

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kajian tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Pembelajaran tidak sekedar menghubungkan rangsangan dan tanggapan dalam satu lingkaran tertutup untuk memenuhi syarat sebagai pendidikan. Menurut teori belajar kooky yang cenderung fokus di cara belajar dibandingkan hasil, persepsi dan pengetahuan seseorang terhadap konteks yang relevan menentukan strategi belajarnya. Pengalaman pribadi adalah benih dari mana semua pembelajaran tumbuh.

Dalam (Muhibbinsyah, 2020) menyatakan bahwa “belajar dan pembelajaran merupakan topik yang sangat menarik untuk dijelajahi dan dimengerti. Belajar merupakan aktivitas berproses dan membentuk elemen yang cenderung mendasar dalam realisasi semua bermacam-macam tingkat pendidikan. ini mengarah pada kesimpulan bahwa sukses atau tidaknya suatu pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.” (Gunawan Peri, 2022)

Belajar adalah proses usaha sadar yang terjadi dalam penggerakan individu dari ketidaktahuan ke pengetahuan dari yang tidak lihai menjadi lihai melakukan sesuatu. Belajar bukan hanya

tentang memetakan pengetahuan informasi yang dikirimkan. Tapi bagaimana melibatkan individu yang aktif dalam mengubah hasil belajar menjadi pengalaman yang bermakna dan berguna untuk dirinya sendiri.

Menurut interpretasi penulis, belajar adalah sebuah proses aktif yang melibatkan penggunaan pengetahuan yang sudah ada untuk memahami hal-hal baru. Kita melakukan hal ini dengan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam pengetahuan kita sebelumnya. Dengan kata lain, ada beberapa langkah dalam evaluasi informasi yang diterima.

b. Ciri-ciri belajar

Ciri-ciri berikut ini akan menunjukkan adanya proses pembelajaran :

1. Perilaku dapat digunakan untuk menggambarkan pembelajaran.
2. Perubahan perilaku relatif berkelanjutan, tidak berubah dalam jangka waktu tertentu, tetapi tidak bertahan seumur hidup.
3. Jika pembelajaran terjadi, perubahan perilaku memiliki potensi yang lebih besar karena tidak perlu dideteksi dengan segera.
4. Hasil latihan atau pengalaman menyebabkan perubahan perilaku.
5. Penguatan yang mendorong perubahan perilaku dapat berasal dari pengalaman atau latihan.

c. Hasil Belajar

Telah diputuskan bagaimana cara memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru dapat meningkatkan hasil pembelajaran bagi siswa. sedangkan hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengevaluasi seberapa baik seorang guru menyampaikan materi saat selama pembelajaran. Para ahli mengemukakan gagasannya untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang hasil belajar.

Hasil belajar adalah pernyataan benar yang mempunyai implikasi praktis terhadap perilaku dan kinerja dan dapat diungkapkan secara tertulis. Ruang kelas saat ini menekankan pada proses belajar siswa dan hasil yang telah mereka capai, dan bagaimana mereka berperilaku. Dalam proses belajar mengajar, kita sering kali berhadapan dengan siswa masih belum tertarik untuk belajar. Hal ini disebabkan pendidik belum memahami beberapa faktor.

Berbagai pengalaman yang dimiliki siswa yang termasuk dalam domain kognitif, efektif, dan psikomotorik disebut hasil belajar. Pembelajaran yang melibatkan penguasaan perilaku sudut pandang, kesenangan, minat, kemampuan, adaptasi sosial, keahlian yang berbeda, cita-cita dan harapan. Adaptasi sosial, keahlian yang berbeda, cita-cita, aspirasi dan harapan.

d. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Beberapa cara yang berpengaruh dengan prestasi akademik siswa. Ini termasuk kesehatan dan kebugaran siswa itu sendiri, serta kemampuan mental mereka seperti rasa ingin tahu, fokus, dan motivasi. Faktor eksternal dari keluarga meliputi cara orang tua mendidik anak serta faktor lingkungan sekolah yang mencakup kurikulum, hubungan dengan guru, hubungan dengan siswa, metode dan media pembelajaran.

