

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Metode Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama peserta didik dalam kegiatan belajar. Seperti yang dikemukakan Huda (2015) pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Menurut Rusman (2018) Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Artinya, kelompok belajar yang disusun haruslah beragam dan tidak pandang bulu.

2.2 Metode pembelajaran TGT (*team games tournament*)

TGT pada mulanya dikembangkan oleh Davied Davries dan Keith Edward. TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* Shoimin (2004). Sedangkan menurut Rusman (2014) mendefinisikan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

2.3 Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Bloom (dalam Rusmono 2017) bahwa Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Abdullah (2019) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa

setelah melalui aktivitas belajar”. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut slameto (2010) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi 2 golongan saja, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu

a) Faktor Internal

1. Faktor Biologis (Jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan adalah kondisi fisik normal atau tidak cacat, kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis atau kondisi jiwa seseorang dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Kondisi psikologi yang berkaitan dengan kondisi mental siswa berbeda-beda. Mental yang pesimis akan menghambat kemajuan dalam proses belajar, semangat belajar serta semua yang berkaitan dengan keadaan psikologi akan terlihat saat proses pembelajaran terlebih hasil belajar

b) Faktor Eksternal

Secara umum faktor lingkungan adalah inti dari faktor eksternal hasil belajar, faktor dimana siswa bersosialisai dalam kesehariannya,

lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar terlebih lagi lingkungan keluarga adalah lingkungan utama lalu didukung dengan lingkungan yang lainnya seperti lingkungan sekolah, lingkungan bergaul, sekolah, masyarakat dan lain-lain.

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom (dalam Sudjana, 2016), yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan Selain ditinjau dari proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. gerakan dasar, (c) kemampuan

perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Gagne (dalam Sudjana, 2016) hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu sebagai berikut:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. Keterampilan intelektual terdiri dari belajar diskriminasi, belajar konsep dan belajar aturan.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

e. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, dan sikap.

2.4 Materi Aljabar

a) Bentuk Aljabar

Pengertian Bentuk Aljabar

Bentuk Aljabar merupakan bentuk operasi atau pengerjaan hitung yang terdiri dari satu atau beberapa suku yang melibatkan peubah atau variabel.

Unsur-unsur bentuk aljabar :

Variabel : lambang pada bentuk aljabar yang dinyatakan dengan huruf kecil

Koefisien : lambang [bilangan] yang memuat suatu variabel

Konstanta : bilangan yang tidak memuat suatu variabel

Faktor : bagian dari suatu hasil kali

Suku : bagian dari bentuk aljabar yang dipisahkan oleh operasi hitung, yaitu :

Suku Sejenis adalah suku-suku dalam bentuk aljabar yang mempunyai variabel yang sama, sehingga dapat dijumlahkan atau dikurangkan.

Suku Tak Sejenis adalah suku-suku dalam bentuk aljabar yang mempunyai variabel yang berbeda.

b) Operasi Hitung Pada Bentuk Aljabar

1. Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Aljabar

Penyederhanaan penjumlahan maupun pengurangan bentuk aljabar dapat dilakukan dengan mengelompokkan suku-suku yang sejenis.

Soal: Selesaikan bentuk aljabar berikut ini:

$$\begin{aligned} 1. & 4a + 2a + 5m + 3m + 3 + 8x - 2x + 4 + 6p - 3m \\ \text{Jawab: } & 1. 4a + 2a \\ & = (4 + 2)a = 6a \\ & 5m + 3m = (5 + 3)m \\ & = 8m \\ & 3 + 8x - 2x = (8 - 2)x = 6x \\ & 4 + 6p - 3m \\ & = (4 - 3)m = 3m \end{aligned}$$

