

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Strategi Pembelajaran

1.1 Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan.¹ Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan).²

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular education goal*. Jadi ,strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.³

Menurut Kemp (dalam Wina Sanjaya) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakana guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran.⁴

¹ Hamruni. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ihsan madani, h. 1-2.

² Dendy Sugono. 2008. *Kamus Besar Bahasa indonesia Pusat Bahasa edisi keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, h. 1340.

³ Abdul kodir. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, h. 18

⁴ Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, h. 126.

1.2 Macam-macam Strategi Pembelajaran

1. *Team Games Tournament (TGT)*

Strategi TGT adalah salah satu tipe atau Strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement.⁵

2. *Snowball Throwing*

Strategi pembelajaran *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti Strategi pembelajaran *Talking Stick*, tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada siswa lain. Siswa yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.⁶

3. *Dua Tinggal Dua Tamu (Two Stay Two Stray)*

Strategi ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Strategi ini harus melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas.⁷

4. *Jigsaw*

Strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan asal dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli adalah kelompok siswa yang terdiri atas anggota kelompok asal yang berbeda, yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami

⁵ Kokom Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama, h. 67.

⁶ Muhammad Faturrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, h. 61.

⁷ Kokom Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, h. 69.

topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya, kemudian menjelaskan kepada anggota kelompok asal.⁸

5. *Think Pair and Share*

Strategi *think pair share* atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.⁹

6. *Learning Together*

Strategi ini setiap kelompok diarahkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan untuk membangun kekompakan kelompok terlebih dahulu dan diskusi tentang bagaimana sebaiknya mereka bekerjasama dalam kelompok.¹⁰

7. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

Strategi pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti.¹¹

8. *Group Investigation (GI)*

Group Investigation merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia. Misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet.¹²

9. *Investigasi Kelompok*

⁸ Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, h. 37.

⁹ Kokom Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, h. 64.

¹⁰ Muhammad Faturrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 68.

¹¹ Kokom Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, h. 63.

¹² Muhammad Faturrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 69.

Investigasi kelompok merupakan Strategi pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit diterapkan. Strategi ini siswa terlibat dalam perencanaan, baik yang dipelajari maupun hasil penyelidikan mereka. Strategi ini memerlukan norma dan struktur kelas yang lebih rumit dari pada Strategi yang lebih terpusat dari guru.¹³

10. *Numbered Head Together* (NHT)

Strategi pembelajaran kepala bernomor (*numbered heads*) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Strategi ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka dan Strategi ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran serta untuk semua tingkat anak usia dini.¹⁴

1.3 Pengertian Strategi *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan Strategi pembelajaran pertama dari John Hopkins.¹⁵ *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (dalam Wina Sanjaya) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.¹⁶

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.¹⁷

Strategi *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan

¹³ Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, h. 38.

¹⁴ Muhammad Faturrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 82.

¹⁵ Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* Bandung: Nusa Media, h. 13.

¹⁶ Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, h. 197.

¹⁷ Muhammad Faturrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h.55.

status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement.¹⁸

Strategi *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, intruksi, dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokan peserta didik berdasarkan kemampuannya yang beragam kedalam kelompok, sedangkan intruksi merupakan pertanyaan atau kuis yang berbentuk kartu soal dengan lembar tugas tertentu.¹⁹

Strategi *Teams Games Tournament* merupakan mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda, dan memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi dan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan.²⁰

Menurut Saco dalam Buku Rusman, *Teams Games Tournament* (TGT) adalah siswa yang memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka)²¹ terdapat dalam hadis Rasulullah tentang hadist bermain yang terdapat di Hadist Bukhari dengan nomor 3245 yaitu hadisnya tentang memamah:

حَدَّثَنَا قُتَيْبَةُ بْنُ سَعِيدٍ حَدَّثَنَا حَاتِمٌ عَنْ يَزِيدَ بْنِ أَبِي عُبَيْدٍ عَنْ سَلَمَةَ بْنِ الْأَكْوَعِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ مَرَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَلَى نَفَرٍ مِنْ أَسْلَمَ يَنْتَضِلُونَ فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ارْمُوا بَنِي إِسْمَاعِيلَ فَإِنَّ أَبَاكُمْ كَانَ رَامِيًا ارْمُوا وَأَنَا مَعَ بَنِي فُلَانٍ قَالَ فَأَمْسَكَ أَحَدُ الْفَرِيقَيْنِ بِأَيْدِيهِمْ فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا

¹⁸ Kokom Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, h.67.

¹⁹ Donni Juni Priansa. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, h. 317.

²⁰ Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, h.166.

²¹ Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h. 224.

لَكُمْ لَا تَرْمُونَ فَقَالُوا يَا رَسُولَ اللَّهِ نَرْمِي وَأَنْتَ مَعَهُمْ قَالَ أَرْمُوا وَأَنَا مَعَكُمْ كَلُّكُمْ

Telah bercerita kepada kami (Musaddad) telah bercerita kepada kami (Yahya) dari (Yazid bin Abu 'Ubaid) dari Anas telah bercerita kepada kami (Salamah radiallahu 'anhu) berkata; "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam berjalan melewati beberapa orang dari suku Aslam yang sedang menunjukkan keahlian bermain panah di pasar, maka beliau bersabda: "Memanahlah wahai Bani Isma'il, karena nenek moyang kalian adalah ahli memanah dan aku berlatih bersama Bani Fulan" (satu diantara dua golongan yang sedang berlatih) ". Lalu mereka (satu kelompok yang lain) menahan tangan-tangan mereka (berhenti berlatih), maka beliau memprotes: "Mengapa mereka tidak terus berlatih?". Mereka menjawab: "Bagaimana kami harus berlatih sedangkan baginda berlatih bersama Bani Fulan?". Maka beliau bersabda: "Berlatihlah, aku bersama kalian semuanya".(H.R.Bukhari :3245)²²

