

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model *Team Based Learning*

1. *Team Based Learning*

TBL (*Team Based Learning*) ialah salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang mulai banyak diterapkan sebagai pemecahan dalam permasalahan pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada bentuk kerjasama tim sebaliknya pendidik hanya berfungsi selaku mediator ataupun fasilitator sepanjang proses pembelajaran, yakni berfungsi melaksanakan persiapan saat sebelum pembelajaran dimulai, menolong kesulitan peserta didik, dan memperhitungkan perkembangan peserta didik.

TBL memberikan peluang peserta didik guna mempraktikkan pengetahuan lewat serangkaian aktivitas, termasuk kerja individu, kerja tim, umpan balik, serta tugas pemecahan permasalahan (Yuanita, 2017). Tujuan utama dalam pembelajaran TBL merupakan membenarkan kalau peserta didik mempunyai peluang untuk berlatih mengenakan konsep guna membongkar permasalahan. Dengan demikian, TBL dirancang untuk memberikan peserta didik pengetahuan konseptual serta prosedural (Yuanita, 2017).

TBL merupakan salah satu pendekatan yang bisa diterapkan untuk mengantarkan materi pengajaran secara lebih efisien, khususnya pada kelas yang siswanya berjumlah banyak (kelas besar) (Yuanita, 2017). TBL menurut Yuanita (2017) ditafsirkan sebagai cara yang layak untuk

tingkatkan kinerja belajar dalam setting pendidikan. Berbagai hasil riset menampilkan jika TBL bukan hanya efisien guna meningkatkan prestasi belajar serta kinerja peserta didik namun juga lebih membuat kelas hidup serta peserta didik lebih aktif dalam diskusi.

Model TBL mengetahui tes kesiapan, meliputi tes individu yang disebut IRAT (*Individual Readiness Assurance Test*). Tes ini diberikan guna mengenali tingkatan pemahaman peserta didik saat sebelum masuk sesi aplikasi konsep dalam pemecahan permasalahan dan tes kelompok ataupun GRAT (*Group Readiness Assurance Test*) yang diberikan pada masing-masing kelompok. Bentuk tes IRAT serta GRAT ialah tes pemahaman awal yang serupa meliputi kemampuan kognitif C1- C4 dalam taksonomi Bloom yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang diujikan.

Pelaksanaan model TBL sanggup berkontribusi dalam meningkatkan ketrampilan serta pengetahuan materi peserta didik. Secara umum bisa diperhatikan jika melalui pendidikan tim ataupun kelompok yang diciptakan secara efisien salah satunya lewat kelompok yang heterogen tingkatan kemampuannya, sanggup menciptakan ataupun menunjang prestasi belajar peserta didik serta keahlian memecahkan permasalahan.

Konsep TBL dikembangkan, disempurnakan, serta dipopulerkan oleh Larry K. Michaelsen. Michaelsen memakai strategi pembelajaran ini sebagai cara yang tidak hanya untuk bersaing dalam kelas besar namun pula untuk mempromosikan pembelajaran serta meningkatkan kelas ikut

serta lebih aktif. Menurut Yuanita (2017) TBL merupakan bentuk kelompok kecil pembelajaran kolaboratif, yang juga bisa diperluas untuk kelas yang lebih besar. TBL menekankan kalau kontak awal peserta didik dengan isi kursus terjalin saat sebelum kelas sehingga membagikan lebih besar jumlah waktu kelas untuk mempraktikkan serta mengevaluasi konsep.

TBL bersandar pada dasar kerja Vygotsky pada zona pertumbuhan proksimal serta daya guna kerja sama selaku rekan perancah satu sama lain pada hasil pembelajaran yang di impikan (Yuanita, 2017). Harde dengan gamblang menguraikan efektivitas TBL ialah bagian dari *collaborative learning* dibanding metode instruksi tradisional. Perihal tersebut didukung pernyataan Yuanita (2017) jika dalam pembelajaran kolaboratif, instruktur membebaskan otoritasnya serta memberdayakan kelompok- kelompok kecil secara lebih terbuka dengan tugas- tugas yang kompleks.

Pemakaian kedua pendekatan tersebut didasarkan pada kematangan akademik pembelajaran. Tetapi apabila tingkat pembelajarannya lebih besar serta telah banyak mempunyai pengetahuan dasar yang lumayan hingga pembelajaran kolaboratif lebih sesuai sebab konten pengetahuan merupakan muatan yang diraih lebih lanjut. Keunggulan *collaborative learning* dalam pendidikan membagikan keahlian mengeksplor kelompok dalam menuntaskan tugas yang diberikan dengan membatasi peran pendidik dan sanggup mengasah keahlian peserta didik dalam tingkat yang jauh lebih besar dalam menuntaskan tugas- tugas sulit.

TBL yang bersandar pada dasar kerja teori Vygotsky menunjukkan jika keahlian individu dalam menuntaskan sesuatu permasalahan akan jauh lebih sukar apabila dibanding dengan kerja individu bekerjasama dengan orang lain (kelompok). Perihal ini menampilkan efektivitas belajar secara kerja sama untuk tujuan yang di impikan. Dengan demikian teori pertumbuhan kognitif Vygotsky sangat menunjang model pembelajaran yang berbasis kerja sama ataupun kelompok semacam pada model TBL.

Terdapat empat unsur penting dalam model TBL, diantaranya:

a. Tim;

Tim yang dibentuk oleh pendidik, dengan jumlah anggota lima sampai tujuh peserta didik, dan bersifat heterogen/beragam di kelas. Struktur tim ini dirancang untuk mendistribusikan kemampuan peserta didik yang lemah dan kuat di semua tim, juga akan membiarkan peserta didik kuat menguji pemahaman mereka tentang topik, dan menjelaskannya kepada peserta didik lemah dalam tim mereka selama kegiatan pembelajaran. Struktur ini juga memotivasi peserta didik yang lebih lemah untuk siap berkontribusi dalam aktivitas tim sehingga tidak selalu menjadi tim anggota.