2. Perkalian dan Pembagian Bentuk Aljabar

Contoh-contohnya sebagai berikut:

$$1. \quad 3y \times 5y = 15y^2$$

$$2. \quad 3b \times (-2b) = -6b^2$$

$$2a \times 4b = 8ab$$

$$\begin{aligned} -3(2y - 4) &= -3(2y) - 3(-4) \\ &= -6y + 12 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 5(2x + 4) &= 5(2x) + 5(4) \\ &= 10x + 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3ab \times (-2c) &= -6abc \\ (x + 1)(x + 2) &= x(x + 2) + 1(x + 2) \\ &= x(x) + x(2) + x(3) + 1(2) \\ &= x^2 + 2x + 3x + 2 \\ &= x^2 + 5x + 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} (2p - 3)(p + 2) &= 2p(p + 2) - 3(p + 2) \\ &= 2p^2 + 2p(2) - 3(p) - 3(2) \\ &= 2p^2 + 4p - 3p - 6 \\ &= 2p^2 + p - 6 \end{aligned}$$

3. Perpangkatan Bentuk Aljabar

Berikut ini adalah contoh-contoh untuk a bilangan riil dan n bilangan asli.

$$\begin{aligned} a^2 &= a \times a \\ (2a)^3 &= 2a \times 2a \times 2a \\ &= (2 \times 2 \times 2) \times (a \times a \times a) \\ &= 8a^3 \\ (-3p)^4 &= (-3p) \times (-3p) \times (-3p) \times (-3p) \\ &= (-3) \times (-3) \times (-3) \times (-3) \times (p \times p \times p \times p) = 81p^4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} (4 \times 2y)^2 &= (4 \times 2y) \times (4 \times 2y) \\ &= (4 \times 4) \times (x^2 \times x^2) \times (y \times y) \\ &= 16x^4y^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} (a + b)^2 &= (a + b)(a + b) \\ &= (a + b)a + (a + b)b \\ &= a^2 + ab + ab + b^2 \\ &= a^2 + 2ab + b^2 \end{aligned}$$

2.5 Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Slavin (2010) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh murid tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran murid sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Lebih lanjut Slavin menyatakan bahwa *Turnamen game team* (TGT) dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para murid menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang mereka hadapi setiap saat, tetapi Turnamen game team (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen. Berdasarkan pendapat di atas diketahui model Turnamen game team (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran berkelompok yang

mampu meningkatkan prestasi akademik murid, saling membantu dan saling ketergantungan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan murid dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Slavin dalam (Rusman 2014) mengemukakan bahwa ada 5 komponen utama dalam Turnamen game team (TGT) yaitu:

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini murid harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu murid bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang murid yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik. 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.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat murid dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

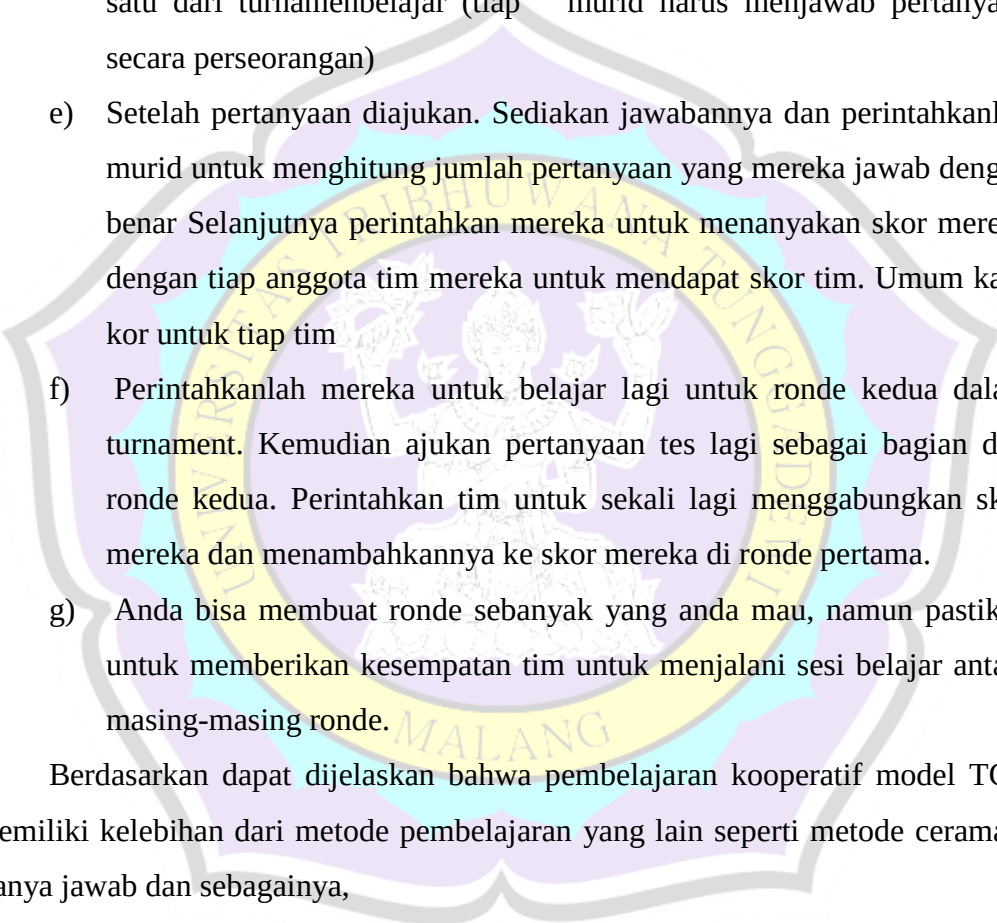
Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Murid memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Murid yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan murid untuk turnamen mingguan.

