

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakekat Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Menurut Dimiyati dan Mujiono pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu.

Menurut Syaiful Sagala (2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyelesaian sumber belajar.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui

kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, memotivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah : usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

2.1.2 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktifitas siswa selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat saling berinteraksi memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran kelompok biasa, karena pada pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap diri sendiri tetapi juga terhadap kelompoknya (Aisyah,2000: 55).

Slavin (dalam Aisyah, 2000: 58) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif di bedakan menjadi lima tipe, yaitu: *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Jigsaw*, *Teams Assited*

Individualization (TAI), Kooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)..

Ibrahim dkk. (2000: 7) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu: hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Jadi selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep sulit, model ini sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama, berfikir kritis dan kemampuan membantu teman. Hasil penelitian Lida Lundgren dan Nur dkk. (dalam Ibrahim dkk.) menunjukkan bahwa manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan hasil belajar yang rendah antara lain:

1. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas.
2. Rasa harga diri menjadi tinggi.
3. Memperbaiki sikap terhadap pelajaran IPA dengan sekolah.
4. Memperbaiki kehadiran.
5. Angka putus sekolah menjadi rendah.
6. Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi semakin besar.
7. Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil.
8. Konflik antar pribadi menjadi berkurang.
9. Pemahaman yang lebih mendalam.
10. Motivasi lebih besar.
11. Hasil belajar lebih tinggi.
12. Retensi lebih lama.

13. Meningkatkan perbaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Siswa dalam kelompoknya harus bertanggung jawab bahwa mereka “hidup sepenanggungungan bersama” .
2. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
3. Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya mempunyai tujuan yang sama.
4. Siswa harus membagi tugas dan bertanggung jawab yang sama di antara kelompoknya.
5. Siswa akan dikenalkan evaluasi atau diberi hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individu materi yang akan ditangani dalam kelompok kooperatif (Ibrahim, 2000: 6).

Pada umumnya pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif.
- Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- Bila mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.

- Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu

Tugas utama yang harus dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif. Tugas-tugas tersebut adalah:

- Tugas-tugas perencanaan yang meliputi:
 - Memilih pendekatan.
 - Memilih materi yang sesuai.
 - Pembentukan kelompok siswa.
 - Pengembangan materi dan tujuan.
 - Mengenalkan pada siswa tugas dan peran.
 - Merencanakan waktunya
 - Tugas-tugas interaktif:

Tugas interaktif ini berarti hal-hal yang dikerjakan selama pembelajaran kooperatif berlangsung.

Ibrahim dkk (2000: 10) telah menuliskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif seperti tercantum pada table berikut ini :

Tabel 2.1

Langkah-langkah / Fase-fase pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah laku
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran dan motivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada siswa baik dengan peragaan (demonstrasi) atau teks.

Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membentuk setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok kerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas.
Fase 5 Evaluasi.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan.	Guru mencari cara untuk menghargai upaya maupun hasil belajar individu atau kelompok.

- Tugas-tugas manajemen

Lingkungan pembelajaran kooperatif menyebabkan resiko manajemen khusus bagi guru, sehingga memaksa guru untuk memperhatikan suatu perangkat tugas-tugas manajemen yang unik. Tugas-tugas manajemen tersebut antara lain:

- a. Membantu transisi.
- b. Mengelola dan membentuk kelompok.
- c. Mengajarkan kerja sama..

2.1.3 Teams Games Tournament

Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) ini merupakan salah satu bentuk belajar dengan model pembelajaran kooperatif. TGT pertama kali

dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik. Siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain. Dalam pembelajaran kooperatif siswa mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas secara kelompok, turnamen antar kelompok dan turnamen individu. Selanjutnya diadakan turnamen antar individu. TGT berfungsi sebagai review materi pelajaran sebelum siswa mengikuti turnamen secara individu (Saminan, 2001: 133).