Model, metode, taktik, pendekatan, media pembelajaran, sumber daya, dan lingkungan belajar merupakan elemen tambahan yang berdampak pada belajar. Oleh sebab itu guru harus mengetahui variabel-variabel yang berdampak pada hasil belajar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. (Amri et al., 2021)

2. Kajian tentang Materi Matematika kelas II

a. Pengertian Matematika

Pada dasarnya, kata “Matematika” berasal dari Bahasa latin *mathematike*, yang berasal dari kata kerja Yunani “mempelajari”. Kata ini berasal dari kata Yunani *Mathema*, yang artinya “pengetahuan” dan “sains”. *Mathein* atau *mathenein* yang menunjukkan belajar (berpikir atau bernalar), adalah kata yang hampir mirip dengan kata lainnya dan digunakan dalam kata *mathematike*. Karena matematika terdiri dari gagasan yang saling terkait dengan konsep, proses, serta nalar, matematika

menekankan aktivitas dalam hubungan daripada temuan eksperimental sebagai hasil pengamatan. Para ahli dalam pengajaran matematika menyatakan bahwa matematika adalah studi tentang pola dan keteraturan. Hal ini sekali lagi menunjukkan bahwa guru matematika berkewajiban menolong siswa mereka untuk mempunyai kemampuan untuk berpikir secara berurutan. (Royani Yenny, 2022).

Aktivitas manusia di dunia nyata memiliki dampak langsung pada matematika. Prosedur ini kemudian dilakukan dalam dunia metrik sebelum diperiksa mempunyai nalar dalam struktur kognitif untuk menciptakan gagasan matematika yang mudah dipahami oleh manusia. Hasilnya konsep-konsep tersebut dapat diubah dengan tepat menggunakan notasi atau bahasa matematika yang bernilai global atau (universal).

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan matematika yang terdapat dalam kurikulum 2013 yakni :

1. Paham akan gagasan yang ada dalam matematika.
2. Mempunyai struktur perkiraan tentang pemecahan masalah serta siswa dapat menggeneralisasi (menalar) gagasan atau informasi yang ada.

3. Mempunyai penalti matematika berdasarkan bentuk dapat menyederhanakan dan memecahkan komponen yang digunakan di menyelesaikan masalah matematika dan di luar matematika.
4. Mengkomunikasikan ide dan gagasan matematika melalui cara kata-kata lengkap, simbol, tabel, diagram, dan alat pengajaran lainnya dalam menganalisa situasi atau masalah.
5. Mengetahui fungsi matematika dalam keseharian.
6. Memiliki pola pikir dan cara yang benar sebagaimana nilai dan ajaran matematika
7. Menjalankan fungsi motorik pengetahuan matematika
8. Menggabungkan sumber daya pendidikan dan keluaran teknologi ke dalam kegiatan pengajaran matematika. (Kemendikbud, 2014).
(Syahril et al., 2021)

Adapun tujuan dipelajarinya matematika di Sekolah Dasar menurut depdiknas yakni :

1. Mempunyai pengetahuan yang kuat tentang gagasan matematika, mampu mengartikulasikan keterkaitannya, serta menerapkan konsep-konsep tersebut dalam praktik;
2. Penggunaan manipulasi matematis untuk menghasilkan ide-ide baru dan bukti matematis untuk membangun atau menjelaskan bukti, termasuk penerapan pola dan sifat;

3. Menyelesaikan tugas yang membutuhkan menganalisa problematika, membuat sketsa gagasan matematika, serta menginterpretasikan hasilnya;
4. Menyampaikan ide melalui penggunaan simbol, tabel, diagram, dan media pembelajaran lainnya untuk memperjelas situasi atau masalah yang kompleks;
5. Mempunyai moral standing untuk menilai diterapkannya matematika dikeharian.

c. Materi Matematika Kelas II Sekolah Dasar

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas II semester II mata pelajaran matematika. Pada kelas 2 mata pelajaran matematika digabung jadi 1 matapelajaran yaitu tematik atau buku tema. Pada buku tema terdapat 4 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Pkn, SBdP dan PJOK. Berdasarkan kurikulum 2013 kompetensi dasar matematika pada kelas II yaitu :

1. Dengan menggunakan contoh dan instruksi yang jelas tentang cara memahaminya, jelaskan arti menghitung angka dan cara menentukan simbolnya berdasarkan nilai tempat.
2. Saat membandingkan dua bilangan bulat, menukar bilangan yang lebih kecil dengan bilangan yang lebih besar, atau sebaliknya.
3. Mendeskripsikan cara menambah dan mengurangi penggunaan bilangan rentang 0-999 di keseharian, serta korelasi antar proses.

