**BAB II**

**LANDASAN TEORETIS**

**A. Deskripsi Hasil Belajar**

**1. Deskripsi Belajar**

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata belajar merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, sore hari, atau pagi hari.

Namun, dari semua itu tidak setiap orang mengetahui apa itu belajar. Sebenarnya dari kata belajar itu ada pengertian yang tersimpan di dalamnya. Pengetian dari kata belajar itulah yang perlu diketahui dan dihayati, sehingga tidak melahirkan pemahaman yang keliru mengenai masalah belajar.

Masalah pengertian belajar ini, para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

*James O. Whittaker*, misalnya, merumuskan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.[[1]](#footnote-2)

Slameto juga merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dalam interaksi dengan lingkungannya.[[2]](#footnote-3)

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan. Tentu saja perubahan yang didapatkan itu bukan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan yang baru. Dengan demikian, maka perubahan fisik akibat sengatan serangga, patah tangan, patah kaki, buta mata, tuli telinga, dan sebagainya bukanlah termasuk perubahan akibat belajar. Oleh karenanya, perubahan sebagian hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan pisikomotor.

Ketika kata perubahan dibicarakan dan dipermasalahkan, maka pembicaraan sudah menyangkut permasalahan mendasar dari masalah belajar. Apa pun formulasi kata dan kalimat yang dirangkai oleh para ahli untuk memberikan pengertian belajar, pada intinya adalah masalah perubahan yang terjadi dalam individu yang belajar.

Oleh karena itu, seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan akhir dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan pemilikan pengalaman baru, maka individu itu dikatakan telah belajar. Tetapi perlu diingatkan, bahwa perubahan yang terjadi akibat belajar adalah perubahan yang bersentuhan dengan aspek kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku. Sedangkan perubahan tingkah laku akibat mabuk karena minum minuman keras, akibat gila, akibat terbakar, dan sebagainya, bukanlah kategori belajar dimaksud.

Pendapat lain mengatakan bahwa belajar merupakan bentuk pertumbuhan dan perkembangan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Seseorang dikatakan belajar apabila diasumsikan dalam diri seorang tersebut mengalami suatu proses kegiatan belajar yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.

Dijelaskan pula bahwa belajar adalah suatu kegiatan di mana seseorang menghasilkan atau membuat suatu perubahan tingkah laku yang ada dalam dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan, sudah barang tentu tingkah laku tersebut adalah tingkah laku yang positif artinya mencari kesempurnaan hidup. Belajar itu sendiri terdiri dari berbagai tipe yaitu: (1) menghafal dalam pelajaran dengan sedikit tanpa memahami artinya, misalnya rumus-rumus matematika; (2) memperoleh pengertian-pengertian yang sederhana, seperti kenyataan empat di tambah lima semua berjumlah sembilan; (3) menemukan dan memahami hubungan yang menghendaki respon-respon logis dan benar-benar psikologis. Memahami beberapa konsep yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan kegiatan psikis dan badaniah yang akan mengubah tingkah laku seseorang yang diperoleh dari hasil pengalaman dan latihan yang bersifat positif.

Belajar akan membantu terjadinya suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya dikaitkan dengan perubahan ilmu pengetahuan, melainkan juga berbentuk percakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri. Belajar menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang, prestasi belajar pada hakekatnya merupakan hasil dari belajar sebagai rangkaian jiwa raga. Psikofisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, efektif dan prestasi motorik.

Dengan demikian hakikat belajar adalah perubahan dan tidak setiap perubahan adalah sebagai hasil belajar.

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa;

2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa;

3. Faktor pendekatan belajar (*Approach to Learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.[[3]](#footnote-4)

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Seorang siswa yang bersikap *Conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berintelegensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil belajar. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor di ataslah, muncul siswa-siswa yang *high-achievers* (berprestasi tinggi) dan *underachievers* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali.