Rasulullah pun pernah berkata melalui haditsnya tentang olahraga panah,

عَنْ عُقْبَةَ بْنِ عَامِرٍ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ -ﷺ- يَقُولُ : « إِنَّ اللَّهَ عَزَّ وَجَلَّ يُدْخِلُ
بِالسَّهْمِ الْوَاحِدِ ثَلَاثَةَ نَفَرٍ الْجَنَّةَ : صَانِعُهُ يَحْتَسِبُ فِي صَنْعَتِهِ الْخَيْرَ وَالرَّامِيَ بِهِ
وَمُنْبِلُهُ وَارْمُوا وَارْكَبُوا وَأَنْ تَرْمُوا أَحَبُّ إِلَيَّ مِنْ أَنْ تَرْكَبُوا لَيْسَ مِنَ اللَّهْوِ إِلَّا ثَلَاثٌ
: تَأْدِيبُ الرَّجُلِ فَرَسَهُ وَمَلَأَ عَيْتَهُ أَهْلَهُ وَرَمِيَهُ بِقَوْسِهِ وَنَبْلِهِ وَمَنْ تَرَكَ الرَّمْيَ بَعْدَ مَا
. عِلْمَهُ رَغْبَةً عَنْهُ فَإِنَّهَا نِعْمَةٌ تَرَكَهَا ». أَوْ قَالَ : « كَفَرَهَا

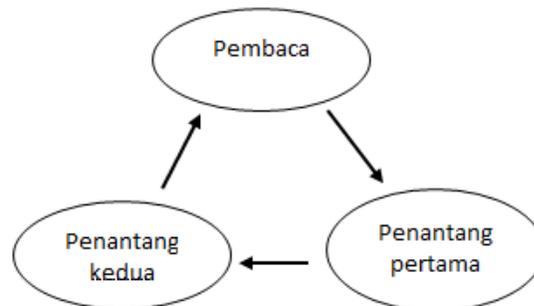
Dari 'Uqbah bin 'Amr berkata: "Saya mendengar Rasulullah saw bersabda 'Sesungguhnya Allah SWT akan memasukan tiga kelompok ke dalam Sorga karena sebab panah satu, yaitu pembuat panah yang mengharapakan kebaikan dari panah buatannya, pemanah dan pelontar anak panah, maka memanahlah dan naikilah (kuda) kalian semuanya, adapaun memanah lebih aku sukai dari pada naik kuda. Bukanlah suatu lahw kecuali pada tiga hal; Seorang yang mengajari kudanya, permainannya terhadap istrinya dan permainan busur dan anak panahnya, barang siapa meninggalkan olahraga panah setelah mempelajarinya karena benci

²²Imam Bukhari. 2016. *Kitab Hadits Shahih Bukhari*. Jakarta : Shahih, h.3245.

maka (ketahuilah) bahwa sesungguhnya ia adalah suatu nikmat yang telah dia tinggalkan' atau Nabi berkata 'yang telah ia kufuri.' (HR. Abu Daud).

1.4 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)²³

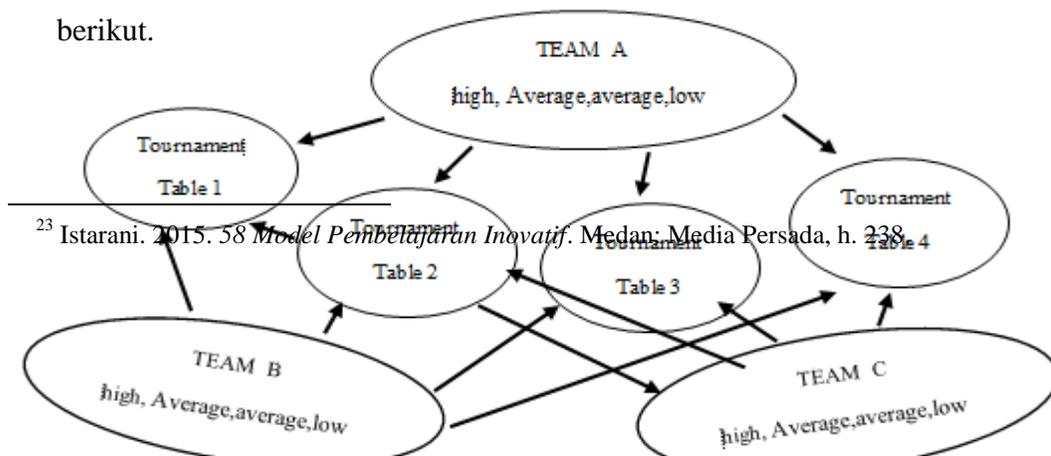
1. Guru menyiapkan, 1) Kartu soal; 2) Lembar kerja siswa; dan 3) Alat/ bahan
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
3. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenal kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu. Guru dapat menyusun materi IPA yang akan disampaikan dalam bentuk lembar kegiatan /worksheet atau uraian materi/modul. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang 1, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Menempatkan peserta didik kedalam meja turnamen pertama: buatlah kopian lembar penempatan kerja turnamen, pada lembar tersebut tuliskan daftar nama peserta didik dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja sebelumnya, gunakan peringkat yang sama, seperti yang anda gunakan dalam bentuk tim.
4. Kelompok pembaca bertugas: 1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; 2) Baca pertanyaan keras-keras; dan 3) Beri jawaban.
5. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (games ruler).



