

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang menjadi panduan dalam melakukan langkah-langkah kegiatan. Dalam mengaplikasikan langkah-langkah model pembelajaran terdapat pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran. Sementara itu model pembelajaran merupakan wadah dalam melakukan segala bentuk kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Isrok'atun & Amelia, 2018: 26).

Model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan dalam rangka membentuk perubahan perilaku siswa agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran (Ponidi,dkk.2020 :10).

Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta

diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok. (Octavia, 2020: 13).

Berdasarkan definisi di atas, model pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran atau salah satu bentuk pendekatan yang digunakan dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran ini berisi langkah-langkah yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efektif.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dalam mengonstruksi materi ajar oleh siswa sendiri, siswa bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung belajar dalam kompetisi yaitu model pembelajaran *teams games tournament* atau disebut dengan TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh Robert Slavin melalui belajar dalam kelompok kecil (Isrok'atun & Amelia, 2018: 143).

Setiap anggota kelompok harus memahami betul materi ajar yang sedang dipelajari. Hal ini dapat membantu siswa pada saat turnamen. Setiap anggota kelompok berkompetisi atau melakukan turnamen dengan anggota kelompok yang lain, yang memiliki kemampuan akademik yang *relative* sama. Pemberian skor kelompok

diperoleh dari skor hasil turnamen setiap anggota kelompok. Dengan demikian, setiap anggota kelompok turut andil dalam memberikan skor kelompok (Isrok'atun & Amelia, 2018: 143).

c. Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model TGT ini memerlukan beberapa tahapan sebagai jalan berlangsungnya pembelajaran. Empat tahapan dalam model pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut (Ermilia dalam Isrok'atun & Amelia, 2018: 143).

1) Presentasi di Kelas

Presentasi di kelas merupakan suatu kegiatan belajar menyampaikan materi baik secara langsung ataupun diskusi yang dibimbing oleh guru. Pada tahap awal ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan siswa. Siswa akan menyadari pentingnya suatu pemahaman saat presentasi di kelas yang berguna untuk membantu kegiatan dan turnamen. Dengan demikian, siswa berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memahami materi yang dipelajari (Isrok'atun & Amelia, 2018: 144).

2) Belajar Kelompok

Tahap kedua yakni belajar kelompok. Dalam pembelajaran, siswa berkelompok untuk memahami materi, kelompok dalam TGT dibentuk berdasarkan kemampuan akademik siswa yakni kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Hal ini

bertujuan agar setiap anggota kelompok benar-benar belajar, mempersiapkan, dan membantu setiap anggotanya untuk menjawab soal. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksinya apabila terjadi perbedaan hasil (Isrok'atun & Amelia, 2018: 144).

3) Turnamen

Turnamen dalam pembelajaran TGT yakni suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas, dan memahami materi melalui diskusi kelompok. Kegiatan ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen yang berbeda. Siswa yang memiliki kemampuan akademik yang *relative* sama pada setiap kelompoknya duduk dalam meja yang sama untuk melakukan turnamen. Poin turnamen setiap anggota kelompok digabungkan untuk memperoleh skor kelompok (Isrok'atun & Amelia, 2018: 144).

4) Penghargaan

Suatu kelompok akan mendapatkan penghargaan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila mencapai poin sesuai kriteria tertentu. Penghargaan ini penting untuk memberikan pengertian bahwa keberhasilan kelompok diperoleh dari keberhasilan semua anggota kelompok. Hal ini

memunculkan motivasi belajar untuk saling membantu anggota kelompok dalam memahami materi yang sedang dipelajari (Isrok'atun & Amelia, 2018: 144).

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kegiatan belajar pada model pembelajaran TGT berpusat pada siswa sehingga memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (Wijaya dalam Isrok'atun & Amelia, 2018: 145).

- 1) Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengalaman dari diskusi kelompok.
- 2) Saling menghargai di antara siswa.
- 3) Siswa mendapat keterampilan bekerja sama
- 4) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif
- 5) Menumbuhkan keaktifan siswa

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Selain terdapat kelebihan, model pembelajaran TGT memiliki kekurangan, diantaranya sebagai berikut (Kusumaningsih dalam Isrok'atun & Amelia, 2018: 146).

