

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil (Rusman, 2014:133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Soekanto (Shoimin, 2017:23) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur dan sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Sudrajat, 2008:3). Model pembelajaran merupakan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Ramdani, 2017:10).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian konsep pembelajaran yang dirancang atau di buat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dari awal hingga akhir, serta model pembelajaran pula dapat disebut dengan pola pilihan yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

B. Model Pembelajaran *Teams Games Taournament (TGT)*

Teams Games Taournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. (Widiyanti, 2019:9, Vol.VII)

Model pembelajaran Teams Games Taournament yaitu salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Jadi model pembelajaran ini bekerja sama dalam kelompok, teman sebaya dapat membantu jika teman lainnya mengalami kesulitan serta model ini tidak membedakan status sosial dan saling bekerja sama satu sama lain. (Shoimin, 2017:203).

Kurniasih dalam Sholihah 2016:47-48, Vol.1) model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Menurut Kusumandari (Sholihah 2016:48, Vol.1) model pembelajaran *teams games tournament* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku ras yang berbeda.

Miftahul Huda (Widayanti (2019:10, Vol.VII), menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang membantu siswa merivew dan

menguasai materi pembelajaran, model ini mampu meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kooperatif, dalam TGT peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis dan setiap peserta didik berperan aktif dalam bentuk game akademik serta dalam bentuk turnamen akademik untuk mendapatkan skor. Dalam TGT digunakan tournament akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya yang melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, tournament, dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks karena didalamnya ada unsur permainan, di samping itu juga dapat menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerja sama, persiangan sehat, dan keterlibatan belajar.

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan.

Setelah guru memebrikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancamg untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.

Game atau permainan ini dimainkan pada meja tournament atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta

didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Tournament atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya tournament atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas atau kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Pada tournament atau lomba pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja tournament atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah tournament atau lomba berakhir guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat. (Shoimin, 2017:205—207).

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

Kelebihan model pembelajaran *temas games tournament* menurut (Shoimin,2017:207) yaitu sebagai berikut :

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Dalam model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d) Dalam pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament dalam model ini.

Kekurangan model pembelajaran *temas games tournament* menurut (Shoimin, 2017:207—208).

- a) Membutuhkan waktu yang lama.
- b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tinggi hingga rendah.

- d) Guru harus mengkolaborasikan kemampuan individual peserta didik bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang ada unsur permainan dalam bentuk tournament yang membuat peserta didik menjadi aktif, menumbuhkan rasa kebersamaan serta peserta didik merasa senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

C. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana peserta didik tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman, serta aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan. Keaktifan dikelas terjadi apabila kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik yang bersifat fisik maupun mental dalam proses kegiatan belajar mengajar (Astuti dan Kristin, 2017:157, vol.1).

Keaktifan belajar peserta didik adalah proses kegiatan pembelajaran yang dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. (Amry dan Badriah, 2018:259, Vol.6).

Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang dapat membawa perubahan kearah lebih baik pada diri siswa karena adanya interaksi antara peserta didik yang lain dilingkungan sekolah (Rozaq, 2013:20).

Menurut Sadirman (Pamungkas, dkk, 2018:288) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan kegiatan fisik ataupun mental dalam berpikir dan berbuat dalam satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Keaktifan belajar adalah “aktifitas yang bersifat fisik maupun mental”. Hal tersebut termanifestasi pada karakter “individu merupakan manusia belajar yang selalu ingin tahu. Jadi keaktifan belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan. Keaktifan belajar dibedakan menjadi beberapa jenis menurut kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan aspek keaktifan siswa tersebut. Jenis keaktifannya yaitu siswa mampu, merumuskan sesuatu permasalahan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, dan diskusi.

Keaktifan belajar suatu individu berbeda dengan individu lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tingkat keaktifan seseorang. Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh ada enam faktor yaitu : 1) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran, 2) Siswa belajar secara langsung (experintial Learning), 3) Adanya keinginan siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif, 4) Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran, 5) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa, 6) Terjadinya interaksi yang multi arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa. Faktor yang sangat mempengaruhi keaktifan belajar siswa selain hal di atas adalah faktor guru, keluarga, dan motivais masing-masing individu (Duprijono 2010:38). Disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa mencakup faktor dalam yaitu motivasi siswa dan faktor luar mencakup keluarga, guru, dan masyarakat.

Agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka diperlukan berbagai upaya dari guru untuk dapat membangkitkan keaktifan mereka. Beberapa bentuk upaya yang dapat

dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa antaranya dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, menerapkan prinsip individualitas siswa, serta menggunakan media atau model pembelajaran pada melakukan kegiatan belajar mengajar. Sebagai upaya untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, hendaknya guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran, di samping untuk memperjelas materi yang disampaikan juga akan dapat menarik minat siswa (Sunarto, 2013:8—9).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik yaitu, keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang mampu mengembangkan minat serta potensi yang dimilikinya dan mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

a. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Sudjana (Wibowo, 2016:130, vol.1) menyatakan bahwa indikator dari keaktifan belajar adalah sebagai berikut :

(1)Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2)Terlibat dalam pemecahan masalah, (3)Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (4)Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, (5)Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6)Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7)Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal yang sejenisnya, (8)Kesempatan yang menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyesuaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Menurut (Army dan Badriah, 2018:260—261, Vol.6) indikator kekatifan belajar siswa yaitu sebagai berikut :

Partisipasi peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran

1. Partisipasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Keeratan hubungan peserta didik dengan kelompok belajar
3. Kesempatan dalam mengambil kesimpulan yang diberikan

Adapun indikator keaktifan belajar siswa menurut (Sinar, 2018:18—19) adalah sebagai berikut :

1. Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami. Artinya proses mengalami disini adalah siswa dibimbing untuk melakukan sendiri mengikuti belajar, yang diawali dengan keberanian bertanya, keberanian menjawab pertanyaan teman, keberanian mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya.
2. Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar, merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi yang maksimal dari siswa yang sedang belajar. Dalam proses transaksi belajar, yang dimaksudkan siswa dibimbing untuk melakukan sendiri belajar materi yang dibahas dengan teman-temannya.
3. Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah. Ketika melakukan proses belajar khususnya dalam materi praktek, maka diantara siswa ada yang kurang memahami maksud dari rekannya, disitu terjadi interaksi edukatif anatar siswa yang satu dengan lainnya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran serta terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik serta dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru.