

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

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

a. Pengertian Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Menurut nasution dalam (Nabillah and Abadi, 2019) mengatakan bahwa hasil pembelajaran merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya hasil belajar guru mengetahui berhasil tidaknya siswa dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai acuan guru untuk berupaya mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Seorang guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat demi meningkatnya hasil belajar siswa. Pada pembelajaran matematika, model pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekaligus melatih keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan model pembelajaran TGT itu sendiri merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries. Model pembelajaran ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik serta mudah diterapkan oleh pendidik. Menurut Saco dalam (Purwandari and Wahyuningtyas, 2017). Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menerapkan siswa dalam anggota tim (kelompok) untuk memainkan permainan yang kemudian memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam penerapannya siswa bersaing dengan tim lainnya untuk mendapatkan skor (Yunanda, 2018). Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah ayat 148:

... فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ^{قُلْ} أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ^{قُلْ} إِنَّ

اللَّهُ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya: “ . . . Maka, berlomba-lombalah kamu dalam berbagai keindahan. Di mana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.”(Soenarjo, 1971).

b. Komponen Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Seperti yang sudah disebutkan pada bagian pendahuluan terdapat 5 komponen utama pada model pembelajaran TGT menurut Slavin (Slavin, 2009):

1) Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada komponen penyajian kelas, guru menyampaikan pokok materi pembelajaran kepada siswa sebagaimana biasanya menjelaskan dalam proses pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan secara singkat LKPD yang diberikan kepada kelompok.

2) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Pada komponen ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Biasanya dalam satu kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Fungsi kelompok adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan maksimal pada saat permainan dimulai.

Apabila ada anggota kelompok belum menguasai materi pembelajaran maka tugas anggota kelompok yang lain adalah membantu anggota kelompok yang belum menguasai materi tersebut.

3) Permainan (*Games*)

Permainan atau *game* berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan dibuat untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh oleh peserta didik. Permainan dilakukan menggunakan soal-soal dimana setiap butir soalnya mempunyai skor yang berbeda tergantung Tingkat kesukaran soal yang tertera pada soal tersebut.

4) Pertandingan (*Tournament*)

Pertandingan atau tournament, tahap ini biasanya dimulai pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah mengerjakan lembar kerja peserta didik.

5) Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Setelah rangkaian kegiatan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok mendapatkan penghargaan apabila skor memenuhi kriteria yang sudah ditentukan. Tahap ini dapat menyenangkan peserta didik atas prestasi yang mereka buat.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

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

- a) Seluruh anggota kelompok memiliki kesempatan mengemukakan pendapat dan pengetahuan dari diskusi kelompok.
- b) Siswa memiliki rasa saling menghargai.
- c) Menumbuhkan persepsi bahwa point yang diperoleh merupakan hasil dari kinerja kelompok.
- d) Dengan dibentuknya tim, menjadikan siswa memiliki ketarampilan bekerjasama.
- e) Melalui kegiatan turnamen dapat melatih siswa untuk memiliki keberanian bersaing secara sehat.
- f) Dengan TGT dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa (Isrok'atun dan Rosmala, 2018).

2) Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

- a) Model pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT memerlukan waktu yang cukup lama.
- b) Guru dituntut untuk dapat teliti dalam menentukan pembagian kelompok.

- c) Dalam penerapan model pembelajaran TGT siswa dituntut untuk saling mengajarkan
- d) Hal yang perlu diperhatikan oleh guru bahwa nilai yang difokuskan adalah nilai individu walaupun didasarkan pada kinerja kelompok (Shilphy A. Octavia, 2020).

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu usaha yang sengaja dilakukan oleh seseorang yang kemudian memunculkan suatu perubahan yang lebih baik dari sebelumnya dalam ranah pendidikan baik formal maupun non formal (Purwandari dan Wahyuningtyas, 2017). Menurut (Suardi, 2018) bahwa secara umum belajar dapat diartikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang merupakan hasil dari pengalaman yang dapat dinyatakan dalam bentuk perubahan prilaku, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan secara komprehensif atau secara luas (Hazhari, 2021). Dari keterangan di atas, belajar dapat

diartikan sebagai proses perubahan melalui pengalaman dan pengarahan untuk mencapai perubahan yang lebih baik.

b. Pengertian Hasil Belajar

Seseorang dikatakan belajar apabila seseorang tersebut ikut secara nyata dalam proses pembelajaran yang kemudian menimbulkan adanya perubahan dalam diri seseorang tersebut. Perubahan inilah yang dinamakan hasil belajar. Selanjutnya hasil belajar dijadikan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Sugiarto, 2020) hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh oleh seseorang setelah melalui proses evaluasi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai bentuk pencapaian adanya perubahan tingkah laku yang bersifat menetap baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik dari proses pembelajaran yang dilakukan (Jihad and Haris, 2012).

c. Indikator Hasil Belajar Siswa

Berikut indikator hasil belajar siswa yang menjadi pedoman berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar menurut (Djamarah and Zain, 2010).

- 1) Terserapnya materi pembelajaran yang diajarkan baik melalui proses individual maupun kelompok. Cara pengukuran tersebut biasanya dilakukan dengan

menetapkan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal atau biasa disebut KKM.