4. Tunjukkan cara membagi dan membagi anggaran besar dalam kehidupan sehari-hari dan dapatkan keuntungan 100 kali lipat atas usaha anda.
5. Mendefinisikan dan menjelaskan nilai dan aliran uang.
6. Dengan menggunakan standar tunggal, jelaskan dan ukur panjang (termasuk jarak dan berat) dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
7. Dengan menggunakan benda-benda nyata, tentukan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$.
8. Memanfaatkan model spasial dan model konkret datar untuk menjelaskan segmen garis.
9. Mendeskripsikan ciri-ciri senjata api dan ruangan, serta mengklasifikasikan senjata api menurut atributnya.
10. Berikan representasi visual dari pola yang dibuat oleh pistol dan tata ruang.

Berdasarkan kompetensi inti tersebut, peneliti akan memilih kompetensi inti sesuai dengan timeline yang diantisipasi peneliti proyek penelitian ini akan selesai; berikut adalah beberapa contoh kompetensi inti yang dipilih oleh peneliti.

- a. Jelaskan cara mengalikan dan membagi bilangan bulat di keseharian dengan hasil kali 100.

3. Kajian tentang Model Pembelajaran TGT (*Team games tournaments*)

a. Definisi Model Pembelajaran TGT

Ada banyak model pembelajaran kooperatif yang berbeda. Misalnya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa memperhatikan guru di kelas. Kemudian mereka bekerja dalam tim untuk belajar sambil bermain game dan akhirnya mereka berkompetisi dalam turnamen akademis dan menerima penghargaan tim. Pembelajaran tipe TGT adalah macam pendekatan pembelajaran kooperatif yang banyak diminati, terutama di sekolah dasar.

Model pembelajaran turnamen permainan tim yakni model pembelajaran yang dibuat oleh Johns Hopkins. Awalnya diciptakan oleh David DeVries serta Keith Edwards. Metode pembelajaran ini menggunakan kuis, skor kemajuan yang dipersonalisasi, dan kompetisi akademik. Pengalaman belajar di kelas masih dianggap sebagai hal yang menantang, membosankan dan terkadang menakutkan.

(Ismah, 2018; N. K. D. , & T. N. K. D. Yunita, 2019) Model pembelajaran yang menyajikan sejumlah kelompok dan permainan sesuai dengan gaya belajar individu atau siswa disebut model pembelajaran kooperatif tipe TGT. (Amin, 2018; Syafrudin, 2020) Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*),

menurut pernyataan tersebut, membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar pada tingkat yang berbeda dengan permainan, kompetisi, dan penghargaan. (Karini, 2020; A. , J. R. , & K. S. E. Yunita, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran TGT memperkenalkan suatu rangkaian yang mencakup pembelajaran kelompok dan permainan yang dikaitkan dengan pembelajaran atau gaya belajar siswa, kepentingan dan segala manfaat terhadap belajar. Para siswa berkompetisi dalam permainan dengan anggota tim lain dalam TGT (*Team Games Tournament*) untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka. (Luh & Armidi, 2022). Guru dapat mengatur permainan dalam bentuk kuis berupa pertanyaan tentang topik tersebut. Kadang bisa juga tentang pertanyaan yang berhubungan dengan kelompok. Permainan TGT (*Team Games Tournament*) dapat berupa soal pada kartu yang diberi nomor dan bergambar. (Sugiata 2018) menyatakan bahwa temuan-temuan dari penelitian-penelitian selanjutnya mendukung temuan-temuan ini, khususnya *Team Games Tournament* (TGT) digunakan agar adanya progres hasil belajar di setiap siklus penelitian. (Sugiata Wayan I, 2018)

Sebagaimana pernyataan tersebut dapat dipahami model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), Siswa mempunyai akademik yang berbeda-beda ditempatkan ke dalam kelompok terpisah dan kemudian berkompetisi dalam permainan akademik baik sebagai

anggota tim mereka sendiri maupun sebagai perwakilan kelompok tersebut melawan siswa dari kelompok lain yang kemampuannya sebanding dengan mereka. Permainan akademis dirancang untuk memacu persaingan persahabatan antara siswa mengenai siapa yang paling menguasai materi yang diajarkan pada waktu tertentu.

b. Tahap pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam kegiatan pembelajaran

Lima unsur pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin adalah tim, permainan, tournament, dan penghargaan tim. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai faktor-faktor:

1. Siswa berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditugaskan untuk belajar dalam 5-6 anggota untuk belajar dengan berbagai latar akademis, jenis kelamin, dan latar belakang rasa tau budaya. Diharapkan bahwa anggota kelompok dengan berbagai kemampuan untuk membantu satu sama lain. Hasilnya, siswa yang kurang memahami bisa membantu siswa yang paham dalam menangkap informasi yang diberikan.