Jacob (2000: 16) mengatakan bahwa metode TGT terdiri dari empat komponen yang diterapkan oleh guru yaitu:

- **Presentasi guru**

Langkah pertama dalam TGT adalah presentasi guru. Pada langkah ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi yang akan dipelajari dan langkah-langkah dalam pembelajaran TGT. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang semuanya terdiri dari 5 kelompok. Guru pada langkah pertama ini mengambil sikap pembelajaran aktif dengan mengawali meningkatkan ketertarikan siswa yaitu mengumumkan bahwa pemenang dalam turnamen ini akan mendapatkan penghargaan dan hadiah.

- **Belajar Kelompok.**

Setelah menerima instruksi langsung dan lembar tugas dari guru, siswa belajar materi dalam kelompok yaitu dengan mendiskusikan masalah bersama-

sama, membandingkan dan membetulkan kesalahan konsep jika teman satu membuat kesalahan. Dalam belajar kelompok yang terpenting adalah aktivitas siswa dan guru menekankan bahwa kelompok seharusnya berlatih aktif mendengarkan, menunjang satu sama lain sehingga semua kelompok dapat memahami dan dalam turnamen dapat berhasil dengan baik.

- **Turnamen**

Setelah belajar kelompok, siswa melaksanakan turnamen yang terdiri dari turnamen antar kelompok dan turnamen individu. Dalam turnamen antar kelompok siswa akan bertanding sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok yang lain pada meja turnamen. Setiap kelompok mewakilkan 2 orang untuk bertanding pada turnamen antar kelompok. Sementara anggota kelompok yang tidak ikut dalam turnamen antar kelompok akan mengerjakan soal latihan untuk persiapan turnamen individu dan dikumpulkan pada waktu turnamen selesai. Pada setiap meja turnamen diberi kertas dengan sejumlah pertanyaan, kertas lembar jawaban dan seperangkat kartu yang berisi jawaban dan soal-soal tersebut diletakkan menghadap ke bawah. Kemudian peserta turnamen mengerjakan soal yang telah disediakan. Setelah semua soal selesai dikerjakan, Siswa akan mencocokkan jawabannya dengan kartu yang telah disediakan sesuai dengan nomor soalnya. Jika jawabannya sesuai dengan jawaban yang ada dikartu maka kartu tersebut dipegang siswa dan untuk jawaban yang tidak sesuai dengan jawaban yang ada dikartu, maka kartu tersebut tetap diletakkan di atas meja turnamen.

Setelah semua jawaban dicocokkan maka semua peserta turnamen antar kelompok kembali kekelompoknya masing-masing dengan membawa kartu yang sesuai dengan jawabannya. Kemudian semua kelompok menghitung jumlah kartu yang diperoleh. Dari 5 kelompok tadi diambil 3 kelompok terbaik dari turnamen dengan jumlah kartu terbanyak. Bagi kelompok yang mendapatkan jumlah kartu paling banyak akan menjadi pemenang pertama, kelompok yang mendapat jumlah kartu terbanyak nomor dua akan menjadi pemenang kedua dan bagi kelompok yang jumlah kartunya terbanyak nomor tiga akan menjadi pemenang nomor ketiga dari 5 kelompok.

Untuk turnamen individu, setiap siswa diberi soal dan lembar jawaban. Dalam turnamen ini tidak diperkenankan untuk saling membantu seperti pada belajar kelompok meskipun mereka dalam satu kelompok karena dalam turnamen ini untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar dari setiap siswa setelah melaksanakan belajar kelompok.

▪ **Pengakuan Kelompok.**

Pemenang dalam turnamen antar kelompok ini dibagi menjadi tiga yaitu: pemenang pertama yang memperoleh jumlah kartu yang paling banyak mendapat predikat super, pemenang kedua memperoleh kartu terbanyak kedua mendapat predikat sebagai team hebat, bagi pemenang ketiga yang memperoleh jumlah kartu terbanyak ketiga mendapat prediket team bagus dan untuk kelompok yang tidak menjadi pemenang tidak mendapatkan penghargaan. Untuk masing-masing pemenang akan mendapat hadiah yang berupa peralatan sekolah(buku tulis dan

alat tulis). Untuk turnamen individu, untuk siswa yang mendapat nilai tertinggi akan mendapat hadiah berupa peralatan sekolah (buku rangkuman matematika).

