

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat di artikan sebagai cara untuk membentuk diri seorang pendidik untuk lebih baik lagi buat kedepanya dan dapat mengubah sikap dan tingkah laku yang baik bagi seorang pendidik. Hal ini di dukung oleh Lufri (2020: 15) mendefinisikan “belajar sebagai modifikasi atau peneguhan prilaku. Belajar merupakan suatu proses atau suatu aktivitas, belajar tidak hanya proses meningkatkan atau menghapus, tetapi lebih jauh dari inti, yakni proses mengalami sesuatu”. Amanda Putri Elyisa dkk (2023: 46) mendefisikan “belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang mencakup menambah pengetahuan dan pengalaman akan hal baru”.

Cucu Sutianah (2021: 15) mendefinisikan belajar merupakan suatu kegiatan yang saat mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang telah ditempuh siswa dalam berbagai jenjang pendidikan. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh tingkah laku menjadi lebih melalui latihan atau pengalaman membentuk kepribadian, pengetahuan, keterampilan dan pengetahuan perilaku yang baik.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah bagian dari jati diri untuk seorang pendidik supaya dapat membekali peserta didik dimanapun berada. Hal ini di dukung oleh Kristianus J. Tute, Lely Suryani, dan Ariswan Usman AJe (2020: 1329) mendefinisikan “mengajar merupakan proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa, dimana pengetahuan yang disampaikan tersebut

disusun secara sistematis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya”. Fauzan Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis (2020: 130) mendefinisikan “mengajar adalah aktivitas yang dilakukan seorang pendidik”. Pupu Saeful Rahmat (2019: 4) “mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi guru”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kata yang mencakup belajar dan mengajar sehingga menjadi kata pembelajaran yang dimana artinya peserta didik dapat berinteraksi untuk mencapai proses pembelajaran di lingkungan belajar peserta didik tersebut. Isnu Hidayat (2019: 15) mendefinisikan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di rancang oleh pendidik dengan memanfaatkan media dan lingkungan belajar sekitar”.

Moh. Suardi Syofrianisda (2018: 7) mendefinisikan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Udi Fakhrudin, Ending Bahrudin, dan Endin Mujahidin (2018: 222) “pembelajaran merupakan simtem komunikasi dua arah, antara pendidik dan peserta didik”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seorang peserta didik dalam melakukan suatu proses pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti yang ditemukan oleh Rina Dwi Muliani dan Arusman (2022: 138-139) yakni:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang peserta didik, seperti senang dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran merupakan bentuk minat belajar karena keinginan peserta didik sendiri tanpa ada dorongan dari orang lain.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi dari luar misalnya faktor dari dukungan orang tua, dan lingkungan sekitar.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki rangkaian proses pembelajaran yang dirancang peserta didik untuk mencapai suatu proses pembelajaran oleh peserta didik. Sesuai yang di tuliskan Moh. Suardi, (2020: 29) “Model pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, model digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan dan merupakan cara yang tepat untuk melaksanakan strategi”

Andi Sulistio, dan Nik Haryanti (2022: 1) model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda.

Jamal Mirdad (2020: 15) “model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan model pembelajaran adalah upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah di susun secara optimal untuk penerapannya model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa mulai dari media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat di artikan sebagai, proses terjadinya transfer ilmu yang dimana ilmu di dapat bukan hanya melalui dari guru saja melainkan dari siswa juga dapat mentrasfer ilmu satu sama lain melalui kelompok-kelompok belajar. Nurliani Siregar dkk (2023: 2952) menyatakan model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang, berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Atep Sujana (2020: 93) menuliskan model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk menggantikan sistem pembelajaran konvensional yang lebih bersifat individual, di mana guru terus memberikan informasi secara langsung kepada para siswa, sementara siswa hanya bertindak sebagai pemerhati yang berperan menjadi pendengar setia mengenai apa yang disampaikan oleh guru.

Yani Mulyani dkk (2023: 247) “pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian proses pembelajaran yang digunakan guru dengan melibatkan peserta didik belajar dalam suatu kelompok kecil untuk menyelesaikan dan memecahkan sebuah masalah dalam pembelajaran.

2.1.7 Pengertian Model *Team Game Tournament*

Pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok. Aris Shoimin (2020: 203) model *Teams Games Tournament* adalah adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan *reinforcement*.

