pada pertemuan II di siklus

I, menjadi 68,89% pada pertemuan III di siklus II, dan 77,78% pada pertemuan IV di siklus II

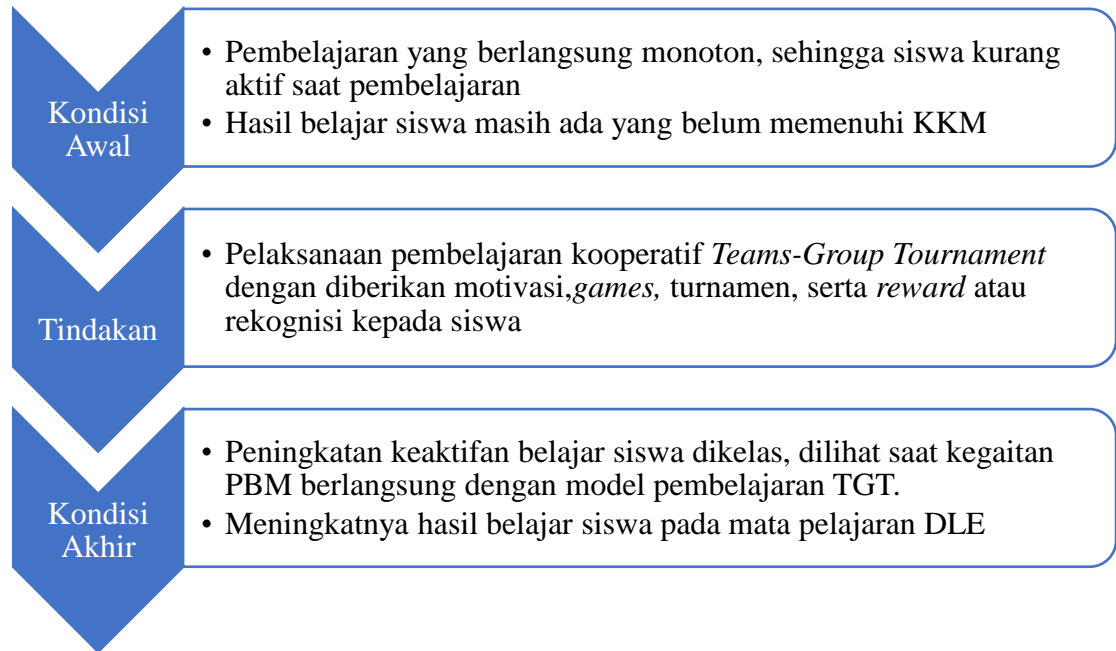
2. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Ratnasari dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Elektronika Dasar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Elektronika Dasar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video. Dengan indikator minat belajar yang diamati berupa perasaan senang, perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari minat belajar siswa siklus I sebesar 61,06% mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 71,06%. Hasil belajar siswa pada siklus I diketahui rata-rata kelas sebesar 76,17 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,33.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Rachmawati dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang dapat dilihat dari persentase rata-rata skor motivasi belajar dengan indikator tekun dan giat

mengerjakan tugas, ulet, senang dalam belajar, dapat mempertahankan pendapat, lebih senang bekerja mandiri, tertarik dengan mata pelajaran dan senang mencari dan memecahkan masalah dari 74,9% menjadi 80,93% yang meningkat sebesar 6,03% dan semua indikator pada siklus II telah lebih dari 75%. Sedangkan peningkatan hasil belajar dari 70,22 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 57% menjadi 83,91 dengan presentase ketuntasan hasil belajar 91% yang meningkat 13,69 dengan persentase ketuntasan 34,78%.

C. Kerangka Pikir

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan suatu komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu proses pembelajaran akan maksimal jika guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran. Permasalahan keaktifan menjadikan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal sehingga terjadinya penurunan hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X T.AV di SMK Negeri 1 Pundong. Melalui penelitian ini, peneliti akan mengatasi permasalahan tersebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan model pembelajaran ini siswa akan berlatih untuk berinteraksi dan belajar bersama untuk memecahkan masalah melalui game yang diberikan guru, serta rasa tanggung jawab siswa terhadap materi yang telah dipelajari akan meningkat karena pada saat turnamen skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota akan mempengaruhi skor kelompok. Selain itu model pembelajaran kooperatif TGT ini akan

mampu meningkatkan kegembiraan dari siswa sehingga memungkinkan adanya peningkatan aktifitas, partisipasi, motivasi, minat dan hasil belajar siswa.



Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Perlunya dirumuskan hipotesis sebelum melakukan penelitian merupakan dasar atau landasan dalam proses penelitian dan pengumpulan data. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini ialah:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Group Tournament* diduga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran DLE kelas X T.AV di SMK Negeri 1 Pundong.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Group Tournament* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran DLE kelas X T.AV di SMK Negeri 1 Pundong.