Gambar 1.1 Game Rulers

Secara lengkap mekanisme games ruler untuk tiga tim ditunjukkan pada gambar

berikut.



²³ Istarani. 2015. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada, h. 238

Gambar 1.2 Assigment to Tournament Tables

6. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) yang lain.
7. Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam Buku Fathurrohman pelaksanaan Games dalam bentuk Turnament dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru Menentukan Nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja tournament 3 orang, kemampuan setara).setiap meja terdapat I lembar permainan, I lembar jawaban, I kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.b) siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi dan yang lain menjadi penantang I dan II. C) pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. d) pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu tersimpan sebagai bukti skor. e) jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. F) jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar(jika ada).g) selanjutnya ,siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama. h) setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim. I) penghargaan sertifikat, tim super untuk kriteria atasa, tim sangat baik (kriteria tengah) dan tim baik (kriteria bawah). Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan presentasi pada meja turnamen²⁴

Dalam Buku Hamdani ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu sebagai berikut:

²⁴ Muhammad Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 59.

1. Penyajian kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. pada saat penyajian kelas siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
2. Kelompok, biasanya terdiri atas empat sampai lima orang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik.
3. Game, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.
4. Turnamen, dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen, tiga siswa yang tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
5. Team Recognize (penghargaan kelompok) guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. kelompok mendapat julukan "super team" jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, "great team" jika rata-rata mencapai 40-45, dan "good team" apabila rata-ratanya 30-40.²⁵

1.5 Kelebihan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan Tim

Kelebihan strategi pembelajaran TGT adalah sebagai berikut: (1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang setara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada di dalam kelas tradisional; (2) Meningkatkan perasaan atau persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan; (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka; (4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap orang lain atau kerjasama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit; (5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak; dan (6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan lain.²⁶

Kelebihan dari buku lain dalam strategi pembelajaran TGT yaitu : 1) akan lebih menarik karena menggunakan kartu; 2) Belajar lebih aktif karena dilakukan dalam bentuk

²⁵ Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, h. 92.

²⁶ Muhammad Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 60.

permainan yang mengarah pada suatu permainan baik digunakan dalam menunjukkan prestasi; 3) dapat memaju aktivitas belajar siswa agar lebih aktif; 4) dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses belajar mengajar; dan 5) dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.²⁷

Kelebihan dari buku Aris Shoimin Strategi Pembelajaran TGT yaitu: 1) Strategi TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran. 2) dengan strategi pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya 3) dalam strategi pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. 4) dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam strategi ini²⁸

Kelebihan dari buku Donni Juni Strategi TGT yaitu: 1) memperluas wawasan peserta didik, 2) mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain; 3) keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar, 4) peserta didik menjadi semangat dalam belajar, 5) pengetahuan yang di peroleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui kontruksi oleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui kontruksi oleh peserta didik itu sendiri, 6) dalam menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerja sama, toleransi, serta bias menerima pendapat orang lain, 7) hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi, 8) pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor peserta didik dalam belajar.²⁹

1.6 Kekurangan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan Tim

Kelemahan dari strategi pembelajaran TGT adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru, sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.

²⁷ Istarani. 2015. *58 Model Pembelajaran Inovatif*, h. 238.

²⁸ Aris Shoimin. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum. 2013*. Yogyakarta: AR- Ruzz Media, h.207.

²⁹ Donni Juni Priansa. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, h. 316.

Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan; dan (2) Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.³⁰

Kelemahan yang lain dari strategi pembelajaran TGT adalah sebagai berikut: 1) Menggunakan waktu yang cukup lama; 2) Harus dilakukan secara berkesinambungan; dan 3) Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.³¹

Kelemahan dari buku Donni Juni Strategi Pembelajaran TGT yaitu:1) bagi para pengajar pemula, strategi ini menumbuhkan waktu yang banyak,2) membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamamen,3) peserta didik terbiasa belajar dengan adanay hadiah, 4) kemungkinan besar permainan akan dikuasai oleh peserta didik yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri,5) tidak semua guru memahami cara peserta didik melakukan permainan,6) ruangan kelas menjadi ramai dan mengganggu ruangan lain, 7) tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar,8) peserta mendapat informasi yang terbatas.³²

Kelemahan dari buku Aris Shoimin Strategi Pembelajaran TGT yaitu:1) membutuhkan waktu yang lama, 2) guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk strategi ini, 3) guru harus mempersiapkan strategi ini dengan baik sebelum diterapkan, misalnya soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.³³

2. Hasil Belajar

2.1 Pengertian Belajar

Belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu membaca, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.³⁴ Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di

³⁰ Muhammad Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 61.

³¹ Istarani. 2015. *58 Model Pembelajaran Inovatif*, h. 240.

³² Donni Juni Priansa. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, h. 316.

³³ Aris Shoimin.2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum*, h.208.

³⁴ Dendy Sugono. 2008. *Kamus Besar Bahasa indonesia Pusat Bahasa edisi keempat*, h .23.

dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Belajar adalah ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, dan dimana saja, baik disekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya.