Mila Azka Hanifa dan Indra Adi Budiman (2023: 118) model *Teams Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran berbasis pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dan bertujuan untuk memperoleh skor didalam tim. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam *Teams Games Tournament* berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

Lestari Gloria Marbun dkk (2023: 54-55) model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status yang dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 samapi 6 orang yang dirancang dalam bentuk permainan yang memuat siswa dapat belajar lebih rileks, bertanggung jawab, bekerja sama, bersaing sehat dan terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah tipe atau model kooperatif yang mudah di terapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status yang di bentuk dalam kelompok-kelompok 5-6 orang sehingga belajar lebih rileks, bertanggung jawab, bekerja sama, bersaing sehat dan terlibat dalam pembelajaran.

2.1.8 Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament*

Aris Shoimin (2020: 205-207) menuliskan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* yakni:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*).Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKPD yang dibagikan kepada kelompok.
2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)
Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarakan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari sampai orang peserta didik.
3. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)
Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)
Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Aris Shoimin (2020: 207-208) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yakni:

Kelebihan:

1. Model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kekurangan:

1. Membutuhkan waktu yang lama.

2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar berperan penting dalam membantu proses pembelajaran yang baik.

Syamsiani (2022: 42) media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatih.

Selanjutnya Aisyah Fadilah dkk (2023: 16-17) “media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar.” Stralen Pratasik dan Baso Mohamad Ahyar (2022: 13) mendefinisikan media pembelajaran ini di buat berdasarkan masalah yang di dapat pada saat melakukan observasi di lapangan, permasalahan yang di dapat dari hasil observasi, media pembelajaran yang di gunakan guru sebagai media atau alat dalam pembelajaran masih kurang dalam bentuk media pembelajaran digital dan interaktif khususnya pada mata pelajaran informatika.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar pada saat melakukan observasi di lapangan dan dapat digunakan guru sebagai alat pembelajaran yang masih kurang.

2.1.11. Pengertian Media Papan Flanel

Media papan flannel merupakan papan yang berlapis kain flannel, sehingga huruf yang dapat disajikan dapat di pasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Papan flannel termaksud salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang di buat dari kain flannel yang di

tempelkan pada sebuah papan atau tripleks. M. Anggrayni dan Ayu Mustika Sari (2019: 28) “menggunakan media papan flannel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang kemampuan mengenal angka.”

Ummi Hani Nasution dkk (2022:520) guru mungkin memperkenalkan siswa ke media seperti papan flanel adalah cara yang menyenangkan untuk melengkapi pelajaran mereka dan membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca mereka. Bersamaan dengan ini, penggunaan media papan flanel untuk pendidikan dapat diadaptasi agar sesuai dengan berbagai rencana pelajaran dan aktivitas.

Reski Wahyuni dan Sukmawati (2020: 32) “mendefinisikan media papan flannel merupakan angka yang dipakai untuk anak didik secara individu dan mengalami peningkatan bertahap pada tiap siklusnya.” Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media papan flannel adalah alat yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang mengenal angka dan membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca.

2.1.12 Langkah-Langkah Penggunaan Papan Flanel

Langkah-langkah penggunaan papan flannel menurut Rizka Utami dkk (2021: 144-145) sebagai berikut:

1. Siapkan gambar yang telah diberikan kain flannel;
2. Siapkan papan flannel, lalu gantungkan di depan kelas atau di tempat yang mudah di lihat oleh peserta didik;
3. Guru dapat menempelkan gambar yang ingin diterapkan di papan yang telah dilapisi kain flannel.

2.1.13 Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu dan menjadi ilmu dasar bagi ilmu-ilmu lainnya. Sufri Mashuri (2019:1)“matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan

teknologi modern”. Kemudian Fitriani Nur dan Masita (2022:60) Dari beberapa penjelasan tentang matematika, dapat diartikan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi, matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia.