**2. Hasil Belajar**

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu penegetahuan. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan suatu kegiatan belajar dalam bentuk suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru.[[4]](#footnote-5)

Berbagai definisi tentang hasil belajar telah dikemukakan para ahli, di antaranya menurut S. Nasution, mengatakan bahwa hasil belajar atau prestasi siswa adalah hasil yang telah dicapai dalam bentuk perubahan kelakuan anak berdasarkan pengalaman dan pelatihan.[[5]](#footnote-6)

Menurut pendapat Martono bahwa hasil belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil tertinggi dalam belajar yang dapat dicapai menurut kemampuan anak dalam bidang studi tertentu.[[6]](#footnote-7)

Leo Sutrisno mengemukakan hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang dieksperimenkan, yang diukur dengan berdasarkan jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar.[[7]](#footnote-8)

Suyono mengatakan hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar.[[8]](#footnote-9) Pengertian hasil menunjuk kepada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas yang mengakibatnya berubahnya input secara fungsiona. Menurut Slameto hasil belajar merupakan tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Seorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar.[[9]](#footnote-10)

Menurut Dimyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.[[10]](#footnote-11)

*Woordworth* menilai hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai.[[11]](#footnote-12)

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak dapat dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Di antara keduannya itu terjadi interaksi. Selain kemampuan siswa dapat diperoleh dari proses belajar mengajar, ia juga dapat diperoleh melalui kreativitas siswa tanpa adanya intervensi dari pengajar.

Hasil belajar dicapai pada setiap akhir proses pembelajaran terkait dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan melihat skor atau nilai yang diperoleh siswa. Skor atau nilai yang diperoleh merupakan hasil belajar setelah mengikuti serangkaian evaluasi antara lain berbentuk tes.

Hasil belajar tidak hanya berupa nilai saja, akan tetapi dapat juga berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, dan keterampilan yang mengarah pada perubahan positif. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses transfer ilmu pengetahuan dari seseorang. Kendati hasil belajar yang berupa pengetahun selalu berkembang, namun siswa yang mengikuti materi pelajaran dapat dipandang telah memiliki kemampuan tertentu.

Oleh karena itu [hasil belajar](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html) yang dimaksud di sini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakukan dari pengajar (guru),  seperti yang dikemukakan oleh Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.[[12]](#footnote-13)

Gagne dalam Sanjaya mengemukakan ada lima jenis atau lima tipe hasil belajar, yaitu: *Pertama,* belajar kemahiran intelektual (kognitif), ada tiga tipe yang termasuk kedalam belajar kemahiran intelektual, yaitu belajar membedakan atau diskrimiknasi, belajar konsep, dan belajar kaidah. *Kedua,* belajar informasi verbal, yaitu belajar menyerap atau mendapatkan, menyimpan dan mengomunikasikan berbagai informasi dari berbagai sumber. *Ketiga,* belajar mengatur kegiatan intelektual, adalah belajar untuk memecahkan masalah dengan meamnfaatkan konsep dan kaidah yang telah dimilikinya. *Keempat,* belajar sikap, merupakan kesiapan dan kesediaan seseorang untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut, apakah berarti atau tidak bagi dirinya. *Kelima,* belajar keterampilan motorik, belajar kemampuan motorik berhubungan dengan kesnggupan dan kemampuan seseorang dalam menggunakan gerakan anggota badan, sehingga memiliki rangkaian urutan geakan yang teratur, luwes, cepat, tepat, dan lancar.[[13]](#footnote-14)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ketahui bahwa hasil belajar dapat diukur sejaumana siswa memiliki kemampuan dalam hal pengetahuan, pemahaman, penerapan analisis, sintesis dan penilaian. Hasil belajar juga dapat diamati pada terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa sebagai reaksi dari berlangsungnya pengalaman belajar dan perubahan tersebut dapat berupa modifikasi dari pengetahuan, keterampilan, kecakapan, perilaku dan kebiasaan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

**3. Peningkatan Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak factor yang saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya dan secara langsung atau tidak langsung capaian hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya factor-faktor itu.

Apabila hasil belajar siswa menunjukkan nilai tinggi berarti pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan serta daya serap siswa pada mata pelajaran yang telah diajarkan oleh guru tergolong baik. Demikian pula sebaliknya hasil belajar atau nilai rendah merupakan gambaran rendahnya tingkat pengetahuan dan daya serap siswa pada mata pelajaran yang diikutinya. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar pada setiap peserta didik. Perbedaan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri, berupa jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari dirinya seperti panca indra yang kurang berfungsi sebagaimana mestinya. Faktor psikologi berupa kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang dimiliki. Faktor non intelektif yaitu unsur-unsur tertentu seperti sikap kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri. Sedangkan faktor eksternal, adalah faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan kelompok. Selain itu, faktor budaya seperti adat istiadat, Iptek dan kesediaan. Lainnya, faktor lingkungan fisik seperti fasilitas belajar. Dan juga faktor spiritual atau keagamaan.[[14]](#footnote-15)