- 1) Penggunaan waktu yang *relative* lama dan biaya yang besar.
- 2) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia, maka pembelajaran TGT sulit dilakukan.

- 3) Apabila sportivitas siswa kurang maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.
- 4) Penerapan model pembelajaran TGT juga memiliki kelemahan bagi siswa dalam mentransfer pengetahuannya kepada siswa lain.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen/widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya (Hamid.dkk, 2020:7). Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, keuntungan, dan kerugian. Oleh karena itu, perlu untuk membuat perencanaan sistematis untuk penggunaan media instruksional. Unsur media pembelajaran terdiri dari alat perangkat kerasnya serta isi pesan (konten) yang akan disampaikan/ disalurkan oleh media tersebut. Dalam memilih jenis media pembelajaran yang akan dibuat, pendidik dapat berpedoman pada kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Hamid.dkk, 2020: 6).

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjas (Kustandi & Darmawan, 2020: 6).

Nurfadhillah (2021: 12-14) mengemukakan bahwa ada beberapa pendapat para ahli mengenai definisi media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Wibawanto mengemukakan bahwa media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang harus di perhitungkan (Nurfadhillah, 2021:12).

- 2) Hamka mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurfadhillah, 2021: 13).
- 3) Tafonao berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Nurfadhillah, 2021:14).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk merangsang minat siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran juga akan lebih efektif dan efisien.

b. Media “*Colour Board*”

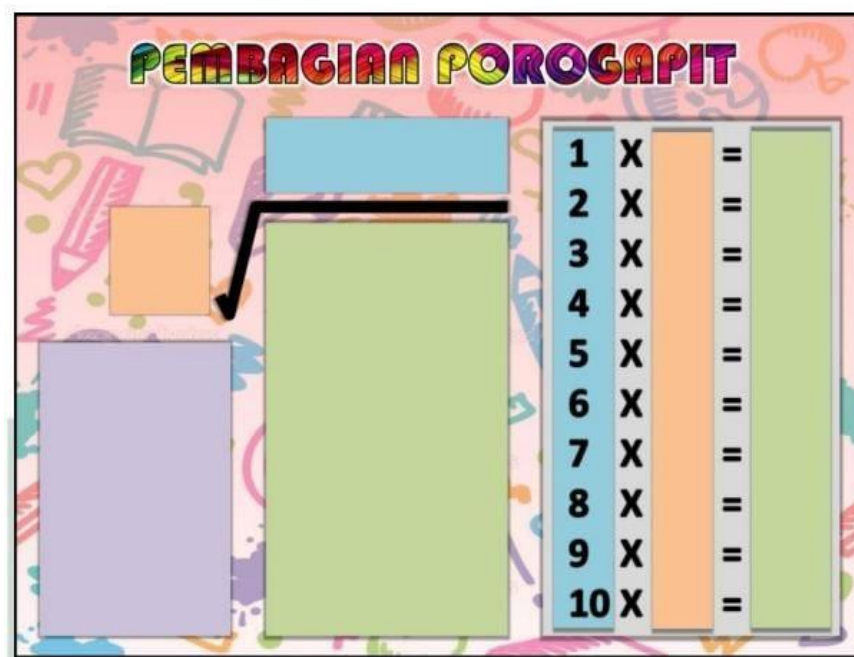
1) Pengertian Media “*Colour Board*”

Media “*Colour Board*” termasuk kedalam media visual. Media visual penting dalam sistem pendidikan. Media visual merupakan alat/perangka yang membantu guru untuk memperjelas, menetapkan, dan menghubungkan serta mengoordinasikan dengan tepat konsepsi, pemahaman dan apresiasi dan mendukungnya untuk membuat pembelajaran lebih actual, signifikan, dan termotivasi (Purba.dkk, 2020: 48).

Media “*Colour Board*” atau dalam bahasa Indonesia “Papan Warna” adalah media papan dengan berbagai macam warna yang setiap bagian warnanya adalah petunjuk tempat bilangan pada bagan pembagian bersusun yang disesuaikan dengan bilangan pembagiannya pada tabel perkalian. Media ini menyajikan tiga bagian yang terdiri dari tabel perkalian, tabel pembagian bersusun dan tabel hasil dari pembagian bersusun yang mana ketiganya terletak berdekatan (Annuni, 2019:15).