2. Game tournament

Setiap siswa bertanding mewakili kelompoknya dalam permainan ini. Ada 5-6 pemain di setiap meja turnamen. Guru memulai dengan penjelasan peraturan, permainan kemudian dimulai dengan pembagian kartu pertanyaan kepada para pemain. (Kunci dan kartu soal diletakkan

di atas meja secara terbalik untuk mencegah pembocoran soal dan kunci). Peraturan berikut mengatur bagaimana permainan dimainkan di setiap meja turnamen.

3. Penghargaan kelompok

Menghitung skor rata-rata kelompok adalah langkah pertama sebelum membagikan hadiah kelompok. Berdasarkan total poin rata-rata kelompok hadiah akan diberikan. Sedangkan besaran kartu yang didapat setiap anggota kelompok menentukan banyak angka yang mereka terima seperti yang dinyatakan dalam tabel berikut :

Tabel 2. 1 Perhitungan poin permainan untuk 4 pemain

Pemain dengan	Poin jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2. 2 Perhitungan Poin untuk 3 pemain

Pemain dengan	Poin jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20

Bagaimana mengatur kompetisi. Para siswa duduk di meja turnamen setelah keputusan kelompok selesai. Langkah-langkah pembelajaran TGT yakni:

1. Atur pertanyaan serta kertas jawaban.
2. Ubah posisi papan tanya jawab di atas meja turnamen sebagai tempat pembaca pertanyaan dari pemain dan penantang.
3. Pemain 1 memilih Nomor Pertanyaan dan memberikan Jawaban atas Pertanyaan tersebut kepada Pembaca.
4. Pembaca memilih soal berdasarkan nomor soal yang telah ditentukan.
5. Jika Pemain 1 selalu dirotasi sehingga semua Anggota Tim mempunyai tanggung jawab yang sama, maka Pemain 1 tetap mendapat soal yang sama.
6. Jika kedua pemain mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, pemain yang memberikan jawaban benar mengambil kartu pertanyaan; jika salah satu pemain tidak mampu menjawab pertanyaan, kartu pertanyaan tetap berada di tempat pembagiannya.

A. Rekognisi

Untuk menentukan pemenang dengan menghitung jumlah siswa yang berhasil mengumpulkan kartu pertanyaan yang telah diisi oleh para pemain semua perwakilan kelompok disatukan dalam kelompok heterogen dalam penjumlahan skor tim yang diperoleh sama permainan ketika skor dijumlahkan.

Kelebihan serta kekurangan model pembelajaran ini yakni :

Kelebihan

1. Pembelajaran menyertakan semua siswa untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya.
2. Menambah rasa percaya diri seseorang.
3. Menambah motivasi belajar siswa.
4. Menambah pengetahuan siswa tentang mata pelajaran tertentu.
5. Memberikan rasa kebersamaan serta saling menghormati antar kelompok.
6. Mendorong siswa untuk bekerja keras di kelas dengan memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok terbaik dengan pujian dari gurunya.
7. Kurangi interaksi siswa-guru dan siswa-siswa untuk mencegah pembelajaran yang mengganggu.

Kekurangan

1. Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk menggunakan model pembelajaran ini.
2. Guru harus bijak untuk mempunyai materi dalam suatu pembelajaran.

3. Ini akan memungkinkan terjadinya ketidak nyamanan ketika guru tidak dapat mengarahkan kelas dengan tepat.

B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 3 Persamaan Dan Pembeda

No	Judul Penelitian	Pembeda	Persamaan
1	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbasis media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika materi perkalian di Sekolah Dasar	Pada penelitian yang dilakukan peneliti relevan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis corong berhitung untuk meningkatkan hasil belajar matematika	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika
2	Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model	Pada penelitian yang dilakukan peneliti relevan menggunakan model pembelajaran	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kurangnya motivasi belajar siswa dalam

	pembelajaran kooperatif tipe tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada kelas V SD	pembelajaran matematika
3	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SD	Pada penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan tentang matematika dan meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	Penelitian ini sama-sama membahas tentang kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika

Dapat disimpulkan bahwa suatu penelitian dapat mempengaruhi penelitian lain yang mungkin menjadi relevan bila dilakukan secara independen. Penelitian kali ini melanjutkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nenden Novia Pitriani, dkk, dari Universitas Sebelas April. Dalam jurnal penelitian, “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika materi peningkatan di Sekolah Dasar,” disebutkan bahwa

jika menggunakan model pembelajaran kooperatif, kedua siswa SD tersebut memiliki nilai pretes rata-rata sebesar 61,17 dan nilai posttest sebesar 79,41. (Novia Pitriani et al., 2022).

