

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian *Team Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Pengertian di atas diperkuat oleh pernyataan Slavin (2015:163) yang mengemukakan bahwa TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran TGT atau *team games tournament* yang berarti turnamen permainan tim adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama yang dicetuskan dari universitas Johns Hopkins (Huda, 2015:117). Sementara itu, Isjoni (2013:83) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda.

a. Langkah Langkah TGT

Dari berbagai pernyataan di atas, lebih kurang kita telah mengetahui gambaran umum dari pelaksanaan model pembelajaran ini. Namun untuk menguraikannya secara komprehensif, berikut adalah penjelasan mengenai

pelaksanaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2015:163-168) Sintak, penerapan, atau langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

1. Presentasi di kelas (klasikal)

Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan TGT. Kegiatan ini merupakan pengajaran langsung ceramah atau klasikal yang diiringi diskusi pelajaran untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif.

2. Tim

Belajar bersama dalam tim untuk mempersiapkan diri agar bisa mengikuti games akademik, kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai kemampuan akademik (heterogen). Penentuan kelompok yang heterogen dapat diikuti dengan langkah-langkah berikut:

- ❖ membuat daftar prestasi akademik;
- ❖ membatasi jumlah anggota setiap tim 4-6 anak;
- ❖ memberi nomor kepada siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3, dst);
- ❖ membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, agama, dan kemampuan akademik).

3. Games (permainan)

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban telah disediakan dan sudah diberikan nomor. Games dimainkan di atas meja yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda.

4. Turnamen

Setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen ditentukan dengan cara homogen dengan langkah sebagai berikut:

- menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya.

- membentuk kelompok yang mterdiri dari 4-6 siswa.

Menentukan anggota dari setiap kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, misal turnamen yang dibentuk adalah untuk siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan ada kelompok turnamen untuk siswa dengan kemampuan akademik rendah.

2.1.2 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang diharapkan (perubahan) setelah seseorang belajar, bisa berupa penguasaan konsep, keterampilan atau sikap. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya oleh faktor guru. Diantara sekian banyak faktor guru adalah media atau model pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam konteks pembelajaran, target hasil belajar dapat diukur dari aspek-aspek pengetahuan, penalaran, keterampilan, produk, dan afektif. Taksonomi Bloom tujuan pembelajaran dalam hal ini adalah hasil belajar diukur dalam tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar erat kaitannya dengan proses memperoleh pengetahuan. Dimiyati & Mudjiono pada (Afnan et al., 2021) mengungkapkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Solusi untuk meningkatkan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Kawasan kognitif meliputi tujuan pendidikan (hasil belajar) yang berkenaan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir yang terdiri enam jenjang kemampuan: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi Bloom. Aspek afektif meliputi hasil belajar yang berkenaan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Sedangkan aspek psikomotor berkenaan dengan otot, keterampilan motorik, atau gerak yang membutuhkan koordinasi otot. Hasil belajar ranah afektif dapat menjadi hasil belajar psikomotoris apabila siswa menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu

sesuai dengan makna yang terkandung di dalam ranah afektifnya sehingga kedua ranah tersebut, akan tampak.

Bentuk dan tipe hasil belajar menurut dapat dilihat: (1) sebagai proses; (2) sebagai hasil, dan (3) sebagai fungsi. Sedangkan menurut Kingsley dalam Sujana hasil belajar berupa: (1) Keterampilan dan kebiasaan; (2) Pengetahuan dan pengertian; (3) Sikap dan cita-cita. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang dapat diubah (seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lainlain), adapula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Istirani dan Intan Pulungan (2017:29-34) menyatakan bahwa pada prinsipnya, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu;

1. Faktor Internal

a. Sikap Terhadap Belajar

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian.

b. Motivasi Belajar

Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar terutama motivasi intrinsik proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung, misalnya anak kecil tidak akan mampu belajar mengucapkan kata-kata atau berbicara jika fungsi organ bicara belum mencapai taraf kematangan tertentu.

c. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memprolehnya.