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan ekternal. Kuatnya pengaruh factor-faktor tersebut turut menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Atau dengan kata lain makin kuat pengaruh factor-faktor tersebut, maka makin tinggi ketergantungan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Begitupun sebaliknya, makin lemah pengaruh factor-faktor tersebut, maka makin rendah ketergantungan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

**4. Evaluasi Hasil Belajar**

Evaluasi adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. *Fungsi evaluasi hasil belajar* adalah: a. untuk diagnostik dan pengembangan, b. untuk seleksi, c. untuk kenaikan kelas, d. bahan pertimbangan pengembangan pada masa yang akan datang yang meliputi pengembangan kurikulum, metode, dan alat-alat PBM. Adapun *tujuan evaluasi hasil belajar* adalah a. untuk memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar, b. memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, c. memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan- kegiatan remedial, d. memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa, sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang kuat, e. memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.

Terkait dengan *sasaran evaluasi hasil belajar,* Bloom, dkk., dalam Sudijono berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada 3 (tiga) jenis *domain* (= daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: a. ranah proses berpikir (*cognitive domain*), b. ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan c. ranah keterampilan (*psychomotor domain*). Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga domain atau ranah itulah yang harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi hasil belajar.[[15]](#footnote-16)

*Pertama,* ranah kognitif (pengetahuan/pemahaman). Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang dimaksud adalah: (1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*Knowledge*), (2) Pemahaman (*Comprehension*). (3) Penerapan (*Application*), (4) Analisis (*Analysis*), (5) Sintesis (*Synthesis*) dan (6) Penilaian (*Evaluation*). Pengetahuan (*Knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*Recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berpikir yang paling rendah. Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Peranan atau aplikasi (*Application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu atau keadaan menurut bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lainnya. Sintesis (*Synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan satu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau bentuk pola baru. Jenjang sinstesis kedudukannya setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang analisis. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*Evaluation*) adalah merupakan jenjang berpikir paling dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penilaian atau evaluasi disini merupakan kemampun seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan- patokan atau kriteria yang ada.

*Kedua,* ranah afektif (nilai/sikap), terdiri dari: *Receiving* atau *Attending* (= menerima atau memperhatikan), adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-ain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah : kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau ruangan yang datang dari luar. *Responding* (= menanggapi) mengandung arti”adanya partisipasi. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan diri secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Jenjang ini setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang *Receifin*. Contoh hasil belajar ranah afektif jenjang responding adalah peerta didik tumbuh hasratnya untuk mempelajari lebih jauh atau menggali lebih dalam lagi ajaran-ajaran islam tentang kedisiplinan. *Valuing* (menilai = menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. *Valuing* adalah merupakan tingkatan afektif yang lebih tinggi lagi dari pada *receifing* dan *responding. Organization* (= mengatur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang menbawa kepada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. *Characterization by a value or value complex* (= kerakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok kecil), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian, dan tingkah lakunya. Disini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam suatu hirarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Ini adalah merupakan tingkatan afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana.

*Ketiga,* ranah psikomotorik (keterampilan) adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

**B. Deskripsi Strategi Pembelajaran *Team* *Games* *Tournament***

**1. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Dalam konteks pengajaran, strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dan berhasil guna. Karena itu, seorang guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pembelajaran, sehingga terjalin keterkaitan fungsi antara komponen pembelajaran yang dimaksud. Strategi berarti pilihan pola kegiatan belajar mengajar yang diambil untuk mencapai tujuan secara efektif.

Menurut *Newman* dan *Logan* sebagaimana dikutip Abu Ahmadi,[[16]](#footnote-17) strategi meliputi empat masalah yaitu:

a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan

b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat

c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, tekhnik pembelajaran yang dianggap paling cepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan dalam kegiatan pembelajaran

d. Menetpakan norma-norma dan batas minimal keberhasiln atau criteria dan standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan pembelajaaran

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Seseorang yang berperan dalam mengatur strategi untuk memenangkan peperangan sebelum melakukan suatu tindakan, ia akan menimbang bagaimana kekuatan pasukan yang dimilikinya baik dilihat dari segi kuantitas maupun kualitas.

