

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Model Pembelajaran Kooperatif

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Sebelum menguraikan model pembelajaran yang dipilih pada penelitian tindakan kelas ini, ada baiknya disajikan pengertian model pembelajaran itu sendiri, dengan mengerti tentang pengertiannya akan memberi arti dan makna pemanfaatan model pembelajaran yang akan diterapkan guru. Beberapa defenisi model pembelejaraan yaitu :

- a. Model pembelajaran diartikan sebuah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan dan meng evaluasi kegiatan pembelajaran<sup>1</sup>
- b. Model pembelajaran diartikan salah satu tujuan penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar<sup>2</sup>
- c. Model Pembelajaran difahami bahwa berdasar pengalaman, tanpa model pembelajaran yang nyata, guru seringkali mengembangkan pola pembelajaran yang hanya didasarkan pada pengalaman masa lalu dan intuisinya.<sup>3</sup>

Dari pendapat di atas dapat difahami bahwa penggunaan model pembelajaran adalah untuk membuat proses belajar mengajar menjadi hidup, menarik, mudah dicerna siswa dan diserap serta tidak membosankan peserta

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo. 2011), hlm.131

<sup>2</sup> *Ibid.* hlm.131

<sup>3</sup> *Ibid.* hlm.132

didik, dengan demikian ketercapaian indikator bertujuan pembelajaran akan lebih kondusif. Ada banyak model pembelajaran yang disajikan sejak tahun 70-an sampai dewasa ini.

Pembelajaran kooperatif merupakan “salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis”<sup>4</sup>. Menurut Hamid Hasan, “kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama”.<sup>5</sup> Sedangkan Slavin, “kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4 - 6 orang siswa dengan struktur kelompok heterogen”<sup>6</sup>. Artinya model ini menjadikan kerjasama sebagai tulang punggung pembelajaran di kelas dengan pembelajaran ini siswa lebih banyak diajak untuk belajar secara berkelompok.

Sementara Wina Sanjaya mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerjasama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri dari 4 – 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas”.<sup>7</sup> Artinya siswa belajar dalam kelompok baik kecil maupun besar

---

<sup>4</sup> H. Isjoni, *Coopertive Learning; Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung, Alfabeta, 2009), hlm. 11. lihat juga Rusman, *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2011), hlm. 202-204

<sup>5</sup> Etin Solihatin, & Raharjo, *Cooperative Learning “Analisis Model Pembelajaran IPS”*, ( Jakarta, Bumi Aksara, 2007 ),

<sup>6</sup> Isjoni, Moh. Arif Ismail Jozua Subandar, & Moh. Ansyar, *Pembelajaran Visioner Perpaduan Indonesia-Malaysia*, ( Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2007 ), hlm. 67.

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, M.Pd, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum BerbasisKompetensi*, (Bandung, Kencana, 2004 ), hlm. 106.

sesuai jumlah siswa di kelas dengan berkelompok siswa dapat secara bersama-sama belajar materi yang diajarkan.

Selanjutnya Ibrahim menyebutkan karakteristik pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu<sup>8</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 - 6 atau 4 - 5 orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama secara kolaboratif dan membantu untuk memahami suatu pembelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai hasil belajar tertinggi.

Sedangkan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pengelola kegiatan pembelajaran serta pembimbing siswa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif supaya berjalan dengan lancar. Hal terpenting dalam pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara

---

<sup>8</sup> Ibrahim, R. Fida, M. Nur, dan Ismono, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya, Unesa Press, 2000), hlm. 6.

bekerja sama dengan teman yang disebut tutor sebaya. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut<sup>9</sup> :

<b>Fase</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasi siswa ke dalam Kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Dari langkah pembelajaran kooperatif ini maka dapat difahami sesungguhnya menawarkan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan kelompok-kelompok yang dibentuk dari pembelajaran kooperatif ini kemudian melahirkan berbagai tipe model pembelajaran yaitu tipe STAD, *Make a Match*, *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament*<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> M. Ibrahim, R. Fida, M. Nur, dan Ismono, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: Unesa Press.2000)hlm. 10 2000. Pembelajaran Kooperatif . lihat juga Rusman, *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2011), hlm. 211.

