

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teori dan Penelitian yang Relevan

1. Deskripsi Teori

a. Belajar dan Pembelajaran

1) Belajar

Ada asumsi atau anggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi dari materi pembelajaran. Menurut Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 9), belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Skinner dalam Bimo Walgito (2010: 184) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya. Bimo Walgito (2010: 185) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku. Belajar akan lebih efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan dapat menghayati objek

pembelajaran secara langsung. Tetapi perlu diketahui pula bahwa sistem lingkungan ini pun dipengaruhi oleh berbagai komponen yang saling berinteraksi, antara lain tujuan pembelajaran, bahan kajian yang disampaikan guru, siswa, jenis kegiatan yang dikembangkan, metode serta media pembelajaran yang dipilih.

Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar (Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, 2003: 126). Komunikasi merupakan faktor-faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Tinggi rendahnya suatu capaian mutu pendidikan dipengaruhi pula oleh faktor komunikasi, khususnya komunikasi pendidikan (Sobri, dkk. 2009: 88). Secara umum ada tiga tujuan pembelajaran, yaitu:

- a) untuk mendapatkan pengetahuan;
- b) untuk menanamkan konsep dan pengetahuan;
- c) untuk membentuk sikap atau kepribadian.

Suatu kegiatan belajar ialah upaya mencapai perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Bahkan lebih luas lagi, perubahan tingkah laku ini tidak hanya mengenai perubahan pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan minat, dan penyesuaian diri. Pendeknya mengenai segala aspek organisasi atau pribadi seseorang.

Tujuan belajar penting bagi guru dan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 23). Dalam desain tujuan instruksional, guru merumuskan tujuan instruksional khusus, atau sasaran belajar siswa. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dapat dilakukan siswa. Belajar sebagai proses atau aktivitas disyaratkan oleh banyak sekali hal-hal atau faktor-faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak sekali macamnya. Untuk memudahkan pembicaraan dapat dilakukan klasifikasi menurut Sumadi Suryabrata (2011: 233-237) sebagai berikut.

- a) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih lagi dapat digolongkan menjadi dua golongan, dengan catatan bahwa *overlapping* tetap ada, yaitu:
 - (1) faktor non sosial; dan
 - (2) faktor sosial.
- b) Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar, dan ini pun dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:
 - (1) faktor fisiologis; dan
 - (2) faktor psikologis.

Secara umum semua faktor diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

a) Faktor-Faktor Non Sosial dalam Belajar

Kelompok faktor ini bisa dikatakan tidak terhitung jumlahnya, misalnya: keadaan udara, suhu, udara, cuaca, waktu

(pagi, siang, sore, ataupun malam), tempat, alat-alat yang dipakai, dan masih banyak lagi faktor lain yang tidak dapat kita sebutkan satu persatu.

Semua faktor yang telah disebutkan di atas harus kita atur sedemikian rupa sehingga dapat membantu proses belajar secara maksimal. Letak sekolah atau tempat belajar misalnya harus memenuhi syarat-syarat seperti di tempat yang tidak terlalu dekat kepada kebisingan atau jalan ramai, lalu bangunan itu harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan dalam ilmu kesehatan sekolah.

b) Faktor-Faktor Sosial dalam Belajar

Faktor yang dimaksud dengan faktor sosial adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Kehadiran seseorang ketika seseorang belajar, maka akan mengganggu proses belajar itu, misalnya kalau satu kelas murid sedang mengerjakan ujian, lalu terdengar banyak anak-anak lain bercakap-cakap di samping kelas. Biasanya faktor-faktor tersebut mengganggu konsentrasi sehingga perhatian tidak lagi dapat ditujukan kepada hal yang dipelajari itu semata-mata.

c) Faktor-Faktor Fisiologis dalam Belajar

Faktor fisiologis ini masih dapat dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu:

(1) Keadaan *tonus* jasmani pada umumnya.