d. Mengolah Bahan Belajar

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi

bermakna bagi siswa. Isi bahan belajar berupa pengetahuan, nilai kesusilaan, nilai agama, nilai kesenian, serta keterampilan mental dan jasmani.

e. Menyimpan Perolehan Hasil Belajar

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan. Kemampuan menyimpan tersebut dapat berlangsung dalam waktu pendek dan waktu yang lama. Kemampuan menyimpan dalam waktu yang pendek berarti hasil belajar cepat dilupakan. Kemampuan menyimpan dalam waktu yang lama berarti hasil belajar tetap dimiliki siswa.

f. Mengali Hasil Belajar yang Tersimpan

Mengali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses pengaktifan pesan yang telah diterima. Dalam hal pesan baru, maka siswa akan memperkuat pesan dengan cara mempelajari kembali, atau mengkaitkannya dengan bahan lama. Dalam hal pesan lama, maka siswa akan memanggil atau membangkitkan pesan dan pengalaman untuk suatu unjuk hasil belajar.

g. Kemampuan Berprestasi

Kemampuan berprestasi merupakan puncak proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. Rasa Percaya Diri Siswa Rasa percaya diri siswa timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, rasa percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan dari lingkungan. Dalam proses belajar diketahui bahwa unjuk prestasi merupakan tahap pembuktian “perwujudan diri” yang diakui oleh guru dan rekan sejawat siswa. Makin sering berhasil menyelesaikan tugas, maka semakin memperoleh penakuan umum, dan selanjutnya rasa percaya diri semakin kuat.

h. Intelegensi dan Keberhasilan Belajar.

Intelegensi adalah suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien. Kecakapan tersebut menjadi actual bila siswa memecahkan masalah dalam belajar atau kehidupan sehari-hari

2 Faktor Eksternal

a. Guru Sebagai Pembina Siswa Belajar

Guru adalah pengajar yang mendidik. Ia tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai dengan keahliannya, tetapi juga menjadi pendidik generasi muda bangsanya. Sebagai pendidik ia memusatkan perhatian pada kepribadian siswa, khususnya berkenaan dengan kebangkitan belajar. Kebangkitan belajar tersebut merupakan wujud emansipasi diri siswa di sekolah.

b. Prasarana dan Sarana Pembelajaran

Proses belajar mengajar akan berjalan lancar kalau ditunjang oleh sarana yang lengkap. Sarana Pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah, dan berbagai media pengajaran yang lain.

c. Kebijakan penilaian

Proses belajar mencapai puncaknya pada hasil belajar siswa atau unjuk kerja siswa. Sebagai suatu hasil maka dengan unjuk kerja tersebut, proses belajar berhenti untuk sementara. Dan terjadilah penilaian. Dengan penilaian yang dimaksud adalah penentuan sampai suatu dipandang, berharga, bermutu atau bernilai. Dalam penilaian hasil belajar, maka penentuan keberhasilan belajar tersebut adalah guru. Guru adalah pemegang kunci pembelajaran.

d. Lingkungan Sosial Siswa di Sekolah

Tiap siswa berada dalam lingkungan sosial siswa di sekolah. Ia memiliki kedudukan dan peranan yang diakui oleh sesame. Jika seorang siswa di sekolah, ia memiliki kedudukan dan peranan yang

diakui oleh sesame. Jika seorang siswa terterima, maka ia dengan mudah menyesuaikan diri dan segera dapat belajar. Sebaliknya jika dia tertolak, maka ia merasa tertekad. Pengaruh lingkungan sosial tersebut berupa hal-hal berikut; penngaruh kejiwaan yang bersifat menerima atau menolak siswa, yang akan berakibat memperkuat atau memperlemah konsentrasi belajar, lingkungan sosial mewujudkan dalam suasana akrab, gembira, rukun, dan damai. Sebaliknya mewujudkan suasana perselisihan bersaing, salah-menyalahkan, dan cerai berai.

e. Kurikulum Sekolah

Perubahan kurikulum sekolah menimbulkan masalah. Masalah-masalah itu adalah tujuan yang akan dicapai mungkin berubah. Bila tujuan berubah, berarti pokok bahasan, kegiatan belajar-mengajar dan evaluasi akan berubah. Sekurannng-kurangnya, kegiatan belajar-mengajar perlu diubah, isi pendidikan berubah, akibatnya buku-buku pelajaran, buku bacaan, dan sumber yang lain akan berubah. Hal ini akan menimbulkan perubahan anggaran pendidikan di semua tingkat, kegiatan belajar-mengajar berubah. Akibatnya guru harus mempelajari strategi, metode, teknik, dan pendekatan mengajar yang baru.