Gambar 2.1 Media Colour Board

(Annuni, 2019:18)



3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board*

Model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar, dengan berbantuan media *colour board* kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil. Karena selain mengutamakan keaktifan siswa model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* juga mendukung agar siswa mampu belajar secara lebih santai serta mampu bekerja sama dalam kelompok.

Langkah-langkah model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* adalah sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas
 - 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - 2) Guru memberikan penjelasan singkat tentang model *Teams Games Tournament*.
 - 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran
- b. Belajar kelompok
 - 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
 - 2) Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempelajari materi yang telah disampaikan guru.
- c. Turnamen/lomba
 - 1) Setiap kelompok menempati meja lomba yang telah disediakan dan diberi nomor.
 - 2) Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memilih amplop soal yang telah disediakan kemudian menjawab pertanyaan yang terdapat pada amplop soal tersebut. Kegiatan ini dilakukan bergantian tiap masing-masing kelompok.
 - 3) Pada beberapa soal yang dapat dijawab dengan bantuan media pembelajaran.
- d. Penghargaan
 - 1) Skor yang diperoleh setiap anggota kelompok akan dijumlahkan.
 - 2) Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang *relative* menetap. Adapun hasil belajar yang dimaksud di sini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik setelah peserta didik menerima perlakuan dari guru selaku pendidik. Pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes (Setiawan & Bahtiar, 2023: 23).

Hasil belajar adalah untuk mengetahui keberhasilan komponen-komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan. Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah peserta didik diberikan program perbaikan, pengayaan atau melanjutkan pada program pengajaran berikutnya. Selain itu, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi peserta didik yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran (Suhono, 2022: 22).

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh individu, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan setelah melalui proses

pembelajaran yang diproyeksikan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran (Maruwae, 2022: 17).

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

b. Macam-macam hasil belajar

1) Kognitif

Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. menurut Bloom, domain kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

a) Ingatan

Hasil belajar pada tingkat ingatan ditunjukkan dengan kemampuan mengenal atau menyebutkan kembali fakta-fakta, istilah-istilah, hukum, rumus yang telah dipelajarinya (Zulqarnain, dkk. 2022:14).

b) Pemahaman

Hasil belajar yang dituntut dari tingkat pemahaman adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Apabila kita membahas tentang lambang negara, kemudian hasil belajar yang dicapai siswa adalah dapat menjelaskan arti lambang negara. Hasil belajar tersebut

merupakan contoh kemampuan pemahaman (Zulqarnain, dkk. 2022:14).

c) Pemahaman terjemahan

Kemampuan menjelaskan lambang negara merupakan salah satu contoh hasil belajar pemahaman terjemahan. Contoh lain dari hasil belajar pemahaman jenis terjemahan adalah dalam belajar Bahasa Inggris. Dengan kata lain, kemampuan siswa menerjemahkan kalimat atau cerita Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia merupakan contoh hasil belajar pemahaman jenis terjemahan (Zulqarnain, dkk. 2022:14).

d) Pemahaman penafsiran

Seorang siswa dikatakan telah mencapai tingkat pemahaman penafsiran apabila siswa tersebut telah dapat menjelaskan atau menarik kesimpulan dari apa yang diberikan (Zulqarnain, dkk. 2022:15).

e) Pemahaman ekstrapolasi

Pemahaman ekstrapolasi adalah kemampuan melihat dibalik yang tertulis (Zulqarnain, dkk. 2022:15).

f) Penerapan

Hasil belajar penerapan adalah kemampuan menerapkan suatu konsep, hukum atau rumus pada situasi baru. Kemampuan penerapan atau aplikasi menuntut adanya

konsep, teori, hukum, dalil, rumus, prinsip dan yang sejenisnya (Zulqarnain, dkk. 2022:15).