Keadaan *tonus* jasmani pada umumnya ini dapat dikatakan melatarbelakangi aktivitas belajar, keadaan jasmani yang segar akan lain pengaruhnya dengan keadaan jasmani yang kurang segar, keadaan jasmani yang lelah lain pengaruhnya daripada yang tidak lelah. Dalam hubungan dengan hal ini ada dua hal yang perlu dikemukakan, yaitu:

- (a) nutrisi harus cukup karena kekurangan kadar makanan ini akan mengakibatkan kurangnya *tonus* jasmani, yang pengaruhnya dapat berupa kelelahan, lesu, lekas mengantuk dan sebagainya.
- (b) Beberapa penyakit yang kronis sangat mengganggu belajar itu.

(2) Keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama fungsi-fungsi pancaindra.

Orang mengenal dunia sekitarnya dan belajar mempergunakan pancainderanya. Berfungsinya pancaindra merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik.

d) Faktor-faktor psikologis dalam belajar

Perlu memberikan perhatian khusus kepada salah satu hal, yaitu hal yang mendorong aktivitas belajar itu, hal yang merupakan alasan dilakukannya perbuatan belajar itu. Menurut

Arden N. Frandsen dalam Sumadi Suryabrata (2011: 236-237) mengatakan bahwa terdapat beberapa hal yang mendorong seseorang untuk belajar, yaitu:

- (1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas;
- (2) Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju;
- (3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman;
- (4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi;
- (5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran;
- (6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar.

Sedangkan Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004: 139) mengemukakan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu:

- (a) faktor-faktor stimulus belajar;
- (b) faktor-faktor metode belajar;
- (c) faktor-faktor individual.

Apa yang telah dikemukakan itu hanyalah sekedar penyebutan sejumlah kebutuhan-kebutuhan saja, yang tentu masih

dapat ditambahkan lagi, kebutuhan-kebutuhan tersebut tidaklah lepas satu sama lain, melainkan sebagai suatu keseluruhan (suatu kompleks) mendorong belajarnya anak. Belajar berlangsung bila perubahan-perubahan berikut ini terjadi: penambahan informasi; pengembangan atau peningkatan pengertian; penerimaan sikap-sikap baru; perolehan penghargaan baru; pengerjaan sesuatu dengan mempergunakan apa yang telah dipelajari.

2) Pembelajaran

Pembelajaran didefinisikan oleh aliran kognitif sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Sedangkan menurut aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan/stimulus. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2008: 57). Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 66), ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran. Masing-masing ciri tersebut diuraikan sebagaimana berikut.

a) Rencana

Rencana adalah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.

b) Kesalingtergantungan

Kesalingtergantungan antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

c) Tujuan

Sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Tujuan utama sistem pembelajaran adalah agar siswa belajar.

Unsur-unsur minimal yang harus ada dalam sistem pembelajaran adalah seorang siswa / peserta didik, suatu tujuan, dan suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, guru tidak termasuk sebagai unsur sistem pembelajaran. Fungsinya dapat digantikan atau dialihkan kepada media sebagai pengganti, seperti buku, slide, teks yang terprogram dan lain sebagainya. Namun seorang kepala sekolah dapat menjadi unsur sistem pembelajaran karena berkaitan dengan prosedur perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

b. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Kebanyakan penelitian di bidang pendidikan menyatakan bahwa belajar dalam format kelompok kecil lebih efektif dibandingkan dengan kebanyakan metode yang digunakan dalam pembelajaran klasikal. Dalam pembelajaran Kooperatif, peserta didik menerima latihan dalam kemampuan berkelompok dan sosial. Pada pembelajaran ini, aktivitas distrukturkan di mana setiap peserta didik memainkan peranan penting dan spesifik, sedangkan guru berfungsi memantau, mendengar, dan membantu kegiatan kelompok jika perlu. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2011: 15) pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Miftahul Huda (2011: 117) menguraikan pendapatnya mengenai pembelajaran Kooperatif tipe TGT sebagaimana kutipan berikut.

”Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya”.

Sunal dan Hans (dalam Isjoni, 2011: 15) mengemukakan bahwa pembelajaran Kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran Kooperatif, para siswa akan duduk bersama

dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2005: 8). Ide yang melatarbelakangi bentuk pembelajaran Kooperatif semacam ini adalah apabila para siswa ingin agar timnya berhasil, mereka akan mendorong anggota timnya untuk lebih baik dan akan membantu mereka melakukannya. Seringkali, para siswa mampu melakukan pekerjaan yang luar biasa dalam menjelaskan gagasan-gagasan yang sulit satu sama lain dengan menerjemahkan bahasa yang digunakan guru ke dalam bahasa anak-anak.

Salah satu tipe pembelajaran Kooperatif adalah TGT. Metode yang pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam menyajikan pelajaran. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan melaksanakan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam game, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggungjawab individual (Slavin, 2005: 14).

TGT merupakan pembelajaran kooperatif dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa. Cara pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT diuraikan pada kutipan berikut.

”TGT adalah suatu tipe pembelajaran Kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik, siswa akan dibagi menjadi meja-meja turnamen dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5-6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan, diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam suatu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya, dalam 1 meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara.

Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing meja turnamen. Tiap meja turnamen terdapat 5-6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Permainan ini diawali dengan memberitahukan peraturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagi-bagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja, sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara diundi. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomer soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal

sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya, soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penata sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah, maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini, pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh pada ketua kelompok. Ketua kelompok kemudian memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan. Ketua kelompok kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya (Isjoni, 2011: 83-86)".

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa pada satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan jumlah anggota sebanyak 5-6 orang. Selain mengerjakan tugas yang diberikan guru secara berkelompok, siswa juga diajak melakukan permainan akademik berupa turnamen. Dalam melakukan turnamen, masing-masing siswa pada setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menjadi wakil dari kelompok. Skor

yang diperoleh siswa pada saat turnamen kemudian digabungkan menjadi skor kelompoknya. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat menekankan pada tanggung jawab dan kerjasama antara siswa dalam kelompoknya masing-masing.

c. Hasil Belajar

Menurut Sumadi Suryabrata (2011: 232), belajar dapat membawa perubahan yang pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan kecakapan dan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar. Oemar Hamalik (2008: 159) mengungkapkan bahwa evaluasi hasil belajar adalah seluruh kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 200-201) menyatakan bahwa kegiatan evaluasi hasil belajar memiliki berbagai tujuan, yaitu untuk diagnostik dan perkembangan, untuk seleksi, untuk kenaikan kelas, dan untuk penempatan. Hasil belajar yang dimaksud dalam hal ini tentunya kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.

Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh pada hasil belajar adalah motivasi yang dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, dalam hal ini perilaku

siswa untuk belajar. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2003: 249), hasil dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh usaha dan pikiran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Menurut Alex Sobur (2009: 244), hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor endogen yang berada dalam diri individu, dan faktor eksogen yang berada di luar diri individu. Selain kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional. Berdasarkan teori Bloom, bahwa ada tiga variabel yang utama dalam teori belajar di sekolah, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa. Selain kedua faktor di atas, ada faktor lain yang turut menentukan hasil belajar siswa yaitu factor pendekatan pembelajaran (*approach to learning*). Ini berkaitan dengan upaya belajar yang dilakukan siswa yang meliputi strategi dan metode pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting untuk diketahui oleh guru, agar guru pada

tahap selanjutnya dapat mendesain pembelajaran secara tepat dan penuh makna. Tipe hasil belajar yang dimaksud perlu nampak dalam perumusan tujuan pembelajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran. Dari berbagai pendapat yang ada dapat diklasifikasikan menjadi tiga sudut pandang, yaitu:

- 1) memandang belajar sebagai proses;
- 2) memandang belajar sebagai hasil;
- 3) memandang belajar sebagai fungsi.