<sup>10</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* , (Jakarta; Raja Grafindo Pers, 2011), hlm. 222-234

## 2. Pengertian *Team Games Tournament*

*Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda<sup>11</sup>. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Dalam kerja kelompok Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah menguasai materi yang diberikan maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik ini siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri dari tiga sampai empat anggota yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing.

Dalam setiap meja turnamen diusahakan tidak ada peserta yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari

---

<sup>11</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta; Raja Grafindo Pers, 2011), hlm. 224

segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang diperoleh pada saat pre-test atau nilai hasil test sebelumnya.

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik ini dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota satu kelompok, kemudian di bagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

### **3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament***

Adapun Langkah-langkah dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team games Tournament adalah :

- a. Pembentukan Kelompok. Dalam pembelajaran TGT kelas dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok mempunyai sifat heterogen dalam hal jenis kelamin dan kemampuan akademik sebelum materi pelajaran di berikan kepada siswa. Dijelaskan bahwa mereka akan bekerja sama dalam kelompok selama beberapa minggu dan memainkan peranan akademik untuk menambah poin bagi nilai kelompok mereka. Bahwa kelompok yang nilainya tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

- b. Pemberian Materi. Materi pelajaran dalam TGT mula-mula diberikan melalui forum presentase kelas berupa pengajaran langsung atau diskusi dalam pelajaran yang dilakukan oleh guru. Materi pengajaran dalam TGT di rancang khusus untuk menunjang pelaksanaan tournament.
- c. Belajar Kelompok. Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) yang telah di sediakan. Fungsi utama kelompok ini adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan di evaluasi melalui tournament.
- d. Tournament. Tournament merupakan suatu struktur dimana permainan itu terjadi. Biasanya diadakan di akhir pokok bahasan atau akhir minggu setelah guru mengajar di kelas dan kelompok-kelompok telah mendapatkan waktu untuk latihan-latihan dengan lembar kegiatan. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Bentuk soal berupa soal obyektif dan subyektif dengan skor yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat jawaban yang dikehendaki permainan-permainan kelompok itu diadakan pada meja tournament. Setiap meja tournament terdiri dari satu siswa yang mewakili kelompok yang berbeda-beda. Permainan itu berupa

pertanyaan-pertanyaan yang diberi angka secara sederhana di sebuah lembar yang sama. Seorang siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Tournament ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat sebelumnya untuk menyumbang dengan maksimal bagi skor kelompoknya. Tournament ini berfungsi sebagai review materi pelajaran.

- e. Menentukan Skor. 1) Skor individual ; Skor individu adalah skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok pada tes akhir. 2) Skor kelompok Skor kelompok adalah skor yang diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok.
- f. Penghargaan. Ada tiga tingkat penghargaan yang diberikan berdasarkan skor tim rata-rata<sup>12</sup>.

Sementara aturan main dari pelaksanaan model pembelajaran ini di kelas adalah sebagai berikut :

- a. Para peserta menempati posisi meja turnamen sesuai dengan daftar yang telah ditentukan oleh guru.
- b. Setelah peserta menempati posisinya masing-masing, dilanjutkan dengan pengundian disetiap meja turnamen.

---

<sup>12</sup> *Ibid*



- c. Pengundian dilakukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama, penantang ke dua, dan penantang ke tiga (jika satu meja turnamen untuk empat orang siswa). Pengundian dilakukan dengan cara para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapatkan nomor soal tertinggi.
- d. Untuk putaran selanjutnya, kedudukan peserta dilakukan secara bergantian. Kedudukan peserta harus berganti menurut arah jarum jam. Demikian putaran kedudukan dilakukan sampai waktu turnamen selesai.
- e. Tugas pembaca soal adalah: 1) Mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor tersebut. 2) Membaca pertanyaan dengan keras. 3) Mencoba untuk menjawab.
- f. Tugas penantang pertama adalah menantang jika ia mau menantang (memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya.
- g. Tugas penantang ke-dua adalah boleh menantang jika penantang satu melewati, dan jika dia mau menantang. Begitu juga dengan penantang ke-tiga dan ke-empat.
- h. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati maka penantang terakhir memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya.