Idealnya tim harus terdiri lima sampai tujuh peserta didik dengan berbagai latar belakang untuk mendorong diversifikasi anggota tim. Pembedanya mungkin termasuk prestasi akademik, kemampuan dan latar belakang budaya (Yuanita, 2017). Menurut Yuanita (2017)

terdapat beberapa hal berkenaan dengan TBL sebagai model kerja kelompok/tim.

Pertama, dengan TBL, kerja kelompok merupakan pusat peserta didik untuk menunjukkan dan meningkatkan kemampuan mereka guna menerapkan isi pelajaran. Kedua, dengan TBL, sebagian besar waktu kelas digunakan untuk kerja kelompok. Ketiga, pembelajaran yang diajarkan dengan TBL biasanya melibatkan beberapa tugas kelompok yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran dan mempromosikan pengembangan diri yang dikelola tim belajar.

b. Akuntabilitas;

Siswa harus diberi tanggung jawab untuk kualitas individu mereka dalam kerja kelompok. Secara khusus, untuk membuat kolaborasi berbasis tim efektif, peserta didik berkontribusi pada keberhasilan tim dan harus menjadi bagian dari program kelas.

c. Masukan/Umpan Balik;

Peserta didik harus menerima umpan balik yang sering dan tepat waktu dari pendidik untuk menilai baik secara individu maupun tim belajar. Umpan balik pada kegiatan di kelas dapat mengambil banyak bentuk seperti bersamaan melaporkan jawaban pertanyaan atau memberikan peserta didik dan tim umpan balik segera saat kelompok bekerja melalui pertanyaan kuis. Umpan balik segera selama kegiatan kelompok juga merupakan kunci untuk pengembangan tim sukses.

d. Desain Tugas;

Kegiatan yang dirancang dengan baik biasanya memenuhi kriteria “4S”, yaitu:

- (1) signifikan bagi siswa, pertanyaan/masalah signifikan bagi siswa;
- (2) tugas yang sama dan sama (semua tim mengerjakan masalah yang sama);
- (3) spesifik, penggunaan konsep untuk membuat pilihan tertentu dan;
- (4) simultan, pelaporan (semua tim secara bersamaan melaporkan pilihan mereka) (Yuanita, 2017). Aspek desain tugas atau penugasan ini ditekankan pada tujuan tim untuk mendorong proses pembelajaran melalui diskusi, pemecahan masalah, penerapan konsep dan kerjasama tim secara berurutan atau tugas yang diberikan mampu mendorong pembelajaran dan pengembangan tim.

Struktur TBL memiliki tiga fase persiapan pra-kelas, jaminan kesiapan, dan praktik aplikasi. Sebelum pembelajaran, siswa ditugaskan untuk membaca materi yang relevan dengan topik. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran singkat tentang konsep dasar yang akan dibahas dalam sesi pembelajaran berbasis tim. Yuanita (2017) berpendapat bahwa jika kesiapan siswa untuk kegiatan kelas dilakukan dengan hati-hati, maka akan merangsang diskusi pada tingkat yang lebih tinggi dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi model TBL (*Team Based Learning*), dapat disimpulkan bahwa model TBL (*Team Based Learning*) adalah model pendidikan berbasis tim yang menekan posisi pendidik, memberikan

kebebasan kepada siswa untuk menggali kemampuannya dan bersifat cocok dalam mendukung tujuan pendidikan sebagai pembelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, analitis dan historis.

a. Kelemahan TBL (*Team Based Learning*)

Kekurangan dari metode *Team Based Learning* adalah pelaksanaan TBL yang memakan waktu terlalu lama, penilaian terlalu terfokus pada penilaian antar anggota kelompok, proses penilaian atau evaluasi pencapaian kompetensi dari masing-masing materi tidak terlihat, tekanan sosial dari satu siswa ke siswa lainnya yang mempengaruhi dapat membuat metode peningkatan akuntabilitas ini menjadi tidak efektif.

b. Kelebihan TBL (*Team Based Learning*)

Keunggulan TBL tidak dapat dirasakan secara otomatis, namun kelebihan tersebut akan terasa jika guru dapat mengimplementasikan empat syarat dasar TBL (Heriyanti, 2018:145), yaitu:

1. Kelompok harus dibentuk dan dikelola dengan baik.
2. Siswa harus dikondisikan untuk bertanggung jawab terhadap pekerjaan individu dan kelompok.
3. Tugas kelompok harus mampu membangun proses pembelajaran dan
4. Siswa harus menerima umpan balik dengan segera dan teratur.

c. Manfaat TBL (*Team Based Learning*)

Menurut Yuanita (2017) penggunaan TBL memberikan manfaat bagi siswa, yaitu selain memastikan siswa menguasai isi materi dasar, TBL memungkinkan sejumlah hasil yang jarang dicapai dengan kelompok kecil lainnya berbasis pendekatan instruksional. Ketika TBL dilaksanakan, siswa dapat berkembang jauh melampaui pengetahuan faktual dan mencapai kedalaman pemahaman yang hanya dapat diperoleh melalui pemecahan serangkaian masalah yang kompleks, bahkan siswa mampu menyelesaikannya melalui upaya individualnya. Selain itu, hampir setiap siswa mengembangkan apresiasi yang mendalam dan kerja sama tim untuk memecahkan masalah yang sulit dan kompleks. Mereka mampu mendapatkan wawasan mendalam tentang kekuatan dan kelemahan mereka sebagai pembelajar dan sebagai anggota tim. Peningkatan dukungan sosial atau tutor sebaya.

d. Tahapan Pembelajaran TBL (*Team Based Learning*)

Berikut tahapan dalam pelaksanaan TBL, (Yuanita, 2017) diantaranya:

1. *Preclasses*;

Tahap awal TBL, siswa harus membaca buku, jurnal, dan artikel sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih oleh pendidik sebagai bentuk partisipasi dalam program TBL (Yuanita, 2017). Namun dalam penelitian ini tahap preclass dilakukan dengan memberikan ringkasan tugas terkait sub bab yang akan diujikan. Pemilihan tugas pra kelas dalam bentuk resume tidak lepas dari karakteristik subjek penelitian yang cenderung kurang memperhatikan jika sebatas tugas

membaca, apalagi tanpa bimbingan dan pengawasan langsung dari pendidik. Sehingga pemberian tugas resume diharapkan tidak hanya untuk memperkuat pemahaman materi sebelum kelas dimulai, tetapi juga dapat dijadikan sebagai bukti tertulis partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pra kelas.