2) Tercapainya perilaku yang menjadi tujuan pembelajaran baik secara individual maupun kelompok.

d. Pembelajaran Matematika MI

Matematika berasal bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang berarti mempelajari yang memiliki asal kata dari *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Matematika juga berhubungan dengan kata lainnya yaitu *mathein* atau *mathenein* yang memiliki arti belajar (berpikir). Sedangkan apabila diambil dari asal katanya maka matematika diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang didapat dari berpikir. Matematika sering disebut dengan ilmu deduktif karena karena matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak bisa didefinisikan, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum menurut Ruseffendi E dalam (Nur, 2013).

Pembelajaran matematika disekolah dasar merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting diberikan. Tujuannya agar peserta didik sekolah dasar dapat menghitung dan mengolah data. Karena keterampilan tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh, mengelola dan menggunakan pengetahuan untuk bertahan

hidup di lingkungan yang selalu berubah dan kompetitif (Aprilia, 2023).

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud disini adalah suatu kegiatan guru untuk memberikan siswa pengalaman belajar sehingga tercipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan melalui model terbimbing (Yayuk, 2019).

B. Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan penelitian terdahulu penulis ditemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar Matematika di MI Ma'arif 09 Pucung Lor kelas V diuraikan sebagai berikut:

1. Mochammad Fahrizal (Fahrizal, 2020) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V SDN Karangasem 1 Surakarta”. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN Karangasem 1 Surakarta setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Perolehan

data yang dilakukan kepada 33 siswa pada siklus pertama menunjukkan persentase ketuntasan siswa sebesar 30%, dan penelitian berlanjut pada siklus kedua yang menunjukkan persentase ketuntasan siswa sebesar 77%. Adapun persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan pada kelas V, sedangkan perbedaanya terletak pada metode penelitian yang digunakan dimana pada penelitian milik Adang menggunakan metode penelitian PTK, sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang diterapkan model kooperatif tipe TGT.

2. Nur Fadhilla (Nur Fadhilla, 2019) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Sidomulyo Tahun Pelajaran 2018/2019” berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (pembelajaran *Talking Stick*) dengan peserta didik kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Pada kelas eksperimen (VA) diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 22,2 dengan nilai rata-rata *pretest* = 46,8 dan nilai rata-rata

posttest = 69. Sedangkan pada kelas kontrol (VB) diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 16,75 dengan nilai rata-rata *pretest* = 41,25 dan nilai rata-rata *posttest* = 58. Adapun persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran untuk mencari pengaruh terhadap hasil belajar serta sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mencari data, sedangkan perbedaannya terletak pada model dan mata pelajaran yang diteliti.

3. Nur dan Indri (Fauziyah and Anugraheni, 2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pelajaran tematik kelas V SDN Blotongan Tahun Ajaran 2019/2020 setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini dibuktikan dengan data kuantitatif yaitu perhitungan rata-rata nilai *pre-test post-test*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *one sample T-test* menggunakan teknik *one samples test* dengan bantuan SPSS 20. Hasil penelitian kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) nilai rata-rata sebesar 63,27. Kemudian kemampuan berpikir kritis pada

pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 74,12. Kemudian hasil analisis data *one sample T-test* menggunakan teknik *one samples test* diperoleh hasil $t_{hitung} 60,208 > t_{tabel} 1,698$ dan nilai signifikansi $<0,05$ ($0,000 < 0,05$). Adapun persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan pada kelas V dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti.

4. Raka dkk (Kaban, 2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri 047176 Sirumbia tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan hasil data menggunakan metode kuantitatif sejenis survei. Dalam penelitiannya, untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan teknik hipotesis, teknik hipotesis yang digunakan adalah hipotesis uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PAKEM memiliki rata-rata 24,19 dengan kategori cukup dan hasil belajar memiliki 18,90 dengan kategori cukup hal ini didukung dengan hasil pengujian hipotesis uji t dimana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

yaitu sebesar $4,196 < 1,720$. Adapun persamaan dengan penulis yaitu sama-sama melakukan penelitian ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD dengan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis model pembelajaran dan mata pelajaran yang diteliti.

C. Kerangka Berpikir Peneliti

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MI Ma'arif 09 pucung lor pada mata pelajaran matematika ternyata belum membuahkan hasil belajar yang optimal. Hal tersebut dikarenakan belum diterapkannya inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang mendukung siswa pada pembelajaran matematika. Selain itu, hal tersebut menjadikan siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Melihat kondisi tersebut penulis merencanakan perbaikan pada proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika kelas V MI Ma'arif 09 pucung lor.

Berdasarkan pembahasan diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) yaitu siswa yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan variabel terikat (Y) yaitu siswa yang tidak

diberi perlakuan dengan diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Dari kerangka pikir tersebut maka arah penelitian ini yaitu untuk mencari pengaruh antara diterapkannya model pembelajaran TGT dan tidak diterapkannya model TGT pada siswa kelas V terhadap hasil belajar matematika.

Hipotesis penelitian yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

- Ha: Terdapat pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V MI Ma'arif 09 Pucung Lor.
- Ho: Tidak terdapat pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V MI Ma'arif 09 Pucung Lor.