Demikian pula halnya seorang pelatih sepak bola, ia akan menentukan strategi yang dianggapnya tepat untuk memenangkan suatu pertandingan setelah ia memahami segala potensi yang dimiliki timnya.

Dari dua ilustrasi tersebut dapat disimpulkan, bahwa strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Dalam dunia pedidikan, oleh *J. R. David*, strategi diartikan sebagai *a plan*, *method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal.* Jadi, dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

*Kemp* dalam Wina Sanjaya, menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembekajaran yang harus dilakukan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Senada dengan pendapat di atas, *Dick* and *Carey* (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.[[17]](#footnote-18)

**2. Pengertian Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama.

[Pembelajaran kooperatif](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/01/pembelajaran-kooperatif-tipe-jigsaw.html) adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.[[18]](#footnote-19)

Sedangkan menurut *Linda Lungren* dalam Ibrahim, dkk. ada beberapa manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan [prestasi belajar](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/02/prestasi-belajar.html) yang rendah, yaitu:

(1). Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas, (2). Rasa harga diri menjadi lebih tinggi, (3). Memperbaiki sikap terhadap IPA dan sekolah, (4). Memperbaiki kehadiran , (5). Angka putus sekolah menjadi rendah, (6). Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar, (7). Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil, (8). Konflik antar pribadi berkurang, (9). Sikap apatis berkurang, (10).Pemahaman yang lebih mendalam, (11). Motivasi lebih besar, (12). Hasil belajar lebih tinggi, (13). Retensi lebih lama, (14). Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.[[19]](#footnote-20)

Berdasarkan teori motivasi tersebut, struktur pencapaian tujuan kooperatif menciptakan situasi dimana keberhasilan individu dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan yang dnginkan pada pembelajaran kooperatif anggota kelompok harus saling membantu satu sama lain untuk keberhasilan kelompoknya dan yang lebih penting adalah memberi dorongan pada anggota lain untuk berusaha mencapai tujuan yang maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai mengingkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik.

Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

*Teams Games Tournaments* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh *David DeVries dan Keith Edwards*. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif.[[20]](#footnote-21)

Dalam TGT siswa memainkan Game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan Game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai Pendidikan Agama Islam terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam Game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Dalam Implementasinya *Slavin* secara teknis mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

**a. Step 1:** Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

**b. Step 2:** Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

**c. Step 3:** Turnamen, para siswa memainkan Game akademik dalam kemampuan yang heterogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).

**d. Step 4:** Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.[[21]](#footnote-22)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ada 5 komponen utama dalam komponen utama dalam 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 siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa 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 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. 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 siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

***4. Tournament***

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 siswa ke dalam beberapa meja turnamen.

***5. Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)**

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team 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.

Menurut *Hopkins* *Teams-Games Tournament* (TGT) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif dimana setelah siswa belajar secara individual, untuk selanjutnya dalam kelompok masing-masing anggota kelompok. Mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya. Seperti karakteristik pembelajaraan kooperatif lainnya, TGT memunculkan adanya kelompok dan kerjasama dalam belajar. Di samping itu, terdapat persaingan antar individu maupun antar kelompok. Dalam TGT, siswa yang mempunyai kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda dijadikan dalam sebuah tim yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif TGT sangat mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus membedakan adanya perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan adanya unsur *Reinforcement*.

Kemudahan penerapan TGT ini disebabkan dalam pelaksanaanya tidak adanya fasilitas pendukung yang harus tersedia seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika siswa melaksanakan turnamen yaitu setelah masing-masing anggota kelompok membuat soal dan jawabannya, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama. Sedangkan untuk memotivasi belajar siswa dalam TGT terdapat unsure reinforcement. Secara sistematis penerapan model TGT meliputi empat langkah yaitu: apersepsi, orientasi, turnamen, dan refleksi.

Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT memang sangat penting, karena TGT sebagai bagian dari metode pembelajaran dalam KBK mampu memenuhi syarat-syarat yang harus dipenuhi jika dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berikut tinjauan dari konsep kompetensi yang disebutkan *Gordon* (Mulyasa, 2002): [[22]](#footnote-23)

1. Pengetahuan (*knowledge*); yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan TGT pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam TGT ada unsur tutor sebaya.