2. IRAT (*Individual readiness assurance test*);

Kegiatan pertama di kelas di setiap unit pembelajaran adalah tes jaminan kesiapan individu (IRAT) terkait dengan materi dalam tugas pra-kelas. Tes biasanya terdiri dari soal pilihan ganda yang memungkinkan pendidik menilai apakah siswa memiliki pemahaman konsep kunci dari membaca (Yuanita, 2017) sehingga melalui kegiatan ini diketahui kesiapan siswa sebelum memasuki tahap aplikasi. konsep. Tes jaminan kesiapan individu (IRAT), tes ini diberikan kepada semua siswa di setiap awal pembelajaran disertai dengan tes akhir individu untuk membandingkan tingkat pemahaman siswa.

3. GRAT (*Group Readiness Assurance Test*);

Tahapan kegiatan GRAT dilakukan dengan cara meminta siswa mengikuti tes yang mirip dengan IRAT namun dalam lingkup kerjasama tim. Tes IRAT dan GRAT serupa atau tes yang sama, satu-satunya perbedaan adalah target yang melakukannya. Tes kesiapan tim *Group Readiness Assurance Test* (GRAT), tes ini diberikan kepada masing-masing kelompok.

4. Perbaikan;

Kegiatan perbaikan adalah kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merujuk pada bahan bacaan yang ditugaskan atau memeriksa kembali tugas terkait yang diberikan di bawah bimbingan pendidik. Tim yang tidak setuju atau tidak dapat memberikan jawaban yang benar diperbolehkan untuk mengajukan banding, dan pendidik segera mengklarifikasi jika ada kesalahpahaman terkait jawaban (Yuanita, 2017). Interaksi antara pendidik dan tim dalam kegiatan ini berlangsung selama ± 15 menit.

5. Umpan Balik;

Tahap ini berkaitan dengan umpan balik yang diberikan oleh guru dalam upaya mengatasi kebingungan siswa. Umpan balik yang diberikan umumnya singkat dan berkaitan dengan aspek yang dianggap sulit dari tugas *preclass* sehingga dominasi siswa dalam menyelesaikan tugas tetap menjadi prioritas.

Berikut merupakan sintaks atau langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran TBL sesuai rangkuman dari pendapat-pendapat para ahli yaitu:

- a. *Preclass* (resum);
- b. Pembentukan tim 6-7 anggota;
- c. IRAT;
- d. GRAT;
- e. Pembahasan hasil tes IRAT dan GRAT lewat bimbingan pendidik;
- f. Umpan Balik

Pada penelitian ini, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team based learning* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen baik jenis kelamin maupun kemampuannya.
- c. Siswa berdiskusi dengan teman dalam satu kelompok untuk membangun pemahaman tentang materi yang diajarkan guru.
- d. Siswa berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan memperhatikan contoh atau memperagakan sendiri.
- e. Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas untuk ditanggapi siswa lainnya.
- f. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang diajarkan pada hari tersebut.
- g. Guru mengadakan evaluasi untuk dikerjakan siswa secara individu untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi.

2. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan hasil proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana siswa, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Kpolovie ,Joe, & Okoto, 2014). Hasil belajar juga merupakan hasil

dari selesainya proses pembelajaran, dimana melalui pembelajaran siswa dapat mengetahui, memahami, dan dapat menerapkan apa yang telah dipelajarinya (O'Farrell & Lahiff, 2014).

Hasil belajar adalah dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, dan merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran lebih lanjut yang efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai (Hamdan & Khader, 2015). Sebagai produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai mampu menunjukkan apa yang telah diketahui dan dikembangkan siswa (Knaack, 2015). Hasil belajar juga merupakan laporan dari apa yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015).

Berdasarkan penjelasan definisi hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah akumulasi belajar yang diperoleh siswa selama proses pendidikan. Hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang dilakukan dalam proses pendidikan agar peserta didik dapat mengetahui, menguasai, dan menerapkan ilmu yang diterimanya.

b. Indikator Hasil Belajar

Ada beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat yang paling menonjol dikemukakan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar menjadi 3 domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Byram & Hu, 2013). Berbagai penjelasan lebih lanjut dari teori Bloom dieksplorasi oleh para ilmuwan. Sebagai

contoh, Straus, Tetroe, & Graham (2013) menjelaskan bahwa domain kognitif berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran dan penyampaian informasi; domain afektif melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan aktor penting untuk perubahan perilaku; dan ranah psikomotorik mengacu pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diterapkan oleh kinerja keterampilan dan praktik dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Ketiga ranah hasil belajar dijabarkan sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001:66-88) yakni:

a. Mengingat (*Remember*) – C1

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir,

alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

b. Memahami/mengerti (*Understand*) – C2

Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.

Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan.

c. Menerapkan (*Apply*) – C3

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan

prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*). Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan di mana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan. Jika siswa tidak mengetahui prosedur yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan permasalahan maka siswa diperbolehkan melakukan modifikasi dari prosedur baku yang sudah ditetapkan.

Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Karena siswa masih merasa asing dengan hal ini maka siswa perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan.

Menerapkan merupakan proses yang kontinu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku/standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan-permasalahan baru yang asing bagi siswa,

sehingga siswa dituntut untuk mengenal dengan baik permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

d. Menganalisis (*Analyze*) – C4

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiaptiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan.

Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan siswa untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributeing*), mengintegrasikan dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal

ditemukan dan diciptakan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan siswa membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari potongan-potongan informasi yang diberikan. Hal pertama yang harus dilakukan oleh siswa adalah mengidentifikasi unsur yang paling penting dan relevan dengan permasalahan, kemudian melanjutkan dengan membangun hubungan yang sesuai dari informasi yang telah diberikan.

e. Mengevaluasi (*Evaluate*) – C5

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian.

Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan

dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

f. Menciptakan (*Create*) – C6

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan. Menciptakan di sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan

karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*), kolaborasi, negosiasi dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah domain yang berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek dalam kegiatan belajar mengajar. Kartwohl & Bloom membagi ranah afektif menjadi 5 kategori yaitu :

a) *Receiving/Attending*/Penerimaan

Kategori ini merupakan tingkat afektif terendah yang meliputi penerimaan pasif terhadap masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan. Penerimaan adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau rangsangan dari luar yang datang kepada siswa. Hal ini dapat dicontohkan dengan sikap siswa ketika mendengarkan penjelasan guru dengan seksama dimana mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka memiliki kemauan untuk bergabung atau mengidentifikasi dengan nilai-nilai tersebut. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, dan meminati.

b) *Responding/Menanggapi*

Kategori ini berkaitan dengan jawaban dan kesenangan dalam menanggapi atau mewujudkan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Atau dapat juga dikatakan bahwa merespon adalah sikap yang menunjukkan partisipasi aktif untuk melibatkan diri dalam fenomena tertentu dan bereaksi terhadapnya secara satu arah. Hal ini dapat dicontohkan dengan mengirimkan laporan tugas tepat waktu. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : menjawab, membantu, mengajukan, mengompromi, menyenangkan, menyambut, mendukung, menyetujui,

menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, dan menolak.

c) *Valuing*/Penilaian

Kategori ini berkaitan dengan pemberian nilai, penghargaan dan keyakinan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. Siswa tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi juga memiliki kemampuan untuk menilai fenomena tersebut sebagai baik atau buruk. Hal ini dapat dicontohkan dengan bersikap jujur dalam kegiatan belajar mengajar dan bertanggung jawab atas segala sesuatu selama proses pembelajaran. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang.

d) *Organization*/Organisasi/Mengelola

Kategori ini mencakup konseptualisasi nilai ke dalam sistem nilai, serta penguatan dan pengutamaan nilai yang ada. Hal ini dapat dicontohkan dengan kemampuan untuk mempertimbangkan efek positif dan negatif dari kemajuan ilmiah pada kehidupan manusia. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan, menggabungkan,

mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasikan, dan merembuk.

e) *Characterization*/Karakteristik

Kategori ini berkaitan dengan integrasi semua sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi kepribadian dan pola perilakunya. Proses internalisasi nilai menempati urutan tertinggi dalam hierarki nilai. Hal ini dicontohkan dengan kesediaannya untuk mengubah pendapatnya jika ada bukti yang tidak mendukung pendapatnya. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan dan memecahkan.

3) Ranah Psikomotor

Ranah ini meliputi kompetensi melakukan kerja dengan melibatkan anggota gerak serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerak refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan persepsi, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interpretatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah:

a) Meniru

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh-contoh yang diamatinya meskipun dia tidak memahami arti atau esensi dari keterampilan tersebut.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengaktifkan, menyesuaikan, menggabungkan, melamar, mengatur, mengumpulkan, menimbang, memperkecil, membangun, mengubah, membersihkan, memposisikan, dan mengonstruksi.

b) Memanipulasi

Kategori ini adalah kemampuan untuk mengambil tindakan dan memilih apa yang dibutuhkan dari apa yang diajarkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memilah, melatih, memperbaiki, mengidentifikasikan, mengisi, menempatkan, membuat, memanipulasi, mereparasi, dan mencampur.

c) Pengalamiahan

Kategori ini merupakan pertunjukan aksi dimana apa yang diajarkan dan dijadikan contoh telah menjadi kebiasaan dan gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengalihkan, menggantikan, memutar, mengirim, memindahkan, mendorong, menarik, memproduksi, mencampur, mengoperasikan, mengemas, dan membungkus.

d) Artikulasi

Kategori ini merupakan tahap dimana seseorang dapat melakukan keterampilan yang lebih kompleks, terutama yang

berkaitan dengan gerakan interpretatif. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengalihkan, mempertajam, membentuk, memadankan, menggunakan, memulai, menyetir, menjeniskan, menempel, mensketsa, melonggarkan, dan menimbang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga domain tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya memperhatikan aspek pengetahuan (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik bagi siswa (afektif) dan memiliki keterampilan atau keterampilan yang mumpuni (psikomotor), meskipun ranah kognitif merupakan ranah umum. domain. yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar.

c. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Untuk meningkatkan hasil belajar, guru dapat memperhatikan minat dan motivasi belajar sebagai faktor yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa (Ricardo & Meilani, 2017: 194). Dalam paparannya Aritonang menjelaskan bahwa untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, guru perlu memperhatikan teknik atau cara mengajar di kelas, guru perlu memiliki karakter yang baik, menciptakan suasana kelas yang tenang dan nyaman, serta menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran.

Guru perlu memperhatikan lingkungan belajar campuran dengan menerapkan metodologi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Lytras, Tennyson, De Pabloz, Penalvo, & Rusu, 2013). Peningkatan hasil belajar harus memperhatikan keterpaduan strategi pengajaran dan pelaksanaan pembelajaran melalui berbagai metode pengajaran (Ahmad, Seman, Awang, & Sulaiman, 2015), dengan memperhatikan sifat dan isi mata pelajaran yang diajarkan serta konteksnya. pelaksanaan proses pembelajaran (Lin, Yen, Liang, Chiu, & Guo, 2016).