Richa Alfina Maulidiyah (2023:97) “matematika adalah salah satu ilmu dasar yang disusun menggunakan bahasa simbol untuk memahami dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat memudahkan manusia dalam berpikir dan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.” Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan matematika adalah ilmu yang diperoleh melalui metode berpikir dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

2.1.14 Materi Pembelajaran

Materi yang diambil dari pelajaran matematika yaitu menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan desimal yang bersumber dari kurikulum 2013 yang berdasarkan dari standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dan lebih lengkapnya diuraikan di bawah ini:

- a. Standar kompetensi
Menjelaskan dan melakukan perkalian pecahan desimal.
- b. Kompetensi dasar
Menentukan perkalian dan pembagian pecahan desimal
- c. Indikator
 1. Memahami perkalian pecahan desimal
 2. Mengidentifikasi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian pecahan desimal

Pecahan

Pecahan adalah bagian dari satu keseluruhan dari suatu kuantitas tertentu. $\frac{a}{b}$, a = pembilang, b = penyebut, $a \neq b, b \neq 0$

Pecahan terbagi atas 3 yaitu:

1. Pecahan biasa
2. Pecahan campuran
3. Pecahan desimal

Pecahan Desimal

Pecahan desimal adalah pecahan yang memuat tanda koma di penulisan anatar angka penyusunan.

Contoh Pecahan Desimal

0,75; 3,21; 0,25; dan 0,1

Perkalian Pecahan Desimal

Perkalian yang melibatkan bilangan desimal. Bilangan desimal merupakan bukan bilangan yang bulat dan memiliki koma.

Contoh soal perkalian pecahan desimal dan penyelesaiannya

1. $3,4 \times 2,16 = \dots$
 $3,4 =$ ada 1 desimal
 $2,16 =$ ada 2 desimal
 $1+2=3$ desimal

Cara penyelesaiannya:

$$\begin{array}{r} 216 \\ 34 \\ \hline 864 \\ 648 \\ \hline 7,344 \end{array} \times$$

Jadi $3,4 \times 2,16 = 7,344$

2. $0,125 \times 4,5 = \dots$
 $0,125 =$ ada 3 desimal
 $4,5 =$ ada 1 desimal
 $3+1=4$ desimal

Cara penyelesaiannya:

$$\begin{array}{r} 125 \\ 45 \\ \hline 625 \\ 600 \\ \hline 0,6525 \end{array} \times$$

Jadi $0,125 \times 4,5 = 0,6525$

2.2 Kerangka Berpikir

Mata pelajaran matematika di sekolah dasar berisi bahan pembelajaran yang diterapkan pada siswa supaya apa yang dipelajari, bisa berguna bagi kehidupan sehari-hari dengan pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan berikutnya. Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan membentuk siswa yang aktif dan kreatif. Oleh karena itu seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang bervariasi agar proses belajar mengajar terlaksana dengan baik.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model TGT model ini dapat menghidupkan suasana kelas, menjadikan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perkalian pecahan desimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang lebih aktif dan kreatif serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan model TGT. Karena implementasi model TGT dilaksanakan dengan cara membuat kelompok kecil yang dapat berpikir secara aktif dan kreatif dalam aktifitas belajar disekolah maupun diluar sekolah sehingga diharapkan semangat belajar anak serta meningkatkan hasil belajar yang meningkat.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* menggunakan media papan flannel terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian pecahan desimal kelas V UPT SD 067246 Tahun Ajaran 2023/2024

2.4 Definisi Operasional

Untuk mencegah penafsiran yang berbeda serta untuk menciptakan kesamaan pengertian tentang variabel-variabel penelitian, maka penulis

merumuskan definisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Belajar adalah aktivitas mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* menggunakan media papan flannel pada materi perkalian pecahan desimal siswa.
2. Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan kepada siswa dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* menggunakan media papan flannel pada materi perkalian pecahan desimal.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* menggunakan media papan flannel untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi perkalian pecahan desimal.
4. Model pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran materi perkalian pecahan desimal.
5. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian proses pembelajaran yang digunakan guru dengan melibatkan siswa belajar dan memecahkan masalah pada materi perkalian pecahan desimal.
6. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kelompok heterogen yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa secara individu dalam anggota tiap kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran matematika materi perkalian pecahan desimal.
7. Media papan flannel merupakan papan yang berlapis kain flannel, sehingga huruf yang dapat disajikan dapat di pasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali, untuk memudahkan memahami konsep dan prosedur menentukan perkalian pecahan desimal.
8. Hasil belajar adalah petunjuk untuk melihat perubahan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian pecahan desimal.