- i. Jika pembaca menjawab salah maka tidak ada sanksi, namun jika penantang yang menjawab salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.
- j. Banyaknya kartu yang diperoleh setiap peserta menunjukkan banyaknya soal yang dapat dijawab dengan benar. kartu-kartu yang dimiliki setiap peserta dijadikan patokan penetapan nilai yang akan disumbangkan pada kelompoknya masing-masing.
- k. Waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan adalah tiga menit.
- l. Setelah semua kartu turnamen selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

Setiap siswa bermain dalam satu waktu dengan meja turnamen yang telah ditentukan sebelumnya<sup>13</sup>.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament***

Model ini memiliki kelebihan dan kelemahan<sup>14</sup> sebagaimana model yang diterapkan pada umumnya. Diantara kelebihan model ini adalah :

---

<sup>13</sup> *Ibid*

<sup>14</sup> Nopem Kusumaningtyas Sumitro, "*Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi Di Kelas VII SMPN 3 Porong*", Tesis Sarjana Pendidikan (Surabaya: PPs. UNESA, 2007), hlm. 32

- a. Pengelompokan siswa secara heterogen dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi.
  - b. Dengan turnamen dapat menumbuhkan semangat berkompetisi, sportivitas dan rasa percaya diri.
- Sementara kekurangannya adalah
- a. Waktu yang dibutuhkan relatif lama.
  - b. Apabila jumlah siswa terlalu banyak akan mengakibatkan pengelolaan kelas kurang efektif.
  - c. Kondisi kelas dalam suatu sekolah kebanyakan kurang menunjang dalam pelaksanaan turnamen.

## **B. Kajian Tentang Hasil Belajar**

### **1. Pengertian**

Sebelum penulis mendefinisikan tentang pengertian hasil belajar terlebih dahulu akan dipaparkan tentang pengertian belajar itu sendiri. Yang mana banyak kalangan dari para ahli yang memberikan definisi tentang belajar, antara lain<sup>15</sup> :

- a. Hilgard dan Bower, dalam buku *Theories of Learning* mengemukakan “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 atau

---

<sup>15</sup> M.Ngalim Purwanto, MP. *Psikologi Pendidikan* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 1998) hlm. 84

- dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).”
- b. Gagne, dalam buku *The Conditions of Learning* menyatakan bahwa : “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performance-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.”
  - c. Morgan, dalam buku *Introduction to Psychology* mengemukakan :”Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.”
  - d. Witherington, dalam buku *Educational Psychology* mengemukakan :”Belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.”
  - e. Good dan Brophy dalam bukunya *Educational Psychology : A Realistic Approach* mengemukakan arti belajar dengan kata-kata yang singkat “learning is the development of new associations as a result of experience. Berajak dari definisi yang dikemukakannya itu selanjutnya ia menjelaskan bahwa belajar itu suatu proses yang benar-benar bersifat internal (a purely internal event), bukan merupakan tingkah laku yang tampak, akan tetapi yang utama adalah proses yang terjadi secara internal didalam individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru (new associations)

Selain beberapa definisi diatas, menurut James O. Whittaker, “Learning may be defined as the processs by which behavior organates or is altered through training or exeperience”, belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> H. Abu Ahmadi dan Drs. Widodo Supriyono, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta:PT. Rineka Cipta,1991) 119

Belajar merupakan bagian integral dalam proses belajar mengajar dalam islam. Ajaran islam mempunyai perhatian yang sangat besar terhadap belajar. Nabi Muhammad SAW sebagai pendidik agung dari lahir sampai meninggal dan menjadikan belajar itu sebagai kewajiban utama bagi setiap muslim. Bahkan ayat pertama turun kepada Rasulullah adalah suatu perintah untuk membaca. Dan ditinjau dari aspek psikologi menurut pendapat Prof. Dr. Hasan Langgulung bahwa perintah “membaca” dalam ayat pertama tersebut melibatkan proses mental yang tinggi, yaitu proses pengenalan (cognition), ingatan (memory) dan daya kreasi (creativity).<sup>17</sup>

Dari definisi-definisi yang dikemukakan diatas, dapat penulis ambil kesimpulan bahwa yang dimaksud belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dalam tingkah laku yang terjadi melalui latihan (pengalaman) didalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Sardiman pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan suatu hasil belajar. Sedangkan tujuan dari belajar itu sendiri adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap

---

<sup>17</sup> Prof. DR. H. Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta:Kalam Mulia,2004) 27

mental/nilai-nilai<sup>18</sup>. Jadi hasil belajar merupakan wujud dari tujuan belajar yang sudah tercapai, dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap/nilai-nilai yang diperoleh seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya.