Selain itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan mengambil pendekatan konstruktivis yang melibatkan aspek kognitif dan strategi pembelajaran kolaboratif (Arguedas, Daradoumis, & Xhafa, 2016). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sangat penting karena akan meningkatkan kualitas rutinitas pembelajaran, proses kognitif, pemecahan masalah, dan peran guru dalam mentransformasi pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (McKnight, O' Malley, Ruzic, Franey, Horsely, & Bassett, 2016).

3. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti “pertengahan, perantara, atau pengantar”. Media pembelajaran pada dasarnya adalah “perangkat lunak” berupa pesan atau informasi yang disajikan dengan menggunakan alat bantu (*hardware*) agar pesan atau

informasi tersebut dapat diterima oleh siswa (Mustikawati, 2019: 100). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar (Mustikawati, 2019:100).

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda. Secara umum, media dicirikan oleh tiga unsur utama, yaitu suara, visual, dan gerak. Menurut Rahma (2019:89) ada 7 tujuh klasifikasi media, yaitu:

1. Media audio visual gerak, seperti film suara, kaset video, film, dan tv.
2. Media audio visual senyap, seperti film soundtrack, halaman suara.
3. Audio semi-gerak seperti menulis jauh.
4. Media visual bergerak, seperti film bisu.
5. Media visual senyap, seperti halaman cetak, foto, mikrofon, slide senyap.
6. Media audio seperti radio, telepon, dan video tape.
7. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Ada berbagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tampak pula bahwa media-media tersebut mengikuti perkembangan teknologi, mulai dari cetak atau cetak, *audiovisual*: perpaduan antara mekanik dan elektronik, hingga bentuk terbaru yang menggunakan

teknologi internet. Masih terkait dengan jenis medianya, Erenalida (2019:225) membagi media menjadi tiga, yaitu auditif, visual, dan audiovisual. Lebih lanjut Sanjaya menjelaskan bahwa media auditif adalah media yang hanya memiliki unsur bunyi sehingga media ini hanya dapat diterima oleh siswa melalui pendengaran.

Sedangkan media visual diartikan sebagai media yang tidak mengandung suara dan hanya dapat dilihat. Terakhir, media audiovisual digambarkan sebagai media yang memadukan keduanya, yaitu unsur suara dan visual. Media jenis ketiga ini dianggap media yang lebih menarik bagi siswa jika digunakan dalam proses pembelajaran. salah satu media yang termasuk dalam media audio visual ini adalah *kahoot*.

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas, guru melakukan evaluasi. Bentuk evaluasi ini bisa bermacam-macam bentuknya. Diantaranya dapat berupa kuis, presentasi individu atau kelompok, tes tertulis dan juga menggunakan media *kahoot* yaitu dengan memasukkan soal pilihan ganda ke dalam aplikasi *kahoot* yang menggunakan fasilitas internet sehingga siswa dapat terkoneksi melalui *handphone* atau laptop untuk mampu menjawab langsung kuis yang disajikan oleh pendidik.

Siswa dapat melihat langsung hasilnya dengan urutan rangkingnya. Media *kahoot* digunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, karena siswa membutuhkan pembelajaran yang tidak monoton dan guru lebih bisa menggunakan media *kahoot* ini untuk menunjang pembelajaran di kelas,

agar anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang saat belajar. proses belajar mengajar sedang berlangsung. .

a. Definisi Kahoot

Salah satu aplikasi game yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan *website edukatif* yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 *Kahoot* dibuka secara umum untuk publik. Lime (2018:12) mengatakan “*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisi kuis dan permainan. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti melakukan *pre-test*, *post-test*, soal latihan, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lain-lain. Uniknya, pilihan jawaban di *Kahoot* diwakili oleh gambar dan warna. Di *Kahoot* terdapat ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan multimedia pembelajaran online interaktif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memperkuat materi yang telah disampaikan yang disajikan dalam bentuk kuis, dimainkan seperti permainan sehingga dapat memberikan suasana belajar yang kekinian,

dan menarik, karena dalam penggunaannya siswa menjawab kuis dengan bantuan *handphone android*.

b. Kelemahan Kahoot

Adapun kekurangan *Kahoot!* Menurut Jannah (2020:111) adalah dibutuhkan koneksi internet untuk mengoperasikan “*Kahoot!*”, dibutuhkan LCD proyektor untuk menampilkan soal, serta aliran listrik selama proses belajar dengan menggunakan “*Kahoot!*”.

c. Kelebihan Kahoot

Adapun kelebihan *Kahoot!* menurut Jannah (2020:111) yakni kemudahan penggunaan dan akses melalui *smartphone* dan *personal computer* (pc), *Kahoot!* dapat digunakan untuk pembelajaran dan pelatihan antara lain sebagai media penilaian, pemberian tugas rumah, dan digunakan sebagai hiburan dalam kegiatan pembelajaran, memiliki desain yang *user friendly* dengan memperhatikan kenyamanan pengguna, penggunaan *Kahoot!* tidak memerlukan instalasi aplikasi, karena dibuat dengan perangkat lunak berbasis web sehingga tidak memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak tertentu dalam penggunaannya, memiliki alokasi waktu untuk menjawab soal dan dapat diakses secara gratis, terdapat analisis hasil penilaian yang dapat digunakan guru untuk membuat analisis dan tindakan korektif, konten game yang bervariasi yang dapat menjadi hiburan dalam pembelajaran.