2) Analisis

Hasil belajar analisis adalah kemampuan memecahkan, menguraikan suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Hasil belajar analisis ditunjukkan dengan kemampuan menjabarkan atau menguraikan atau merinci suatu bahan atau keadaan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, unsur-unsur atau komponen-komponen sehingga terlihat jelas hubungan antara komponen yang satu dengan yang lain (Zulqarnain, dkk. 2022:16). Pada hasil belajar analisis terdapat tiga tingkatan, yaitu sebagai berikut:

a) Analisis elemen

Analisis elemen adalah kemampuan merumuskan asumsi-asumsi serta mengidentifikasi unsur-unsur penting yang mendukung asumsi yang telah ditentukan. Contoh hasil belajar pada tingkat analisis elemen adalah kemampuan mengenal asumsi-asumsi yang tidak ditetapkan dalam suatu uraian, kemampuan membedakan pernyataan-pernyataan faktual dengan pernyataan normativ (Zulqarnain, dkk. 2022:16).

b) Analisis hubungan

Hasil belajar pada tingkat analisis hubungan adalah hasil belajar yang menuntut kemampuan mengenal unsur-unsur dan beberapa pola hubungan serta sistem atau hipotesisnya. Kalau pada tingkat analisis elemen, siswa hanya menjelaskan apa yang ingin disampaikan dari sebuah komunikasi maka pada analisis hubungan, siswa sudah mampu menghubungkan bagian-bagian atau elemen-elemen dari suatu komunikasi (Zulqarnain, dkk. 2022:16).

c) Analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi

Kemampuan atau hasil belajar pada tingkat analisis prinsip-prinsip terorganisasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memisahkan dasar-dasar yang dipergunakan dalam organisasi suatu komunikasi. Kemampuan-kemampuan yang tergolong dalam tingkat analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi adalah kemampuan mengenal bentuk dari pada suatu karya sastra atau karya seni, kemampuan mengenal inti pandangan. Misalnya, siswa mampu menentukan nasihat yang tersirat dari suatu cerita (Zulqarnain, dkk. 2022:16).

3) Sintesis

Hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya. Hasil belajar sintesis juga dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu sebagai berikut.

a) Kemampuan melahirkan suatu komunikasi yang baik

Kemampuan melahirkan suatu bentuk komunikasi yang unik adalah hasil belajar yang mencerminkan kemampuan siswa untuk membuat karya tulis. Kemampuan ini disebut unik karena suatu karya tulis tentang topik yang sama yang ditulis oleh dua orang akan menunjukkan hasil yang berbeda. Hasil belajar yang termasuk pada tingkatan ini adalah kemampuan menulis cerita, esai untuk kesenangan pribadi atau untuk menghibur orang lain, kemampuan menceritakan perjalanan pribadi secara efektif, kemampuan menulis komposisi musik yang sederhana (Zulqarnain, dkk. 2022:17).

b) Kemampuan membuat rancangan

Contoh kemampuan pada tingkat ini adalah kemampuan menentukan rencana atau langkah yang baru. Kalau dalam hasil belajar penerapan, yang dituntut adalah

kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang baru. Dalam hasil belajar penerapan, yang baru adalah masalah yang dihadapi. Sedangkan dalam hasil belajar sintesis, yang baru adalah usaha penyelesaiannya. Contoh rumusan tujuan pada tingkat ini adalah siswa mampu menyimpulkan langkah-langkah yang harus ditempuh masyarakat untuk mencegah penyebaran penyakit.

Kemampuan mengembangkan suatu tatanan (set) hubungan yang abstrak Kemampuan pada tingkat ini adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan merumuskan hipotesis berdasarkan gejala dan fakta yang diobservasi, menarik kesimpulan yang bersifat generalisasi, mengubah hipotesis berdasarkan hal-hal yang baru, dan sebagainya (Zulqarnain, dkk. 2022:17).