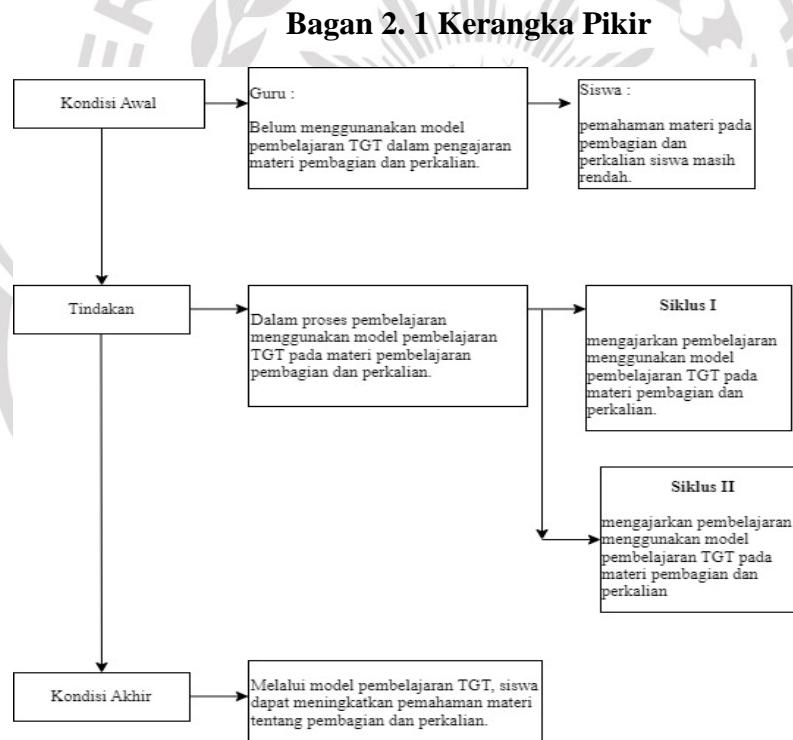
Sebaliknya, penelitian yang diterbitkan dalam jurnal penelitian Universitas Bumigora Mataram oleh Ahmad dkk dengan judul “Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)” menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT efektif dalam meningkatkan kinerja matematika siswa. Mahasiswa semester I penelitian ini memiliki rata-rata IPK sebesar 72,22, berada di bawah ketentuan belajar minimal sebesar 85%. Berdasarkan hasil analisis semester II, rata-rata nilai mahasiswa sebesar 85,10, dan rata-rata tingkat retensi mahasiswa sebesar 95% (Ratu Perwira Negara & Riska Ayu Kurniawati, n.d.).

Permasalahan kurangnya minat siswa dalam belajar matematika juga dibahas dalam penelitian ini. Pengaruh paradigma pembelajaran kooperatif TGT dengan penggunaan papan gabus dibahas dalam jurnal penelitian yang diedit oleh Nenden Novia Pitriani dkk. Sebaliknya, jurnal penelitian Ahmad dkk membahas tentang bagaimana meningkatkan prestasi matematika di kelas V dengan paradigma pembelajaran kooperatif TGT. Sementara itu, penelitian independen berfokus pada penerapan pendekatan pedagogis TGT (*Team Games Tournament*) di kelas matematika sekolah menengah. Namun, penelitian saya mengenai penggunaan paradigma pedagogi TGT dalam

pengajaran matematika tahun kedua bersifat komprehensif. Penelitian ini dapat membantu guru mengatasi masalah di kelas termasuk siswa yang kurang motivasi untuk belajar, waktu belajar yang tidak mencukupi, atau nilai ujian yang rendah. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk merancang berbagai lingkungan pembelajaran pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan masalah dan solusi tersebut, pada alur kerangka berpikir dapat dijabarkan sebagai berikut:



Peneliti menyajikan cara meningkatkan pembelajaran matematika dalam pembelajaran dan materi pekerjaan rumah kelas 2 SD pada struktur di atas.

Dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran TGT. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lingkungan belajar yang beragam di kelas dan membantu guru dalam mengatasi masalah yang muncul selama pengajaran, seperti stres siswa selama kelas, stres siswa selama kelas, stres siswa selama kegiatan yang berkaitan dengan pengajaran, dan hasil stres siswa terkait dengan pengajaran.