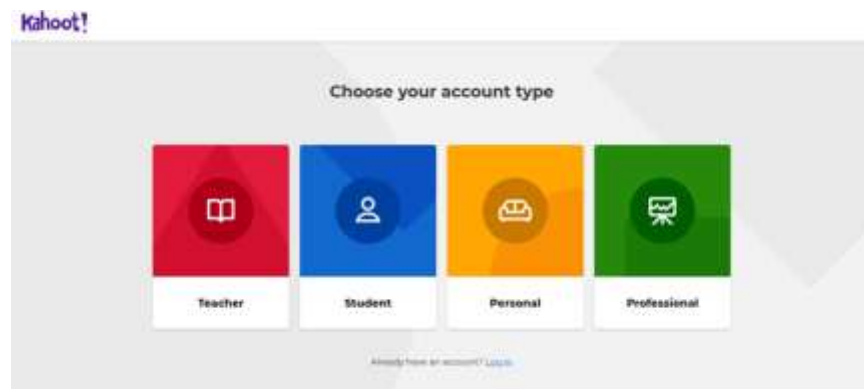
d. Cara Membuat *Kahoot*

1. Pertama, masuk ke situs resmi *kahoot.com*.
2. Pada halaman utama situs *Kahoot!*, tekan tombol *Sign Up* untuk mendaftarkan diri.



Gambar 2.1 Sign Up

3. Pilih jenis akun (*Teacher, Student, Personal, atau Professional*)
4. Dalam hal ini saya memilih *Personal* karena hanya ingin mencobanya *Kahoot Choose Account Type*



Gambar 2.2 Choose Account Type

5. Setelah jenis akun dipilih, maka kamu dapat memasukkan tanggal lahir
6. Apabila tanggal lahir telah diisi, maka tekan tombol *Continue Kahoot Enter Date Birth*



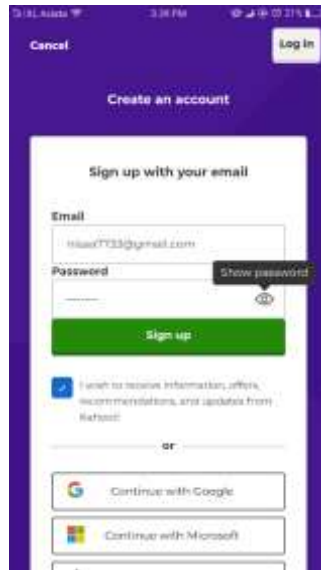
Gambar 2.3 Enter Date Birth

7. Pada halaman *Create a username*, masukkan Nama yang diinginkan dengan maksimal 20 karakter
2. Jika username sudah diisi, maka tekan tombol *Continue*



Gambar 2.4 Kahoot Create Username Account

3. Selanjutnya, isikan *email* dan *password*
4. Apabila *email* dan *password* sudah diisi, maka tekan tombol *Sign Up*



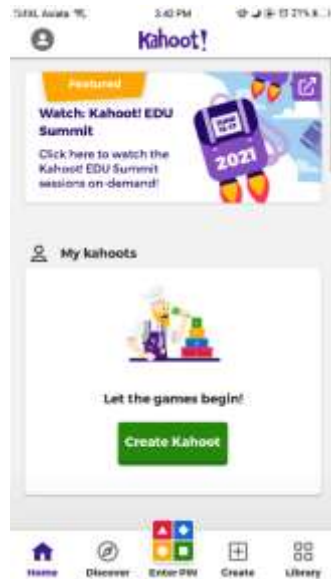
Gambar 2.5 *Create an account*

5. Kemudian, kamu akan dihadapkan pada varian aku yang terdiri dari *Basic, Plus, dan Pro*
6. Saya memilih *Basic* karena gratis dan tidak perlu membayar



Gambar 2.6 *Type User*

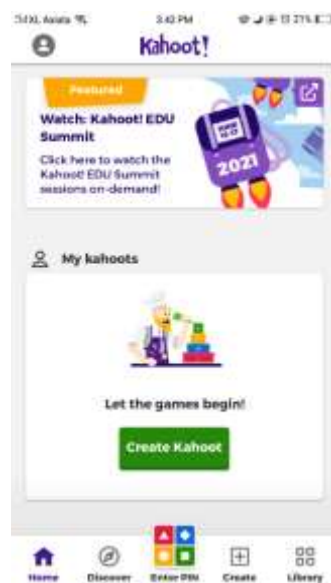
7. Selanjutnya kamu dihadapkan pada *dashboard Kahoot!*
8. Pada halaman *dashboard*, pilih tombol *Create*



Gambar 2.7 Dashboard Account

9. Pada halaman *Create*, kamu dapat membuat sebuah kuis mulai dari awal atau menggunakan *template*

10. Dalam hal ini saya membuat dari awal



Gambar 2.8 Create Quiz

11. Selanjutnya kamu akan dihadapkan pada pilihan jenis kuis yang dapat dibuat (kuis, benar atau salah, menjawab pertanyaan, teka-teki, *polling*, *slide*, dan *world cloud*).

12. Sebagai contoh saya langsung memilih kuis (*Quiz*).
13. Pada halaman *Create*, kamu dapat membuat pertanyaan, memasukkan gambar tambahan, menentukan waktu untuk menjawab, pilihan jawaban, dan menambahkan pertanyaan.



Gambar 2.9 Add True Answer

14. Apabila semua sudah diisi sesuai keinginan, maka kamu dapat menambahkan *Summary* mulai judul, deskripsi, tempat penyimpanan, bahasa, dan masih banyak lagi
15. Setelah *Summary* diisi, maka tekan tombol *Done*



Gambar 2.10 Kahoot Summary

16. Setelah kuis selesai dibuat, maka tekan tombol *Done* di bagian atas kanan
17. Nantinya akan muncul kotak dialog berupa *Test this kahoot*, *Play Now*, dan *Share it with others*

18. Saya memilih *Play Now* untuk langsung bermain kuis



Gambar 2.11 Ready Play

19. Selanjutnya halaman PIN *Game* akan muncul

20. Bagikan PIN *Game* kepada orang lain yang akan mengikuti kuis

21. Pada halaman PIN *Game* ini akan terlihat peserta yang mengikuti kuis

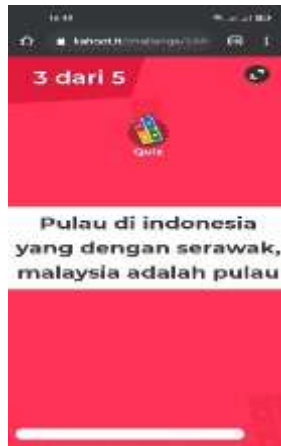
22. Apabila peserta telah berhasil terkumpul, maka tekan tombol *Start*