H. Daryanto (2008: 100-125) menguraikan tujuan pendidikan yang diklasifikasikan menjadi tiga bidang. Bidang tersebut diuraikan sebagai berikut.

- 1) Ranah Kognitif (*cognitive domain*), yaitu;
 - a) pengetahuan (*knowledge*);
 - b) pemahaman (*comprehension*);
 - c) penerapan (*application*);
 - d) analisis (*analysis*);
 - e) sintesa (*syntesis*);
 - f) evaluasi (*evaluation*).
- 2) Ranah afektif (*affective domain*), yaitu
 - a) penerimaan (*receiving*);
 - b) partisipasi (*responding*);
 - c) penilaian/penentuan sikap (*valuing*);
 - d) organisasi (*organization*);

- e) pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*).
- 3) Ranah psikomotor (*psychomotoric domain*), yaitu;
 - a) keterampilan motorik (*muscular or motor skills*);
 - b) manipulasi benda-benda (*manipulation of materials or objects*);
 - c) koordinasi neuromuscular (*neuromuscular coordination*).

Hasil proses pembelajaran perlu nampak dalam perubahan perilaku, dalam perubahan dan perkembangan intelektual serta dalam bersikap mempertahankan nilai-nilai. Hasil belajar melalui ketiga ranah pengukuran di atas diuraikan sebagai berikut.

1) Hasil Belajar Kognitif

Dalam hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama (H. Daryanto, 2008: 101). Tipe hasil belajar bidang kognitif meliputi tipe hasil belajar pengetahuan (*knowledge*), tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*), tipe hasil belajar penerapan (*aplication*), tipe hasil analisis (*analysis*), tipe hasil belajar sintesis (*synthesis*), dan tipe belajar evaluasi (*evaluation*). Ranah psikologis siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologis kognitif, adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Sekurang-kurangnya ada dua macam kecakapan kognitif siswa yang amat perlu dikembangkan segera khususnya oleh guru, yakni:

- a) Strategi belajar memahami isi materi pelajaran;
- b) Strategi menyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.

Tanpa pengembangan dua macam kecakapan kognitif ini, siswa sulit diharapkan mampu mengembangkan ranah afektif dan psikomotornya sendiri. Perilaku seseorang merupakan fungsi dari watak (kognitif, afektif, dan psikomotor) dan karakteristik lingkungan saat perilaku atau perbuatan ditampilkan. Dengan demikian perbuatan atau tindakan seseorang ditentukan oleh watak dirinya dan kondisi lingkungan.

2) Hasil Belajar Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Komponen afektif merupakan keyakinan individu dan penghayatan orang tersebut tentang objek sikap apakah ia merasa senang atau tidak senang, bahagia atau tidak bahagia. Alex Sobur (2009: 363) mengungkapkan bahwa pembentukan sikap dipengaruhi 4 faktor, yaitu; (1) adanya akumulasi pengalaman dari tanggapan-tanggapan tipe yang sama, (2) pengamatan terhadap sikap lain yang berbeda, (3) pengalaman (buruk atau baik) yang pernah dialami, dan (4) hasil peniruan terhadap sikap pihak lain. Tingkah laku afektif adalah tingkah laku yang menyangkut

keanekaragaman perasaan seperti: takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya. Tingkah laku seperti ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar. Karenanya, hal ini juga dapat dianggap sebagai perwujudan perilaku belajar.

3) Hasil Belajar Psikomotor

H. Daryanto (2008: 123) menyatakan bahwa ranah psikomotor dapat dikelompokkan dalam tiga jenjang utama, yaitu keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi neuromuscular. Untuk menjelaskan konsep tersebut digunakan contoh kegiatan berbicara, menulis, berbagai aktivitas pendidikan jasmani, dan program-program keterampilan.

Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (perseorangan). Ada 6 tingkatan keterampilan menurut H. Daryanto (2008: 122-123), yaitu;

- a) gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b) gerakan fundamental yang dasar;
- c) kemampuan perspektual;
- d) kemampuan fisik;
- e) gerakan terampil;
- f) kemampuan nondekursif.