2. Pemahaman (*understanding*); yaitu kedalam kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami meteri pelajaran dengan TGT siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.

3. Kemampuan (*skill*); adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena dalam TGT mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain.

4. Nilai (*value*); adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.

5. Sikap (*attitude*); yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam TGT siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai.

6. Minat (*interest*); adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam TGT meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Jika ditinjau dari prinsip pendukung pengembangan KBK yang tercantum dalam Depdiknas I-A (2003:25) pembelajaran kooperatif model TGT merupakan metode pembelajaran yang benar-benar efektif dan efisien.

Berikut ini analisis penerapan pembalajaran kooperatif model TGT terhadap prinsip pendukung pengembangan KBK:

1. Berpusat pada peserta didik Dalam TGT peserta didik diposisikan sebagai subjek belajar, artinya yang melaksanakan KBM adalah siswa. KBM dengan TGT ini dilakukan dengan melakukan turnamen yaitu saling menanyakan antar anggota dalam kelompok, sehingga konsep diperoleh berdasarkan hasil diskusi dalam masing-masing kelompok dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

2. Mengembangkan kreativitas peserta didik KBM perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kesempatan peserta didik untuk berkreasi secara berkesinambungan guna mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas peserta didik. Pada TGT pengembangan kreativitas ini terwujud dengan pemberian tugas individu siswa untuk membuat pertanyaan sekaligus jawaban secara bebas sesuai dengan kemampuan masing-masing.

3. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang Proses pembelajaran dalam TGT dilaksanakan oleh setiap kelompok sehingga dapat berjalan lebih rileks. Suasana belajar yang menyenangkan sangat doperlukan karena otak tidak akan bekerja secara optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Selain itu dalam turnamen pada proses pembelajaran TGT setiap siswa bersaing untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga dengan persaingan tersebut siswa akan merasa lebih tertantang untuk menjadi yang terbaik.

4. Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai
Peserta didik akan belajar secara optimal jika pengalaman belajar yang disajikan dapat mengembangkan berbagai kemampuan seperti kemampuan logis matematis, bahasa, musik, kinestetik, dan kemampuan inter ataupun intra personal. Pengembangan kemampuan dalam TGT terbukti dengan adanya tugas membuat pertanyaan, kerjasama untuk saling melengkapi dalam memperoleh konsep yang benar dan adanya kebiasaan untuk berusaha memahami siswa lain.

5. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam Keragaman pengalaman belajar menuntut keragaman penyediaan sumber belajar, keragaman cara penilaian, keragaman tempat belajar, keragaman waktu, dan keragaman organisasi kelas. Pengalaman belajar juga menyediakan proporsi yang seimbang antara pemberian informasi dan penyajian terapannya. Metode TGT memberikan pengalaman yang sangat beragam pula diantaranya cara memberikan penjelasan kepada orang lain, melakukan penilaian dan cara bekerjasama dalam suatu tim. Penyediaan proporsi yang seimbang dalam TGT terbukti adanya perlengkapan konsep oleh guru yang memerlukan adanya tambahan media atau bahan amatan, seperti: charta, model atau bahan asli.

6. Belajar melalui berbuat Melalui TGT siswa belajar berbuat untuk memperoleh konsep dengan bekerjasama dalam setiap kelompok. Hasil belajar akan meningkat bila kegiatan pembelajaran dalam TGT dikondisiskan sedemikian rupa supaya peserta didik melakukan kegiatan praktis, seperti penggunaan telinga untuk mendengarkan penjelasan teman.

Sesuai dengan namanya, model TGT ini mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan semangat , kemudian membandingkannya dengan prestasi siswa (kelompok ) lain. Dengan demikian dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik.

*Slavin*, melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara inplisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

b. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.

c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.

d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)

e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

f. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.[[23]](#footnote-24)

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

**4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Pelaksanaan *Games* dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

a. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen. Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lbr jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lbr skor permainan.

b. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.

c. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.

d. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.

e. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).

f. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

g. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.

h. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)

i. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Dalam penilaian pembelajaran kooperatif siswa mendapat nilai pribadi maupun nilai kelompok. Siswa bekerjasama dengan metode gotong-royong, mereka saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk tes. Kemudian masing-masing mengerjakan tes sendiri-sendiri dan kemudian menerima nilai pribadi.