Slavin (dalam Jacob, 2000: 17) mengetengahkan tiga gambaran dari pembelajaran kooperatif adalah pengenalan team atau penghargaan team, tanggung jawab individu dan kesempatan yang sama untuk sukses. Tujuan dari pengakuan adalah untuk memotivasi team untuk sukses.

2.1.4 Aktifitas dalam Belajar.

Didalam belajar diperlukan aktivitas yang mendukung dalam proses belajar sehingga dapat tercapai tujuan yang diinginkan. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat sesuatu untuk mengubah tingkah laku. Dengan kata lain dalam belajar terjadi suatu kegiatan. Jadi dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, karena tanpa aktivitas belajar tidak dapat berlangsung dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, guru mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini siswalah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri. Hal ini sesuai dengan hakekat siswa sebagai manusia yang penuh dengan potensi yang sedang berkembang secara optimal apabila kondisi mendukungnya.

Dengan demikian aktivitas siswa itu adalah rangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini haruslah siswa yang aktif dan mendominasi sehingga dapat mengembangkan potensi pada dirinya.

Dalam aktivitas, siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang sering dijumpai di sekolah-sekolah tradisional. Diendrich (dalam

Khoiriyah, 2002: 27) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain;
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi;
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato;
4. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin;
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak;
7. *Metal activities*, misalnya: menggali, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan mengambil keputusan;
8. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Jadi aktivitas disekolah itu bervariasi. Untuk itu aktivitas guru sangat diperlukan untuk merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi, sehingga kondisi pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Hal tersebut harus dilakukan supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini diamati

empat jenis aktivitas siswa antara lain: *visual activities* (membaca), *Oral activities* (bertanya, mengeluarkan pendapat, diskusi), *Listening activities* (mendengar), *Writing activities* (menulis atau menyalin).

2.1.5 Respon Siswa.

Respon siswa adalah tanggapan/pendapat dari diri siswa itu sendiri tanpa ada unsur paksaan atau campur tangan dari orang lain. Respon siswa dikatakan positif terhadap pembelajaran apabila persentase yang terbesar dari rata-rata persentase setiap indikator berada dalam kategori senang, baru, dan berminat (Alhaddad, 2002).

Respon siswa didata dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa dan diisi setelah pelajaran terakhir selesai. Data respon siswa diperoleh dari hasil analisis yang di kelompokkan dalam kategori senang, tidak senang, baru, tidak baru, minat dan tidak minat.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika Fitriya Yulianti (2013) yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pemanfaatan LKS untuk Meningkatkan prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah I Kapasan pada Materi Perbandingan”, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah I Kapasan

2.3 Kerangka Berpikir

Rendahnya prestasi belajar matematika, nampaknya perlu segera diatasi. Variabel penyebab rendahnya prestasi belajar tersebut semakin kompleks dalam kegiatan pendidikan yaitu guru masih mendominasi siswa dalam pembelajaran sehingga guru yang aktif siswa yang pasif. Berkaitan dengan kompleksitas variabel ada unsur yang menentukan yaitu model pembelajaran. Maka dari itu diperlukan suatu upaya guna meningkatkan prestasi belajar matematika siswa-siswi kelas ini. Salah satu upaya yang dilakukan yakni melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah bentuk pendekatan pembelajaran kelompok, yang anggotanya terdiri dari 5-6 siswa heterogen. Setiap anggota kelompok diberikan tanggung jawab untuk memecahkan masalah dalam kelompoknya dan diberikan kebebasan mengeluarkan pendapat tanpa merasa takut salah. Oleh karena itu, tidak tampak lagi mana siswa yang unggul karena semua berbaur dalam satu kelompok dan bersama-sama bertanggung jawab terhadap kelompok tersebut. Guru akan memanggil salah satu nomor dalam anggota kelompok untuk menyelesaikan soal yang telah diberikan. Sehingga siswa dapat menguasai materi karena lembar kerja siswa (LKS) yang diberikan guru karena itu bukan tanggung jawab kelompok saja tapi tanggung jawab perseorangan.

Dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa juga belajar bagaimana bekerjasama, berkomunikasi dan menghargai pendapat orang

lain. Dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dikemukakan maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 17 Plus Surabaya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)”.