4) Penilaian

Hasil belajar evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Ditinjau dari sudut siswa, ada dua sumber kriteria yang dapat digunakan, yaitu kriteria yang dikembangkan sendiri oleh siswa dan kriteria yang diberikan oleh guru. Bloom membagi hasil belajar evaluasi atas pertimbangan yang didasarkan bukti-bukti dari dalam dan berdasarkan kriteria dari

luar. Evaluasi yang didasarkan pada pertimbangan dengan bukti-bukti dari dalam berhubungan dengan masalah-masalah ketepatan alur logika, konsistensi, dan kriteria internal lainnya. Sedangkan evaluasi dengan pertimbangan kriteria dari luar berkenaan dengan kriteria yang dapat diterima secara universal. Hasil belajar yang didasarkan pada kesetimbangan dengan kriteria dari luar menuntut kemampuan siswa untuk menyeleksi atau mengingat kriteria. Misalnya, ketika dihadapkan pada suatu kasus, siswa mampu mempertimbangkan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mengatasi kasus tersebut. Dalam mencapai kemampuan ini siswa harus mempertimbangkan langkah yang diambil berdasarkan ketepatangunaan, ketepatan waktu, dampaknya (Zulqarnain, dkk. 2022:17)

5) Afektif

Hasil belajar efektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Bloom, dkk. mengemukakan 5 tingkatan hasil belajar afektif.

a) Menerima (*receiving*)

Kemampuan menerima mengacu pada kepekaan individu dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar. Siswa dianggap telah mencapai sikap menerima apabila siswa tersebut mampu menunjukkan kesadaran, kemauan dan perhatian terhadap sesuatu serta mengakui kepentingan

dan perbedaan. Contoh rumusan tujuan yang termasuk kategori sikap menerima adalah menyadari pentingnya belajar, memperhatikan tugas yang diberikan guru, menunjukkan perhatian pada penjelasan temannya (Zulqarnain, dkk. 2022:18).

b) Menanggapi (*responding*)

Kemampuan menanggapi mengacu pada reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus yang datang dari luar. Siswa dianggap telah memiliki sikap menanggapi apabila siswa tersebut telah menunjukkan kepatuhan pada peraturan, tuntutan atau perintah serta berperan aktif dalam berbagai kegiatan. Contoh rumusan tujuan yang menuntut kemampuan siswa untuk bersikap menanggapi adalah melaksanakan kerja kelompok, menyumbangkan pendapat dalam diskusi kelompok, menolong teman yang mengalami kesulitan (Zulqarnain, dkk. 2022:18).

c) Menghargai (*valuing*)

Kemampuan menghargai mengacu pada kesediaan individu menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. Seorang siswa dianggap telah memiliki sikap menghargai apabila siswa tersebut telah menunjukkan perilaku menerima suatu nilai, menyukai suatu objek atau kegiatan, menyepakati perjanjian, menghargai karya seni,

pendapat atau ide, bersikap positif atau negatif terhadap sesuatu, mengakui. Contoh rumusan tujuan yang menunjukkan sikap menghargai adalah mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, menolak diajak kerja sama dalam hal yang tidak baik, tidak menertawakan pendapat temannya (Zulqarnain, dkk. 2022:18).

d) Mengatur diri (*organizing*)

Kemampuan mengatur diri mengacu pada kemampuan membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan sistem nilai yang baik. Siswa dianggap telah menguasai sikap pada tahap mengatur diri apabila siswa tersebut telah menunjukkan kemampuannya dalam membentuk sistem nilai, menangkap hubungan antar-nilai, bertanggung jawab dalam melakukan sesuatu. Contoh rumusan tujuan yang termasuk dalam kategori ini di antaranya menyadari kelebihan dan kelemahan dirinya, mempertanggung jawabkan kegiatan yang telah dilakukannya, menelaraskan hak dan kewajibannya (Zulqarnain, dkk. 2022:19).

e) Menjadikan pola hidup (*characterization*)

Menjadikan pola hidup mengacu kepada sikap siswa dalam menerima sistem nilai dan menjadikannya sebagai pola kepribadian dan tingkah laku. Siswa dianggap telah

menguasai kemampuan ini apabila siswa tersebut telah menunjukkan kepercayaan diri, disiplin pribadi serta mampu mengontrol perilakunya sehingga tercermin dalam pola hidupnya. Contoh rumusan tujuan yang termasuk kategori ini di antaranya adalah siswa disiplin dalam menggunakan waktu luangnya, mengemukakan pendapat dengan sopan, membiasakan hidup sehat (Zulqarnain, dkk. 2022:19).

6) Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotorik terdiri atas 5 tingkatan sebagai berikut.

a) Persepsi

Kemampuan persepsi mengacu kepada kemampuan individu dalam menggunakan inderanya, memilih isyarat, dan menerjemahkan isyarat tersebut ke dalam bentuk gerakan. Siswa dikatakan telah menguasai kemampuan persepsi apabila siswa tersebut telah menunjukkan kesadarannya akan adanya objek dan sifat-sifatnya. (Zulqarnain, dkk. 2022:19).

b) Kesiapan

Pada tahap ini individu dituntut untuk menyiapkan dirinya untuk melakukan suatu gerakan. Kesiapan ini meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional. Kesiapan mental mencakup kesiapan menentukan gerakan,

memperkirakan waktu, memusatkan perhatian. Kesiapan fisik mengacu pada kesesuaian anatomis, misalnya posisi berdiri, posisi tangan. Sedangkan kesiapan emosional berkaitan dengan keseimbangan emosi agar gerakannya terkontrol dengan baik. Kembali pada gerakan memukul bola, siswa dianggap telah menguasai kemampuan ini apabila siswa tersebut telah menunjukkan sikap badan yang tepat untuk memukul bola (Zulqarnain, dkk. 2022:20).

c) Gerakan terbimbing

Kemampuan melakukan gerakan terbimbing mengacu pada kemampuan individu melakukan gerakan yang sesuai dengan prosedur atau mengikuti petunjuk instruktur atau pelatih. Siswa dianggap telah menguasai kemampuan pada tahap ini apabila siswa tersebut telah meniru gerakan yang dicontohkan atau mencoba-coba sampai gerakan yang benar dikuasainya. Kita ambil contoh kemampuan memukul bola. Apabila pada tingkatan kesiapan siswa hanya memukul bola dengan sikap yang benar maka pada tingkatan gerakan terbimbing siswa sudah dapat meniru gerakan pelatih dalam memukul bola yang benar (Zulqarnain, dkk. 2022:20).

d) Bertindak secara mekanis

Kemampuan motorik pada tingkat ini mengacu pada kemampuan individu untuk melakukan tindakan yang seolah-olah sudah otomatis. Kemampuan bertindak secara mekanis ditunjukkan oleh kelancaran, kemudahan serta ketetapan melakukan tindakan tersebut. (Zulqarnain, dkk. 2022:20).

e) Gerakan kompleks

Kemampuan ini merupakan kemampuan bertindak yang paling tinggi pada ranah psikomotorik. Gerakan yang dilakukan sudah didukung oleh suatu keahlian. Siswa dianggap telah menguasai kemampuan pada tingkatan ini apabila siswa tersebut telah melakukan tindakan tanpa keraguan dan otomatis. Tanpa keraguan di sini mengacu pada tindakan yang terampil, halus, efisien dalam waktu serta usaha yang minimal. Otomatis di sini mengacu pada kemampuan individu untuk bertindak sesuai dengan situasi atau masalah yang dihadapi (Zulqarnain, dkk. 2022:20).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal

tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran (Maruwae, 2022:17).

- b) Faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini peserta didik, pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik (Maruwae, 2022: 17).

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada siang hari di ruangan yang minim sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan memiliki perbedaan saat proses pembelajaran dilakukan pada pagi hari saat kondisi lingkungan masih segar serta memiliki sirkulasi udara yang cukup (Maruwae, 2022:18).
- b) Faktor instrumental, faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, serta dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan dosen (Maruwae, 2022: 18).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan peneliti terdapat penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan diantaranya yaitu:

Pertama, jurnal oleh Ai Solihah (2016:45), yang berjudul “*Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pengajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran STAD.

Relevansi penelitian Ai Solihah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan untuk mengetahui hasil belajar, perbedaannya yaitu penelitian oleh Ai Solihah tidak menggunakan media pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran.

Kedua, jurnal oleh Syifa Aulia Hakim & Harlinda Syofyan (2017: 250), yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kategori motivasi belajar tinggi sebesar 12% meningkat menjadi 38% setelah perlakuan. Siswa yang masuk pada kategori motivasi belajar sedang sebesar 73% menurun menjadi 54% setelah perlakuan. Siswa yang masuk pada kategori motivasi belajar rendah

15% menurun menjadi 8% setelah perlakuan. Terjadi peningkatan pada siswa yang masuk dalam kategori motivasi belajar sedang dan rendah. Hal ini menandakan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA di SD Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta.