2.1.3 Alat Indra Manusia dan Fungsi Pemeliharaannya

a. Alat Indra Manusia

Jumlah indra pada tubuh manusia ada lima sehingga sering di sebut panca indra. Apa saja yang termansuk panca indra? Dan apa kegunaan panca indra bagi manusia?

1. Indra Penglihat



Gambar 2.1 Bagian luar mata

Gambar 2.1 Bagian luar mata

Kita dapat mengetahui bermacam macam warna, terang, gelap, dan pemandangan yang indah dengan mata. Mata merupakan salah satu dari kelima panca indra. Alangkah bahagianya orang yang memiliki sepasang mata yang sehat, karena dapat merasakan betapa indahnya pemandangan. Maka kita harus menjaga kesehatan mata supaya lebih memaksimalkan fungsi mata

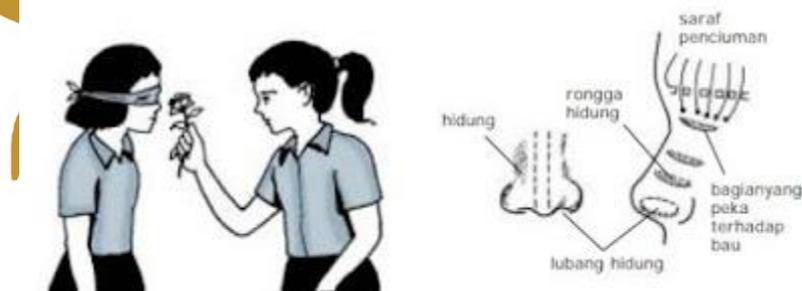
2. Indra Pendengar



Gambar 2.2 Telinga

Kita dapat mendengar suara karena adanya telinga, kita bisa mendengar indah music dengan bantuan telinga. Adapun bunyi yang bisa didengarkan manusia adalah 20Hz sampai 20.000 Hz. Ketika manusia menerima bunyi lebih dari 20.000 Hz maka gendang telinganya akan rusak.

3. Indra Pencium



Gambar 2.3 Ilustrasi Indra Penciuman dan Bagian-bagian Hidung

Kita bisa mencium wangi bunga dengan bantuan alat pencium, cara kerja hidung adalah dengan menghirup molekul aroma melalui hidung lalu hidung dan reseptor penciuman di dalam hidung mengirimkannya ke otak.

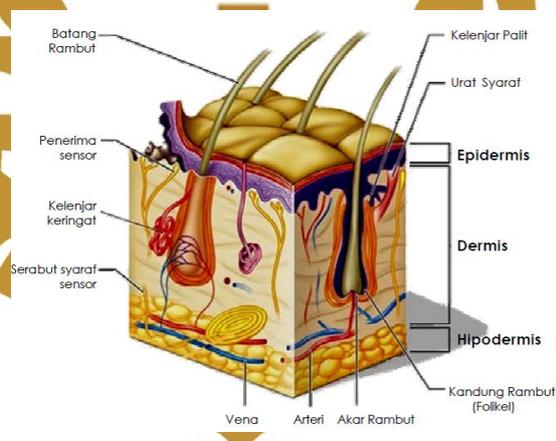
4. Indra Pengecapan



Gambar 2.4 Indra pengecapan

Lidah memiliki ribuan papila rasa yang memungkinkan kita bisa merasakan rasa pada makan dan minuman termasuk rasa manis, pahit, asam dan asin. Maka kita harus menjaga lidah kita supaya tetap sehat dan berfungsi dengan baik.