Beberapa pengertian hasil belajar dari beberapa ahli, diantaranya:

- d. Menurut Sutratinah Tirtonegoro hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh siswa atau anak dalam periode tertentu<sup>19</sup>.
- e. Menurut asep jihad hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran<sup>20</sup>.
- f. Menurut Purwanto hasil belajar merupakan perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya<sup>21</sup>.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya guna memperoleh ilmu

---

<sup>18</sup> Sardiman A.M.. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada,2007) 29

<sup>19</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1998), hlm 232

<sup>20</sup> Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hlm 14

<sup>21</sup> M. Ngilim P , *Psikologi Pendidikan*,(Bandung, Remaja Rosdakarya, 1990) hlm. 44

pengetahuan dan akan menimbulkan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Sardiman pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan suatu hasil belajar. Sedangkan tujuan dari belajar itu sendiri adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai<sup>22</sup>. Jadi hasil belajar merupakan wujud dari tujuan belajar yang sudah tercapai, dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap/nilai-nilai yang diperoleh seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Winatra Putra dan Rosita mengatakan bahwa hasil belajar tidak hanya merupakan suatu yang sifatnya kualitas maupun kuantitas yang harus dimiliki siswa dalam jangka waktu tertentu, akan tetapi dapat juga bersifat proses/cara yang harus dikuasai siswa sepanjang kegiatan belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar dapat berbentuk suatu produk seperti pengetahuan, sikap, skor (nilai) dan dapat juga berbentuk kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mengelola produk tersebut.

---

<sup>22</sup> Sardiman A.M.. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada,2007) hlm 29

## 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>23</sup>

### a. Faktor internal

- 1) Faktor biologis (jasmaniah). Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.
- 2) Faktor Psikologis. Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama, intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang,

---

<sup>23</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 64



melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan keluarga. Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
- 2) Faktor lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencakup strategi mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.
- 3) Faktor lingkungan masyarakat. Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan

nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.

#### **4. Penilaian Hasil Belajar**

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian. Penilaian pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah proses yang bertujuan.

Tujuan tersebut dirumuskan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar. Penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut<sup>24</sup>:

- a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini adalah tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapat diketahui tingkat penguasaan bahan pelajaran yang seharusnya dikuasai oleh

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Op.Cit.*, hal. 111

para siswa. Dengan kata lain dapat diketahui hasil belajar yang dicapai oleh para siswa.

- b. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil atau tidaknya ia mengajar. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata disebabkan kemampuan siswa tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar.

Melalui penilaian berarti menilai kemampuan guru itu sendiri dan hasilnya dapat dijadikan bahan dalam memperbaiki usahanya yakni tindakan mengajar selanjutnya. Dengan demikian fungsi penilaian dalam proses belajar mengajar bermanfaat ganda, yakni bagi siswa dan bagi guru. Penilaian hasil belajar siswa lebih dikenal dengan istilah evaluasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Muhibbin Syah M.Ed bahwa evaluasi merupakan penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Berdasarkan Undang- Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.<sup>25</sup>

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes hasil belajar. Berdasarkan tujuan dan

---

<sup>25</sup> Muhibbin Syah, M.Ed, *Op.Cit*, 197

ruang lingkupnya, tes hasil belajar dapat digolongkan kedalam jenis penilaian sebagai berikut<sup>26</sup>:

1. Tes Formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.

2. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

3. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat

---

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah *Op.Cit.*, 106

atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai mutu sekolah.

Penilaian selalu memegang peranan yang sangat penting dalam segala bentuk pengajaran yang efektif. Dengan penilaiandiperoleh balikan atau feedback yang dipakai untuk memperbaiki dan merevisi bahan atau metode pengajaran atau untuk menyesuaikan bahan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Penilaian berguna untuk mengetahui hingga manakah anak didik telah mencapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan.<sup>27</sup>

##### **5. Model *Teams Games Tournamant* dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

Model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok lain yang mempunyai kemampuan yang homogen. Model ini dapat membantu siswa dalammempercepat daya serap terhadap materi<sup>28</sup> dengan demikian model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya, Usaha Nasional, 1994), hlm. 105

<sup>28</sup> Robert E Slavin, op.cit., h. 166 Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 166-167