23. Selanjutnya pertanyaan akan muncul sesuai dengan waktu yang ditentukan



Gambar 2.12 Kahoot All Player

24. Setelah pertanyaan berlalu, maka layar akan menampilkan pilihan jawaban yang harus dipilih peserta



Gambar 2.13 Quiz Ready

Apabila peserta berhasil menjawab soal maka akan mendapatkan skor. Namun jika salah, tidak akan mendapatkan skor

25. Nantinya layar akan menampilkan jawaban peserta



Gambar 2.14 Klasemen

26. Selanjutnya pertanyaan dan pilihan jawaban lain akan muncul lagi hingga akhir kuis

27. Skor peserta akan terus diakumulasi hingga kuis berakhir

28. Nantinya tiga besar dengan skor terbanyak akan diumumkan apabila kuis telah berakhir



Gambar 2.15 Final Podium

4. Pembelajaran Tematik

a. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik menurut PERMENDIKBUD adalah Pembelajaran tematik memberi penekanan pada suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Antorida, 2020:40). Sedangkan menurut Mohamad Muklis Pembelajaran Tematik adalah kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas sesuai potensi dan kecenderungannya. berbeda satu sama lain (Antorida, 2020:40-41).

Pembelajaran tematik sebagai pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pengalaman

bermakna berarti anak memahami konsep yang dipelajarinya melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahaminya (Antorida, 2020:41). Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang dimulai dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dijabarkan dari berbagai aspek atau dilihat dari berbagai sudut pandang terhadap mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.

Pada dasarnya pembelajaran tematik dilaksanakan di kelas awal (kelas 1 sampai kelas 3) sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Pelaksanaan tersebut mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak (Antorida, 2020:41).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang melibatkan siswa untuk berpikir dalam memecahkan masalah dengan potensi yang dimilikinya, sehingga akan menumbuhkan kreativitas yang tinggi dalam belajar anak.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan Pembelajaran tematik mencakup (Muklis, 2012:66-67):

1. Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu: (1) *progresivisme*, (2) *konstruktivisme*, dan (3) *humanisme*. Aliran progresivisme

memandang bahwa proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, penyediaan sejumlah kegiatan, suasana yang alami, dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran.

Menurut aliran ini, pengetahuan merupakan hasil konstruksi atau formasi manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak bisa begitu saja ditransfer dari seorang guru kepada seorang anak, tetapi harus dimaknai oleh setiap siswa itu sendiri. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang dimanifestasikan oleh rasa ingin tahunya memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan pengetahuannya. Sedangkan aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan, potensi, dan motivasinya.

2. Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Psikologi pembelajaran berkontribusi dalam hal bagaimana konten/materi pembelajaran tematik disampaikan kepada siswa dan bagaimana siswa harus mempelajarinya.

3. Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model proses pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik, (Muklis, 2012:68) sebagai berikut:

1. Berpusat Pada Siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan Pengalaman Langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung

ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. **Pemisahan Mata Pelajaran Tidak Begitu Jelas**

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling erat kaitannya dengan kehidupan siswa.

4. **Menyajikan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran**

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. **Bersifat Fleksibel**

Pembelajaran tematik bersifat fleksibel (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan kondisi lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. **Hasil Pembelajaran Sesuai dengan Minat dan Kebutuhan Siswa.**

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

d. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, (Muklis, 2012:68-69) diharapkan siswa juga dapat :

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari dengan cara yang lebih bermakna.
2. Mengembangkan keterampilan untuk menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
4. Mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan gairah dalam belajar.
6. Pilih kegiatan sesuai minat dan kebutuhannya.

e. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat (Muklis, 2012:69). Diantara manfaat tersebut adalah:

1. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya.
2. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa dapat mengeksplor pengetahuan melalui rangkaian kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar siswa.
4. Pembelajaran tematik membantu guru meningkatkan profesionalismenya.
5. Menyenangkan karena dimulai dari minat dan kebutuhan anak.

6. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena mudah diingat dan bermakna.
7. Mengembangkan kemampuan berpikir anak sesuai dengan masalah yang dihadapi.
8. Menumbuhkan keterampilan sosial di tempat kerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap ide orang lain.

f. Pemilihan Materi Tematik

Penelitian ini mengambil pembelajaran tematik pada kelas V tema 8 yaitu lingkungan sahabat kita dan subtema 3 yaitu usaha pelestarian lingkungan. Berikut tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar tema organ gerak hewan dan manusia sebagai berikut:

Tema 8 : Lingkungan sahabat kita

Subtema 3 : Usaha pelestarian lingkungan

Tabel 2.1 Kompetensi inti dan kompetensi dasar tema lingkungan sahabat kita

KI	<p>KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.</p> <p>KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.</p> <p>KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan</p>
-----------	--

	<p>yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>
KD	<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.</p> <p>4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>IPS</p> <p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang social dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonmi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang social dan budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa.</p> <p>PPKN</p> <p>1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah tuhan yang maha esa.</p> <p>2.3 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dibidang social budaya.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman social budaya masyarakat.</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman social budaya masyarakat.</p>
INDIKATOR	<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri nonfiksi.</p> <p>3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.</p> <p>4.8.1 Menceritakankembali peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat.</p> <p>4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.</p> <p>IPS</p>