Belajar adalah “istilah kunci” yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai salah satu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan, misalnya psikologi pendidikan dan psikologi belajar. Karena demikian pentingnya arti belajar, maka bagian terbesar upaya riset dan eksperimen psikologi belajar pun diarahkan pada tercapainya pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai proses perubahan manusia itu.³⁵

Menurut Slameto, belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁶ Hilgard dan Bower dalam buku karangan Khadijah mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respons bawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.³⁷

Belajar menurut Pandangan B. F. Skinner dalam buku Syaiful Sagala adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik.³⁸

³⁵ Muhibbinsyah. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 93.

³⁶ Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 2-5.

³⁷ Khadijah. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, h. 21.

³⁸ Syaiful Sagala. 2013. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA, h. 14.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, Penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang diakibatkan karena pengalaman yang diperoleh individu selama periode waktu tertentu dan dilakukan secara sadar. Perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar dilakukan secara: (1) Perubahan terjadi secara sadar, seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya; (2) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi karena sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri; (3) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; dan (4) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.

Undang-Undang Proses Pembelajaran yaitu:

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Dalam undang-undang ini yang dimaksud dengan:

Ayat 1 : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Penjelasan:

- Potensi diri merupakan kemampuan, kekuatan, baik yang belum terwujud maupun yang telah terwujud, yang dimiliki seseorang, tetapi belum sepenuhnya terlihat atau dipergunakan secara maksimal.
- Spiritual keagamaan adalah keyakinan dalam hubungannya dengan Yang Maha Kuasa dan Maha Pencipta.
- Kepribadian adalah keseluruhan cara seorang individu bereaksi dan berinteraksi dengan individu lain. Kepribadian paling sering dideskripsikan dalam istilah sifat yang bisa diukur yang ditunjukkan oleh seseorang.
- Kecerdasan atau yang biasa dikenal dengan IQ adalah istilah umum yang digunakan untuk menjelaskan sifat pikiran yang mencakup sejumlah kemampuan.
- Akhlak Mulia berarti prilaku, sikap, perbuatan, adab dan sopan santun.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 4 ayat 3 menyatakan bahwa :

Ayat 3 : Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.³⁹

³⁹ <http://direktori.madrasah.kemenag.go.id/media/files/UU20TH2003.pdf> hal. 1-3.

Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 1 ayat 2 menyatakan bahwa :

Ayat 2 : Penyelenggaraan pendidikan adalah kegiatan pelaksanaan komponen sistem pendidikan pada satuan atau program pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan agar proses pendidikan dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.⁴⁰

Ketika kita ingin mengetahui apa yang belum kita ketahui maka lakukanlah usaha dengan cara belajar. Karena Allah tidak akan pernah memberikan apa yang hambaNya minta kalau tidak melakukan usaha. Seperti yang dijelaskan dalam Firman Allah yang terdapat dalam surah Ar-Ra'd ayat 11, yaitu:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَّالٍ (١١)

Artinya: “ Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas izin Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah hal-hal yang ada pada suatu umat, sehingga mereka melakukan perubahan atas dirinya sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”. (Q.S Ar-Ra'd: 11)⁴¹

Ayat di atas mengingatkan kita bahwa belajar merupakan usaha yang di lakukan manusia untuk mengetahui apa yang tidak diketahuinya dalam hal bersifat positif dan tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain yang dilakukan secara berkesinambungan. Orang-orang yang selalu berusaha mencari ilmu pengetahuan yaitu dengan cara belajar djanjikan oleh Allah surga, sesuai dengan hadits Rasulullah SAW, yaitu:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ، أَخْبَرَنَا أَبُو سَامَةَ، عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ، عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ : " مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ ".

Artinya:

Mahmud bin Ghailan menceritakan kepada kami, Abu Usamah memberitahukan kepada kami, dari Al-A'masy dari Abi Shalih, dari Abi Hurairah berkata: Rasulullah SAW bersabda: “Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga”. (H.R. At-Tarmidzi)⁴²

2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar

⁴⁰ <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/PP17-2010Lengkap.pdf> hal.2.

⁴¹ Departemen Agama RI. 2003. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, h. 199.

⁴² Moh. Zuhri DipI. TAFL, dkk. 1992. *Tarjamah Sunan At-Tarmidzi*. Semarang: Asy Syifa', h. 274.

1) Faktor-faktor internal

Faktor intern ini dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: (1) Faktor Jasmaniah terdiri atas a) Faktor Kesehatan, Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit, kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya; b) Cacat Tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna menegani tubuh/ badan. Cacat itu dapat berupa buta, setenaga buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar; (2) Faktor Psikologis, terdiri atas intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan (3) Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.⁴³

2) Faktor-Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yaitu: (1) Lingkungan sosial seperti guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperhatikan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, siswa atau teman sepermainan, orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demotransi keluarga atau letak rumah, semuanya dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa; dan (2) Lingkungan Non Sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga, siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.⁴⁴

2.3 Pengertian Hasil Belajar

Nawawi dalam K. Ibrahim dalam buku Ahmad Susanto, menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁴⁵

Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, bahkan cara

⁴³ Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, h. 54-59.

⁴⁴ Muhibbinsyah. 2009. *Psikologi Pendidikan*, h. 135.

⁴⁵ Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, h. 5.

untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.

Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁴⁶ Ranah kognitif yaitu ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir. Ranah kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan. Tingkatan yang paling rendah menunjukkan kemampuan yang sederhana, sedangkan tingkatan paling tinggi menunjukkan kemampuan yang cukup kompleks. Tingkatan itu terdiri atas, pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, memadukan, dan penilaian. Ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Ranah psikomotorik yaitu ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi syaraf dan otot serta fungsi psikis. Ranah ini terdiri atas kesiapan, meniru, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan.

Hasil belajar dapat dimanifestasikan dalam wujud: (1) Pertambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip hukum atau kaidah, prosedur atau pola kerja, teori, sistem, nilai-nilai. (2) Penguasaan pola-pola perilaku kognitif (pengamatan) proses berpikir, mengingat, mengenal kembali, perilaku afektif (sikap-sikap apresiasi dan penghayatan), perilaku psikomotorik termasuk yang bersifat ekspresif, dan (3) Perubahan dalam sifat-sifat kepribadian baik yang tangible maupun yang intangible.⁴⁷

Penulis dapat menyimpulkan dari penjelasan tersebut, bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar didapatkan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara siswa

⁴⁶ Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 22.

⁴⁷ Syaiful sagala. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung; Alfabeta, h. 53.

dengan guru yang telah menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Guru melakukan evaluasi dalam pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik. Guru melihat hasil belajar siswa berdasarkan 3 (tiga) ranah tujuan pembelajaran yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah Pasal 2 menyatakan bahwa :

1. Penilaian hasil belajar oleh Satuan Pendidikan dilaksanakan melalui USBN dan US.
2. Penilaian hasil belajar oleh Pemerintah dilaksanakan melalui UN.
3. Penilaian hasil belajar oleh Pemerintah sebagaimana dimaksud pada ayat 2 untuk peserta didik pada SMK/MAK termasuk ujian kompetensi keahlian.
4. Penilaian hasil belajar sebagaimana dimaksud pada ayat 1, ayat 2, dan ayat 3 dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
5. Ketentuan lebih lanjut mengenai mata pelajaran yang diujikan dalam USBN diatur dalam POS yang ditetapkan oleh BSNP.
6. Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggaraan ujian kompetensi keahlian untuk SMK/MAK sebagaimana dimaksud pada ayat 3 diatur dalam petunjuk teknis yang ditetapkan oleh direktur jenderal terkait.⁴⁸

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah Pasal 4 Menyatakan Bahwa:

1. Penilaian hasil belajar melalui USBN pada Jenjang SD/MI/SDTK /SDLB dan Program Paket A/Ula diselenggarakan oleh satuan/program pendidikan yang terakreditasi.
2. Penilaian hasil belajar melalui US pada Jenjang SD/MI/SDTK dan Program Paket A/Ula diselenggarakan oleh satuan/program pendidikan yang terakreditasi.
3. Penilaian hasil belajar melalui USBN pada Jenjang SMP/MTs/SMPTK /SMPLB, Program Paket B/Wustha, SMA/MA/MAK/SMTK/SMALB, SMK/MAK dan Program Paket C/Uya diselenggarakan oleh satuan/program pendidikan yang terakreditasi.
4. Penilaian hasil belajar melalui UN pada Jenjang SMP/MTs/SMPTK, Program Paket B/Wustha, SMA/MA/MAK/SMTK, SMK/MAK dan Program Paket C/Uya diselenggarakan oleh satuan/program pendidikan yang terakreditasi.
5. Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggaraan USBN untuk satuan/program pendidikan yang belum terakreditasi sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dan ayat 2 diatur dalam Prosedur Operasional Standar (POS) USBN.
6. Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggaraan UN untuk satuan/program pendidikan yang belum terakreditasi sebagaimana dimaksud pada ayat 2 diatur dalam Prosedur Operasional Standar (POS) UN.

⁴⁸ <http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2018/02/Permen-4-Tahun-2018.pdf>, h. 6.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah Pasal 17 menyatakan bahwa:

Hasil UN digunakan sebagai dasar untuk:

- a. pemetaan mutu program dan/atau Satuan Pendidikan.
- b. pertimbangan seleksi masuk Jenjang Pendidikan berikutnya; dan
- c. pembinaan dan pemberian bantuan kepada Satuan Pendidikan dalam upayanya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2018 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah

Pasal 18 menyatakan bahwa:

Hasil USBN pada jenjang SD/MI/SDTK/SDLB dan Program Paket A/Ula dapat digunakan sebagai pertimbangan seleksi masuk Jenjang Pendidikan berikutnya.⁴⁹

2.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari diri siswa dan lingkungan. Faktor dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai seperti dikemukakan oleh Clark (dalam Ahmad Sabri) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70 persen dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 persen dipengaruhi oleh lingkungan.⁵⁰ Menurut Carrol (dalam Ahmad Sabri) berpendapat bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh lima faktor, yakni: (1) Bakat belajar; (2) Waktu yang tersedia untuk belajar; (4) Kualitas pengajaran, dan (5) Kemampuan individu.⁵¹ Ahmad Sabri menyatakan faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah karakteristik sekolah itu sendiri. Karakteristik sekolah berkaitan dengan disiplin sekolah, perpustakaan yang ada di sekolah, etika dalam arti sekolah memberikan perasaan nyaman, dan kepuasan belajar, bersih, rapi dan teratur,⁵² karena sekolah merupakan tempat untuk mengembangkan dan mewariskan kebudayaan bangsa kepada generasi muda. Siswa menerima ilmu pengetahuan di sekolah yang dipengaruhi oleh keadaan sekolah.⁵³

Berdasarkan penjelasan tersebut, Penulis menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu lingkungan dan kemampuan siswa. Faktor lingkungan seperti karakteristik guru, motivasi, keadaan ekonomi, dan karakteristik sekolah.