4. Turnament

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi murid ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga murid tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga murid selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40. Hal senada yang dijelaskan oleh silberman, bahwa ada beberapa prosedur yang dapat diterapkan dalam TGT, yaitu sebagai berikut:

- 
- a) Pastikan bahwa tim memiliki jumlah yang sama
 - b) Berikan materi kepada tim untuk dipelajari Bersama
 - c) Buatlah beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman/pengingatan akan materi pelajaran. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar/salah, definisi istilah.
 - d) Berikan sebagian pertanyaan kepada murid. Sebutlah ini sebagai ronde satu dari turnamen belajar (tiap murid harus menjawab pertanyaan secara perseorangan)
 - e) Setelah pertanyaan diajukan. Sediakan jawabannya dan perintahkanlah murid untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menanyakan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim. Umum skor untuk tiap tim
 - f) Perintahkanlah mereka untuk belajar lagi untuk ronde kedua dalam turnamen. Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari ronde kedua. Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama.
 - g) Anda bisa membuat ronde sebanyak yang anda mau, namun pastikan untuk memberikan kesempatan tim untuk menjalani sesi belajar antara masing-masing ronde.

Berdasarkan dapat dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT memiliki kelebihan dari metode pembelajaran yang lain seperti metode ceramah, Tanya jawab dan sebagainya,

selanjutnya dapat disimpulkan urgensi dari pembelajaran kooperatif model TGT antara lain :

1. dapat melatih mental murid dalam berkompetisi dengan teman yang lain dalam belajar
2. secara tidak langsung murid di tuntut untuk belajar lebih giat agar mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan baik dari guru maupun dari teman

3. dengan belajar kelompok murid dapat menyelesaikan tugas belajar dengan mudah dan dapat saling bertukar pendapat satu sama lain
4. murid dapat saling tolong menolong dalam belajar

2.6 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah tabel penelitian tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*) yang dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Table 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu Tentang Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tour Games Tournament* (TGT)

No.	Penelitian Terdahulu	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Widya Putri Ramadhani, Andi Gita Indrawati (2020) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (tgt) dengan media pembelajaran ultpygo untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa	Hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkat sebesar 73,91% pada siklus 1 menjadi 91,30% pada siklus II	a) .Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament b) Penelitian Tindakan Kelas	a) Dengan bantuan media pembelajaran ULTYGO (permainan ular tangga sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan kartu soal.
2.	Judul pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) berbantuan media <i>question card</i> pada materi tata surya terhadap hasil belajar peserta didik kelas vii di mtsn 1 jember	Hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkat. Hasil belajar kelas eksperimen dilihat dari rata-rata posttest adalah 83,13 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata posttest yang diperoleh adalah 70,63.	metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>team games tournament</i>)	a Menggunakan jenis kuantitatif dan jenis penelitian yang diterapkan yaitu eksperimen semu (Quasi Eksperiment) dengan pola Nonequivalent Group Post-test Only Design. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)