Siswa harus menunjukkan kemampuannya setelah bekerja dalam kelompok dengan mengerjakan tes hasil belajar (post-test) secara individual. Hasil post-test sebagai nilai perkembangan individu dan untuk menentukan skor kelompok. Nilai kelompok dapat ditentukan dengan beberapa cara. Pertama nilai kelompok dapat diambil dari nilai terendah yang didapat oleh siswa dalam kelompok. Kedua, nilai kelompok juga bisa diambil dari nilai rata-rata nilai semua anggota kelompok, dari “sumbangan” setiap anggota. Kelebihan kedua cara tersebut adalah semangat gotong-royong yang ditanamkan. Dengan cara ini, kelompok bisa berusaha lebih keras untuk membantu semua anggota dalam mempersiapkan diri untuk tes. Namun kekurangannya adalah perasaan negatif dan tidak adil. Siswa yang mampu akan merasa dirugikan oleh rekannya yang nilainya rendah. Sedangkan siswa yang lemah mungkin akan merasa bersalah karena membuat nilai kelompoknya rendah.

**C. Penelitian Yang Relevan**

Wisnu Hermawan (2006), dalam penelitiannya yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa VII MTs Filial Al Iman Adiwerna Tegal Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat.* Menyatakan bahwa dari hasil perhitungan diperoleh ketuntasan belajar pada pokok bahasan bilangan bulat adalah meningkat. Hal ini terlihat pada peningkatan ketuntasan belajar dari 76,6% menjadi 85,3%. Dan meningkat lagi menjadi 87,3%.

1. Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002, h. 12 [↑](#footnote-ref-2)
2. *Ibid.,* h. 12. [↑](#footnote-ref-3)
3. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan,* Cet. ke-15, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010, h. 129 [↑](#footnote-ref-4)
4. Asrorun Niam, *Membangun Profesionalisme Guru,* Cet. ke-1, Jakarta: elSAS, 2006, h. 162 [↑](#footnote-ref-5)
5. S. Nasution, *Belajar Mengajar,* Jakarta: Bumi Aksara, 1995, h. 59 [↑](#footnote-ref-6)
6. Martono Harto, *Metode Mangajar,* Jakarta: Depdikbud, 1995, h. 48 [↑](#footnote-ref-7)
7. <http://techonly13.wordpress.com/2009/07/04/pengertian-hasil-belajar/> Diakses tanggal 15 Oktober 2011 [↑](#footnote-ref-8)
8. *Ibid.,* http://techonly13.wordpress.com [↑](#footnote-ref-9)
9. *Ibid.,* http://techonly13.wordpress.com [↑](#footnote-ref-10)
10. Dimyanti & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, h. 250 [↑](#footnote-ref-11)
11. <http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15692.0>, Diakses tanggal 15 Oktober 2012 [↑](#footnote-ref-12)
12. <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html>, Diakses tanggal 27 Sept 2012 [↑](#footnote-ref-13)
13. Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009, h. 233 [↑](#footnote-ref-14)
14. Muh. Uzer Usman & Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar,* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1990, h. 10 [↑](#footnote-ref-15)
15. Anas Sudijono*, Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 2007, h. 49 [↑](#footnote-ref-16)
16. Ahmad, Sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, Padang: Quantum Teaching, 2007, hh. 1-3 [↑](#footnote-ref-17)
17. Wina Sanjaya, *Op. Cit.* [↑](#footnote-ref-18)
18. <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/01/pembelajaran-kooperatif-tipe-jigsaw.html>, Diakses tanggal 17 Oktober 2012 [↑](#footnote-ref-19)
19. *Ibid.,* http://aadesanjaya.blogspot.com [↑](#footnote-ref-20)
20. http:// mahmuddin. Wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-team-Games-tournament-tgt/. Diakses tanggal 27 September 2012 [↑](#footnote-ref-21)
21. *Ibid.,* http:// mahmuddin. Wordpress.com [↑](#footnote-ref-22)
22. <http://kabar-pendidikan.blogspot.com/2011/10/makalah-pendidikan-pentingnya.html>, Diakses tanggal 19 Oktober 2011 [↑](#footnote-ref-23)
23. Mahmuddin, *Op. Cit*., [↑](#footnote-ref-24)