Faktor kemampuan siswa seperti karakteristik belajar, minat dan bakat yang dimilikinya.

⁴⁹ *Ibid*, h. 7-12

⁵⁰ Ahmad Sabri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. Jakarta: Ciputat Press, h. 45.

⁵¹ *Ibid*, h. 46.

⁵² *Ibid*, h. 48.

⁵³ Rosdiana A. Bakar. 2009. *Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 153.

Dalam Buku lain faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu 1) faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. 2) faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.⁵⁴

3. Pembelajaran IPA

3.1 Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (factual), baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (events) dan hubungan sebab-akibatnya. IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif).⁵⁵

Menurut Laksmi Prihantoro dkk., (dalam buku Trianto) mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.⁵⁶

IPA sebagai produk IPA sebagai proses bukanlah merupakan 2 dimensi yang terpisah, tetapi merupakan 2 dimensi yang terjalin erat sebagai satu kesatuan. Proses IPA akan menghasilkan (Produk IPA) yang baru, dan pengetahuan sebagai produk IPA akan memunculkan pertanyaan baru untuk diteliti melalui proses IPA, sehingga dihasilkan

⁵⁴ Sri Anitah. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, h. 27.

⁵⁵ Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, h. 61.

⁵⁶ Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 137.

pengetahuan (produk IPA) yang lebih baru lagi. Demikianlah IPA itu berkembang dari waktu ke waktu tiada hentinya.

Pendidikan IPA merupakan salah satu segi pendidikan dengan menggunakan IPA sebagai alatnya untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan pendidikan IPA pada khususnya. Esensi IPA adalah kegunaannya sebagai alat dalam penemuan pengetahuan dengan jalan pengamatan, eksperimen, dan pemecahan masalah. Dalam pendidikan IPA, antara IPA sebagai “produk” dan IPA sebagai “proses” hendaknya mendapat penekanan yang seimbang.⁵⁷

Jadi pendidikan IPA di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.

Tujuan utama pembelajaran IPA adalah untuk memberikan pengetahuan tentang fakta yang ada di alam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serat keteraturannya. Berikut di antara Ayat-ayat yang menjelaskan tentang IPA:

Penciptaan alam semesta

أَوَلَمْ يَرَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ

“Dan apakah orang-orang kafir tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulu menyatu kemudian Kami pisahkan antara keduanya. Dan Kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air, maka mengapa mereka tidak beriman?” (QS. AL- ANBIYA: 30)⁵⁸

Ayat tersebut berkaitan dengan “Big bang theory” yaitu teori terbentuknya alam semesta yang menyatakan bahwa pada awalnya alam semesta merupakan satu kesatuan, kemudian terjadi ledakan besar yang menghasilkan pecahan-pecahan dan meluas. Teori Big Bang ini adalah teori

⁵⁷Gusti Ayu Tri Agustina, Nyoman Tika. 2013. *Konsep Dasar IPA Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Ombak, h. 272.

⁵⁸ Kementrian Agama RI. 2016. *Al-Quran Terjemah Tajwid Warna*. Jakarta: Kamila Jaya Ilmu, h. 324.

penciptaan bumi yang paling diakui di era modern. Sebelumnya muncul teori bahwa alam ini statis sejak awal terciptanya. Lalu pada tahun 1929, Ahli astronomi dari Amerika, Edwin Hubble mengemukakan tentang teori Big Bang. Teori ini berawal dari pengamatan Bubble pada bintang-bintang dengan menggunakan teleskop raksasa. Ketika itu ia menemukan bahwa bintang-bintang itu memancarkan cahaya merah sesuai dengan jaraknya. Hal ini berarti bahwa bintang-bintang ini “bergerak menjauhi” kita. Sebab, menurut hukum fisika yang diketahui, spektrum dari sumber cahaya yang sedang bergerak mendekati pengamat cenderung ke warna ungu, sedangkan yang menjauhi pengamat cenderung ke warna merah. Selama pengamatan oleh Hubble, cahaya dari bintang-bintang cenderung ke warna merah. Ini berarti bahwa bintang-bintang ini terus-menerus bergerak menjauhi kita.

Proses terjadinya hujan

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يُرْجِي سَحَابًا ثُمَّ يُؤَلِّفُ بَيْنَهُ ثُمَّ يَجْعَلُهُ رُكَامًا فَتَرَى الْوَدْقَ يَخْرُجُ مِنْ خِلَالِهِ وَيُنَزِّلُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ جِبَالٍ فِيهَا مِنْ بَرَدٍ فَيُصِيبُ بِهِ مَنْ يَشَاءُ وَيَصْرِفُهُ عَنِ مَنْ يَشَاءُ يَكَادُ سَنَا بَرْقِهِ يَذْهَبُ بِالْأَبْصَارِ

“Tidaklah kamu melihat bahwa Allah mengarak awan, kemudian mengumpulkan antara (bagian-bagian)nya, kemudian menjadikannya bertindih-tindih, maka kelihatanlah olehmu hujan keluar dari celah-celahnya dan Allah (juga) menurunkan (butiran-butiran) es dari langit, (yaitu) dari (gumpalan-gumpalan awan seperti) gunung-gunung, maka ditimpakan-Nya (butiran-butiran) es itu kepada siapa yang dikehendaki-Nya dan dipalingkan-Nya dari siapa yang dikehendaki-Nya. Kilauan kilat awan itu hampir-hampir menghilangkan penglihatan.”(QS. An-Nur: 43)⁵⁹