5. Indra Peraba



Gambar 2.5 Struktur kulit

Kulit merupakan organ terbesar dalam tubuh manusia kulit juga memiliki banyak reseptor yang memungkinkan kita bisa merasakan, Sentuhan, Suhu, Tekanan dan nyeri. Maka kita harus menjaga kulit supaya dapat berfungsi dengan baik. Setiap alat indra memiliki peran khusus dalam membantu kita berinteraksi dengan dunia sekitar, dan informasi dari alat indra ini diintegrasikan oleh otak untuk memberikan pemahaman lengkap tentang lingkungan dan pengalaman kita. Ketika semua indra ini bekerja bersama-sama, manusia dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang lingkungan mereka, membantu mereka

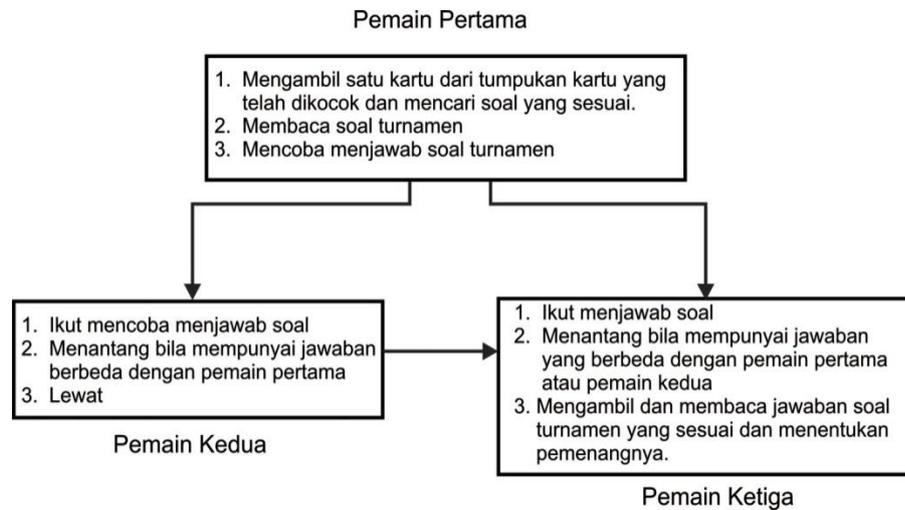
beradaptasi dan bertahan hidup. Dengan demikian, alat indera pada manusia sangat penting dalam pengalaman dan interaksi sehari-hari.

2.2 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran dianggap berkualitas apabila pelajaran secara efektif, dapat memiliki makna dan dukungan oleh daya yang memadai dalam keberhasilan keefektifan proses pembelajaran dapat diukur dari pencapaian pelajaran, Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan cara bermakna dan menyenangkan. Pada peserta didik kelas V SD Negeri 060934 Medan kurang minat belajar karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah karena sifat-sifat kelas V SD Negeri 060934 Medan Johor yang masih banyak bermain-main dengan media pembelajaran, maka perlu diupayakan penggunaan materi pembelajaran yang menarik dengan pembelajaran yang lebih luas.

Kurikulum kurikulum pada saat ini berorientasi pada perkembangan globalisasi dunia yang di dalamnya terkandung teknologi informasi, Kurikulum ini akan menghasilkan insan Indonesia yang Produktif, Inovatif dan Efektif. Guru dituntut untuk banyak mencari tau informasi, agar para siswa lebih mudah untuk mendapat pengetahuan, guna untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan abad 21.

Dalam upaya minat belajar siswa, Peneliti dengan menggunakan metode *times games tournamens* yang digunakan dalam pembelajaran ini memiliki kualitas yang khas yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa untuk melanjutkan pembelajaran. *Times Games Tournamens* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa bisa belajar sambil bermain Metode ini akan memberikan pengaruh pada aktifitas dan hasil belajar siswa dimana menggunakan metode *Team Games Tournaments* ini aktifitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Metode *Times Games Tournaments (TGT)* dapat dilihat pada bagan 2.1 berikut.



Bagan2.1 Bagan Metode *Team Games Tournaments* (TGT)

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini ialah “Adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *team game tournaments* terhadap mata pelajaran IPA alat indra pada manusia siswa kelas V SDN 060493 Medan Johor T.P 2023/2024.