Relevansi penelitian Syifa & Harlinda dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT, perbedaannya yaitu penelitian oleh Syifa & Harlinda tidak menggunakan media pembelajaran dan meneliti tentang motivasi belajar sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran dan akan meneliti tentang hasil belajar

Ketiga, jurnal oleh Dewiyanti, Adnyana & Wiarta (2015: 29), yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*". Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Gugus VIII yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII.

Relevansi penelitian Dewiyanti, Adnyana & Wiarta dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dengan

berbantuan media pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar, perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dewiyanti, Adnyana & Wiarta menggunakan metode *quasi experiment* sedangkan penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design*.

Keempat, jurnal oleh Munir, dkk (2022:85), yang berjudul “*The Influence of Quizizz assisted Teams Games Tournament on Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning teams games tournament* tipe ini dapat diterapkan karena siswa dapat terus belajar dalam kelompok dan penggunaan media atau kuis berbasis interaktif alat evaluasi seperti quizizz dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik.

Relevansi penelitian Munir,dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran tgt dengan berbantuan media pembelajaran, perbedaannya terdapat pada desain penelitian.

Kelima, skripsi oleh Hani Annuni (2019), yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Colour Board Pada Materi Pembagian Bersusun Pendek Siswa Kelas III MI Al-Ihsan Sidoarjo”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas III pada materi pembagian bersusun pendek menggunakan media colour board di MI Al-Ihsan Sidoarjo sudah mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

Relevansi penelitian Hani Annuni dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh media colour board pada materi pembagian,

perbedaannya penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran teams games tournament.

C. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di Sekolah Dasar karena dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, matematika juga diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika ilmu yang lain. Pada tingkat Sekolah Dasar, materi Matematika yang sering membuat siswa kurang memahaminya adalah materi pembagian. Kebanyakan guru masih mengandalkan metode ceramah atau *teacher center*. Proses pembelajaran pada materi pembagian kelas IV, terdapat beberapa siswa yang masih lambat dalam penangkapan materi dan kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut disebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (siswa kurang aktif) serta kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan terutama pada materi pembagian.

Berdasarkan permasalahan yang harus dihadapi tentang hasil belajar siswa rendah pada materi pembagian bilangan, kegiatan pembelajaran harus bisa memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran juga sangat berperan dalam proses pembelajaran. Salah satu model dan media yang memungkinkan dapat menciptakan situasi belajar yang efektif dan dapat menciptakan situasi belajar

yang efektif adalah model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board*.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* lebih menarik semangat belajar siswa sehingga membantu siswa untuk memahami pelajaran secara lebih mudah, membantu untuk memahami konsep pembagian secara tepat dengan menggunakan media *colour board*.