	<p>3.3.1 Menjelaskan macam-macam peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat.</p> <p>3.3.2 Mengetahui pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat.</p> <p>4.3.2 Mendemonstrasikan hasil analisis tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat.</p> <p>PPKN</p> <p>1.3.1 Menerima keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugrah tuhan yang maha esa.</p> <p>1.3.2 Menjaga keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman sosial masyarakat .</p> <p>2.3.2 Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial dalam kegiatan ekonomi masyarakat.</p> <p>3.3.2 Mengetahui keberagaman sosial dalam kegiatan ekonomi</p> <p>4.3.1 mempraktikkan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial dalam bidang ekonomi.</p> <p>4.3.2 Mendiskusikan keberagaman dalam bidang ekonomi.</p>
--	--

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan:

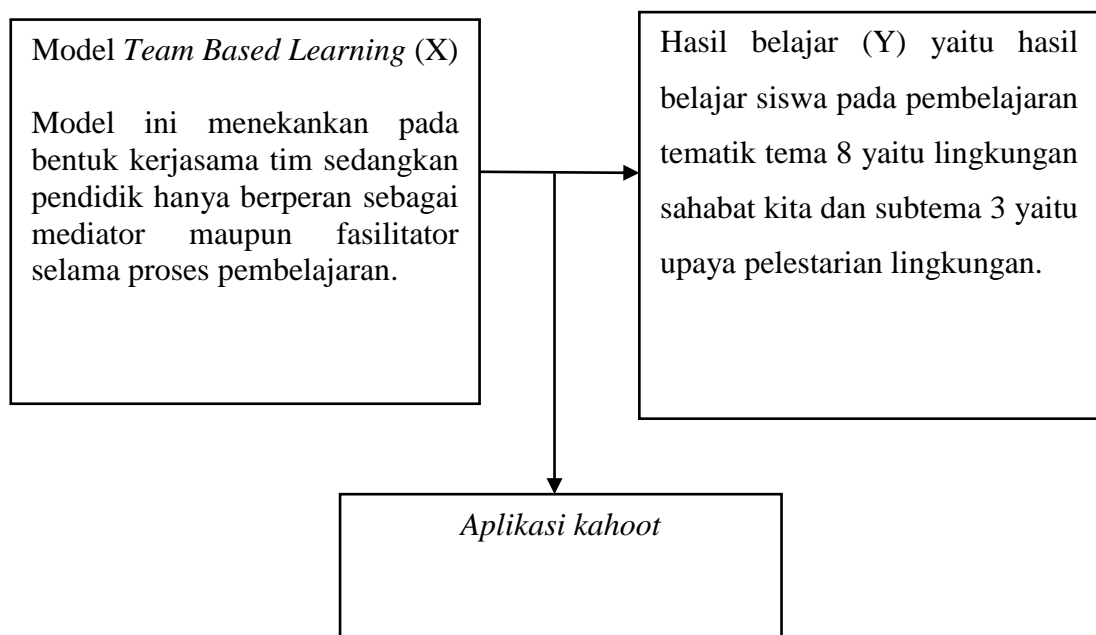
1. Rahayu, S. (2013) berjudul Peningkatan Prestasi dan Proses Belajar Kimia Dasar Mahasiswa Bilingual Melalui Strategi Team Based Learning. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar mahasiswa meningkat dan hampir 100% mahasiswa mencapai skor 70; (2) kualitas proses pembelajaran meningkat, semakin banyak kelompok dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, interaksi antar mahasiswa dan

kemampuan dalam presentasi berbahasa Inggris meningkat; (3) mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran.

2. Lailatul Fitriani, Achmad Buchori, Farida Nursyahidah (2019) berjudul "pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction (CAI)* terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Kahoot* dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *Kahoot* dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* model pengajaran *Computer Assisted Instruction* sebesar 75% sehingga siswa tertarik dengan kuat dengan penerapan media *Kahoot* dengan model pembelajaran CAI.
3. Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adipada tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar". Dengan metode penelitian eksperimen, adapun hasil penelitian yang didapat rata-rata nilai *pre-test* kelompok eksperimen 51,57 dan kelompok kontrol 51,87. Setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai kelompok eksperimen 83,80 sedangkan kelompok kontrol 74,33. Hasil nilai signifikansi dari uji-t $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang model *team based learning*, *aplikasi kahoot*, dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memiliki perbedaan pada tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada sebagian penelitian tersebut ada yang berbeda variabel bebas dan terikatnya dengan penelitian ini. Penelitian yang telah dilaksanakan, sebagai bahan pengembangan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian.

C. Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir diatas bahwa yang terjadi di lapangan yaitu Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas V UPT SD N 1 Banyu Urip dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa yang didapatkan kurang maksimal, sebagian dari siswa kelas V ada yang masih belum mencapai nilai standar ketuntasan. Proses pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan siswa

mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan. Saat proses pembelajaran, beberapa siswa tampak kurang memperhatikan, ada pula yang bermain, berbicara pada temannya, beraktifitas sendiri sehingga kurang konsentrasi dengan penjelasan yang disampaikan guru. Pemanfaatan dan penggunaan media kurang dimaksimalkan sehingga kegiatan yang dilakukan siswa hanya membaca, menulis, dan mendengarkan materi yang disampaikan guru. Kesulitan belajar tersebut yang kemudian membuat siswa tidak bisa menjawab soal yang guru berikan sehingga hasil belajar siswapun menjadi kurang.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu suatu perubahan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran tematik di SD adalah *Team Based Learning (TBL)*. Selain penerapan model pembelajaran yang inovatif tentunya diperlukan penerapan media pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat berpikir peserta didik. Sejalan dengan itu peserta didik juga membutuhkan *platfrom* yang mampu meningkatkan jiwa persaingan antar peserta didik dalam menyelesaikan tugas yaitu platfrom *Kahoot!*.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2020:63). Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara atas pertanyaan atau masalah yang diajukan dalam penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dan melalui uji penelitian. Berdasarkan uraian kerangka konsep yang dikemukakan diatas, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H₀: Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *team based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

H_a: Ada pengaruh antara model pembelajaran *team based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.