Berdasarkan ayat tersebut, ada tiga tahap turunnya hujan, yaitu: adanya angin yang menggerakkan awan, berkumpulnya awan, terjadinya hujan. Berdasarkan pengamatan radar, memang ada tiga tahap terjadinya hujan, dan hal itu sama dengan yang dijelaskan dalam Qur’an

Lapisan Atmosfer

الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَوَاتٍ طِبَاقًا مَا تَرَى فِي خَلْقِ الرَّحْمَنِ مِنْ تَفَؤُوتٍ فَارْجِعِ الْبَصَرَ هَلْ تَرَى مِنْ فُطُورٍ

“Yang telah menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. Kamu sekali-kali tidak melihat pada ciptaan Tuhan Yang Maha Pemurah sesuatu yang tidak seimbang. Maka lihatlah berulang-ulang, adakah kamu lihat sesuatu yang tidak seimbang?” (QS. Al-Mulk: 03)⁶⁰

⁵⁹ Kementerian Agama RI. 2016. *Al-Quran Terjemah Tajwid Warna*, h. 355.

⁶⁰ *Ibid*, h.562.

Ilmu pengetahuan modern menemukan bahwa atmosfer terdiri dari tujuh lapisan, yaitu: troposfer, stratosfer, ozonosfer, mesosfer, termosfer, ionosfer, dan eksosfer. Sehingga bahasa tujuh langit tersebut menunjuk pada tujuh lapisan atmosfer.

Lapisan Bumi

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ

“Allah-lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi”(QS. Al-Thalaq: 12)⁶¹

Dalam ayat ini, disamping menjelaskan tentang lapisan langit, Allah juga menjelaskan tentang jumlah lapisan bumi, yakni 7 lapis sebagaimana jumlah lapisan langit. Dalam sains modern disebutkan bahwa bumi terdiri dari tujuh lapis. Teori sebelumnya menyebutkan bahwa bumi terdiri dari tujuh lapis. Kemudian US Geological Survey mengemukakan bahwa bumi terdiri dari tujuh lapis. Ketujuh lapis tersebut adalah: 1). Kerak Samudera yang ketebalan berkisar 5 sampai 15 KM. 2). Kerak Benua yang ketebalan berkisar antara 30 sampai 35 KM. 3). Selubung atas (upper mantle), ketebalan lapisannya 34-400 KM. 4). Selubung transisi, yang mempunyai ketebalan 400-700 KM. 5). Selubung bawah (lower mantle) yang memiliki ketebalan 700-2900 KM. 6). Inti luar (outer core), ketebalannya mencapai 2900 sampai 5100 KM. 7). Inti dalam (inner core), ketebalannya adalah antara 5100 sampai 6370 KM.

3.2 Faktor Yang mempengaruhi hasil belajar IPA

Keberhasilan belajar IPA seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, secara garis besar diklasifikasikan menjadi dua yaitu: faktor yang berasal dari dalam diri orang yang belajar (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri orang yang belajar (faktor eksternal).

a) Faktor yang berasal dari dalam diri orang yang belajar (internal), dibagi menjadi dua yaitu: faktor fisiologi dan psikologi.⁶²

- 1) Fisiologi yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik/jasmaniah dan fungsi panca indera. Kondisi fisik misalnya kondisi jasmaniah yang sehat, cukup nutrisi, tidak kelelahan dan sebagainya. Panca indera adalah gerbang masuknya pengaruh kedalam individu, orang mengenal dunia sekitarnya dan belajar menggunakan panca inderanya. Baik fungsi panca indera merupakan syarat agar belajar antara lain indra penglihat (mata), indra pendengar (telinga). Oleh karena itu maka panca indera harus

⁶¹ *Ibid*, h. 559.

⁶² M. Ngalim Purwanto. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, h.107.

- senantiasa dijaga agar terlindungi dari bahaya yang dapat mengakibatkan terganggunya fungsi tersebut.⁶³
- 2) Psikologi yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi psikis/jiwa. Faktor psikologis mencakup banyak aspek diantaranya: bakat, minat, kecerdasan, motivasi kemampuan kognitif .⁶⁴
 - 3) Bakat ,yang dimaksud bakat disini adalah aptitude yang berarti kecakapan pembawaan yaitu yang mengenai kesanggupan-kesanggupan (potensi-potensi) tertentu. Sebagai contoh seorang siswa yang pandai dan cakap tentang seni musik, ia lekas pandai ketika mempelajari segala sesuatu tentang seni musik. Kemungkinan besar bahwa kesanggupan yang dimiliki oleh siswa tersebut merupakan sifat-sifat bawaannya sehingga dapat dikatakan bahwa ia memang berbakat seni musik.
 - 4) Minat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok-pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berintraksi dengan dunia luar. Dorongan inilah yang lama-kelamaan menimbulkan minat, apa yang menarik minat siswa mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Kecerdasan adalah ketajaman pikiran, kesempurnaan perkembangan akal budi.
 - 5) Motivasi adalah kekuatan tersembunyi didalam diri seseorang yang mendorongnya untuk berlakuan dan bertindak dengan cara yang khas. Motivasi/pendorongan merupakan suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.
 - 6) Kemampuan kognitif atau intelegensi merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara yang tertentu. Intelegensi adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuannya.
- b) Faktor yang berasal dari luar individu orang yang belajar (faktor eksternal) terdiri dari dua aspek yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental.
- 1) Lingkungan. Lingkungan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari manusia. Didalam lingkungan manusia akan berkembang dan berinteraksi baik dengan sesamanya maupun dengan alam. Lingkungan juga merupakan sumber belajar bagi peserta didik.
 - 2) Instrumental faktor instrumental yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:
 - (a) Kurikulum adalah seperangkat rencana atau pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu
 - (b) Guru/pendidik merupakan pribadi kunci (key person) dikelas karena besar pengaruhnya terhadap perilaku dan belajar para siswa, yang memiliki kecenderungan meniru. pendidikan dalam pendidikan islam adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya dengan upaya mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik potensi peserta didik, baik