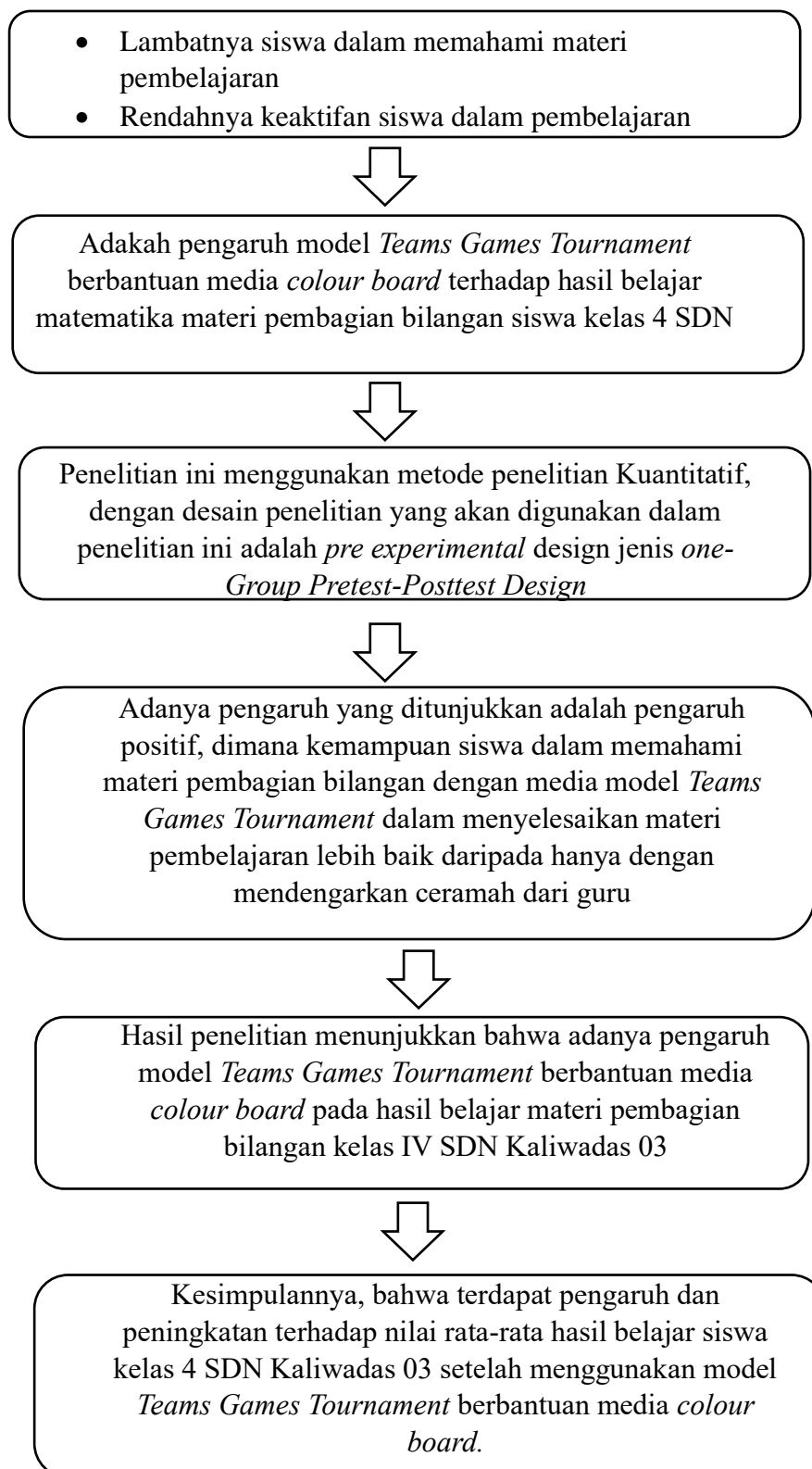
Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar materi pembagian bilangan kelas IV SD Negeri Kaliwadas 03. Peneliti akan melakukan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan, kemudian memberikan perlakuan pada siswa dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* setelah diberi perlakuan peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi pembagian bilangan desimal. Setelah itu dapat disimpulkan ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar siswa.

Dikatakan ada pengaruh jika nilai rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan. Peningkatan yang signifikan menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* memberikan dampak yang berarti pada hasil belajar siswa dalam materi pembagian. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* siswa 55,58 menjadi 76,71 nilai rata-rata *posttest* siswa dan dari nilai rata-rata hasil

observasi siswa selama dua kali pertemuan pembelajaran adalah hal yang mengindikasikan pengaruh positif dari model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board*. Dalam pertemuan pertama, nilai rata-rata siswa adalah 71,17 dan kemudian meningkat menjadi 76 pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board*, siswa cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pembagian.

Data hasil observasi dan hasil posttest dianalisis menggunakan uji statistik yaitu dengan uji regresi linear sederhana, yang menunjukkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya ada pengaruh dari model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03. Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* diuji menggunakan uji *paired sample t test*, yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel artinya H_0 ditolak artinya ada peningkatan dari model *Teams Games Tournament* berbantuan Media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dan peningkatan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang *relevan*, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric dengan data (Sugiyono, 2015: 96).

Hipotesis pada penelitian ini adalah: Adanya pengaruh dan peningkatan model *teams games tournament* berbantuan media *colour board* terhadap hasil belajar materi pembagian siswa kelas 4 SDN Kaliwadas 03.