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor.

Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Pembelajaran psikomotor akan lebih efektif bila dilakukan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerjakan. Namun kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif. Kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

2. Penelitian yang Relevan

Sebelumnya telah banyak penelitian dengan topik yang relevan dengan penelitian ini. Berikut akan dilakukan pengkajian terhadap beberapa penelitian yang relevan dengan metode pembelajaran yang digunakan peneliti pada penelitian ini. Niko Saputra (2009) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2008/2009”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Yogyakarta pada pokok bahasan bangun ruang yaitu kubus dan balok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif

tipe TGT dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah mendapat respon yang baik dari siswa serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

Arifah Nur Triyani (2009) melakukan penelitian dengan judul ‘Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistika di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C’. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas IX C SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta pada pokok bahasan Statistika dan Peluang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek keaktifan belajar matematika siswa kelas IX C SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta pada pokok bahasan Peluang dan Statistika mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil rata-rata persentase lembar observasi keaktifan belajar siswa untuk tiap siklus.

Restika Parendrarti (2009) melakukan penelitian dengan judul ‘Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009’. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aplikasi model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Biologi

siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2008/2009. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Surakarta tahun ajaran 2008/2009.

Dari beberapa penelitian di atas diketahui bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah Dasar Otomotif Sepeda Motor. Penelitian ini dilakukan secara eksperimen pada siswa kelas X jurusan Sepeda Motor SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.

B. Kerangka Berpikir

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk menuntut ilmu. Di sekolah proses belajar mengajar berlangsung. Keberlangsungan proses pendekatan pembelajaran di sekolah harus didukung oleh semua komponen pendidikan. Guru sebagai salah satu komponen tersebut harus mampu mendukung secara aktif supaya tujuan dari kurikulum yang berlaku dapat tercapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru untuk mencapai tujuan tersebut yaitu mampu memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan kurikulum dan berfungsi juga untuk mencapai penguasaan pemahaman siswa sesuai dengan standar yang diinginkan.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik

faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, salah satunya yaitu faktor pendekatan pembelajaran (*approach to learning*). Ini berkaitan dengan upaya belajar yang dilakukan siswa yang meliputi strategi dan metode pembelajaran.

Metode mengajar erat hubungannya dengan proses pendekatan pembelajaran. Penggunaan metode mengajar yang berbeda dapat menunjukkan hasil belajar yang berbeda. Setiap metode mengajar mempunyai karakteristik masing-masing baik kelebihan maupun kekurangan. Setiap metode mengajar tidak dapat saling berdiri sendiri, metode-metode tersebut akan saling bervariasi dengan metode yang lain karena kelemahan metode yang satu dapat ditutupi oleh metode yang lain.

Metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti metode Ceramah masih banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Metode ini lebih menitikberatkan pada peran serta guru sebagai sumber belajar. Dengan keadaan seperti ini akan membentuk kepribadian siswa yang kurang baik, terutama membentuk sikap siswa yang lebih pasif sehingga akan mempengaruhi dalam hasil belajar. Metode ini menempatkan guru pada pusat perhatian. Gurulah yang lebih banyak berbicara sedangkan murid hanya mendengarkan dan atau mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Salah satu tugas guru adalah memiliki metode pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat proses belajar berjalan secara efektif. Salah satunya adalah melalui pembelajaran Kooperatif tipe TGT.

Hal ini juga dapat diterapkan pada pembelajaran Dasar Otomotif Sepeda Motor pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- H1 : Ada perbedaan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran Dasar Otomotif Sepeda Motor pada siswa kelas X jurusan Sepeda Motor SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.
- H2 : Ada perbedaan hasil belajar dengan metode pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan Konvensional dalam mata pelajaran Dasar Otomotif Sepeda Motor pada siswa kelas X jurusan Sepeda Motor SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.