⁶³ *Ibid*, h. 108.

⁶⁴ *Ibid*, h. 109.

potensi afektif (rasa), kognitif (cipta), maupun psikomotorik (karsa). Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, membimbing mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁶⁵

- (c) Sarana dan fasilitas. tersedianya sarana dan fasilitas yang memadai akan sangat membantu proses pembelajaran. proses pembelajaran yang berlangsung yang berlangsung efektif dan efisien akan mengakibatkan hasil belajar yang baik. Yang termasuk sarana dan fasilitas antara lain tersedianya perpustakaan, alat peraga, laboratorium dan sebagainya.
- (d) Administrasi /manajemen . Manajemen disini adalah manajemen sistem perencanaan yang meliputi perencanaan tujuan, materi, sumber dan media pengajaran. Sistem administrasi yang baik akan menyebabkan proses pembelajaran berlangsung dengan lancar .proses pembelajaran yang lancar akan mengakibatkan hasil belajar yang baik pula. Meningkatkan hasil belajar IPA siswa yang maksimal perlu keterlibatan secara langsung dari siswa dalam proses pembelajaran dan guru.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah, sebagai berikut:

1. Fatmawati (2012) dengan Judul: “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimental) dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Desain. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 6,87 > t_{tabel} = 2,00$ dengan $dk = 78$ dan taraf signifikansi 5%. Dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang dibelajarkan melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih dari kelas kontrol yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional yaitu : $81 > 69,25$.
2. Widya Rimayanti (2014) dengan Judul: “Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe games tournament terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1

⁶⁵ UU RI No. 14 tahun.2005. tentang Guru dan Dosen serta UU RI No.20 tahun 2003 tentang sisdiknas, h. 2.

Sumerta Denpasar". Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (quasi eksperimental) dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan perhitungan $t_{hit} = 10,374 > t_{tab} = 2,003$.

Berdasarkan Penelitian relevan yang telah diambil oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa variabel yang diteliti dengan peneliti terdahulu sama dengan variabel yang diteliti oleh peneliti yaitu dengan model *Teams Games Tournament* (sebagai variabel X) dan hasil belajar (sebagai variabel Y). Jadi penelitian yang dilakukan penulis merupakan mengulang penelitian dari peneliti sebelumnya. Namun perbedaannya yaitu penelitian tersebut menyebut TGT sebagai model sedangkan judul penelitian saya menyebut TGT Sebagai strategi, kemudian perbedaannya yaitu tempat penelitian yang saya teliti di sekolah MIS Bidayatul Hidayah , dan jumlah siswa yang diteliti ada 62 orang.

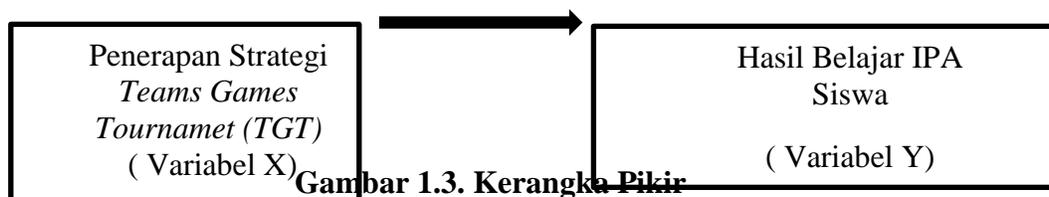
C. Kerangka Berpikir

Salah satu aspek yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT*) . Strategi TGT dapat mendukung tingkat keberhasilan belajar siswa yang lebih baik. Strategi pembelajaran TGT disadari sangat membantu aktivitas proses pembelajaran IPA sehingga menghasilkan suatu perubahan tingkah laku, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran Strategi TGT merupakan strategi pembelajaran yang cocok diterapkan untuk menghadapi siswa yang memiliki kemampuan yang heterogen. Dalam pembelajaran IPA,

strategi TGT sangat tepat diterapkan karena dalam pembelajaran IPA . ini siswa akan dihadapi pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh karena itu, diskusi kelompok dengan teman sebaya untuk mengatasi masalah tersebut sangatlah efektif dilakukan.

Pembelajaran Strategi TGT banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Guru hanya sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan situasi belajar yang kondusif dimana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa akan lebih aktif, sehingga hasil belajar siswa kelas V di MIS Bidayatul Hidayah dapat meningkat. Agar lebih jelas, kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk gambar.



Gambar 1.3. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teoritis, kerangka pikir dan penelitian yang relevan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

$H_a =$ Terdapat Pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang TP. 2017/2018.

$H_0 \neq$ Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang TP. 2017/2018.