

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar bukan hanya penguasaan teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Belajar adalah proses kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian.¹³

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap di ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Dan yang harus diingat, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaannya saja, dapat dikatakan hasil belajar siswa dinilai secara keseluruhan melalui nilai raport atau nilai ulangan siswa yang memiliki

¹³Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 129-130

standar-standar tertentu yang telah disesuaikan oleh kemampuan siswa.

Guru sebagai pembimbing anak seharusnya dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Hasil belajar juga memegang peranan penting di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu proses penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada para guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran.¹⁴

Keberhasilan siswa biasanya diukur dengan nilai yang dicapainya. nilai diperoleh ketika siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan kemudian mengikuti ujian akhir. Dari tes tersebut, guru dapat menentukan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa tertentu dan kemudian mengikuti ujian akhir. Dari tes tersebut, guru dapat menentukan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Dengan demikian, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dapat dikatakan

¹⁴Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 130.

bahwa siswa harus mampu mencapai KKM agar bisa menuntaskan mata pelajaran yang dipelajarinya.¹⁵

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi tiga, yakni :

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang. Terdapat enam jenjang ranah kognitif. jenjang ini bersifat hierarkis, artinya jenjang satu lebih tinggi dari yang lain, dimana jenjang yang lebih tinggi akan dapat dicapai apabila yang rendah sudah dapat dikuasai (bersifat hierarkis).

a) Pengetahuan

Jenjang pengetahuan mencakup kemampuan seseorang dalam mengingat semua jenis informasi yang diterimanya. Pada umumnya, informasi yang diterima manusia akan dimasukkan ke dalam ingatan dan disimpan di sana dalam periode tertentu. Kemampuan seseorang dalam mengingat pengetahuan ini beraneka ragam, ada yang dalam jangka waktu singkat ada pula yang panjang. Dalam banyak kasus ada pula orang yang melupakan informasi yang diterimanya, namun apabila diberi stimulus tertentu ingatan ini akan

¹⁵Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 130.

puluh kembali. Jenjang ini dianggap yang terendah dilihat dari proses berpikirnya. Meskipun jenjang ini terendah, tetapi sangat penting. Tanpa memiliki pengetahuan, seseorang tidak mungkin akan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan lain yang lebih kompleks. Contohnya adalah siswa dapat menyebutkan rumus luas daerah lingkaran yang telah dipelajari sebelumnya, siswa dapat mengafal surat an-nas, menerjemahkan dan menuliskannya secara baik dan benar.

b) Pemahaman

Pada jenjang ini informasi yang diterima tidak disimpan begitu saja, melainkan diolah lebih lanjut menjadi sesuatu yang lebih tinggi kedudukannya. Kemampuan mengolah informasi akan menunjukkan siswa memahami informasi yang diberikan kepadanya, bukan hanya sekedar mengulang yang diberitahukan kepadanya. Contohnya adalah siswa dapat menuliskan kembali informasi yang diberikan dalam bentuk kata-kata atau daftar acak ke dalam bentuk tabel maupun diagram. Siswa dapat menguraikan tentang makna kedisiplinan yang terkandung dalam surat al-ashar secara lancar dan jelas.

c) Aplikasi/Penerapan

Aplikasi adalah kemampuan menggunakan sesuatu dalam situasi tertentu. Kemampuan menggunakan sesuatu itu memerlukan pertimbangan mengenai relevansi perhatian terhadap rincian, ketelitian dan ketelatenan. Unsur kreativitas juga diperlukan dalam mengembangkan kemampuan aplikasi. Contohnya adalah siswa memikirkan tentang penerapan konsep kedisiplinan yang diajarkan islam dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

d) Analisis

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk melihat bagian-bagian atau komponen-komponen dari satu kesatuan yang utuh. Komponen yang dimaksud dapat berupa bagian apa saja yang terdapat pada suatu informasi. Misalnya fakta, teori, pendapat, asumsi, hipotesis, generalisasi, kesimpulan, dan sebagainya. Contohnya adalah siswa dapat menganalisis mana barang yang lebih murah di antara dua barang dengan merek dan jenis yang sama, namun dijual di toko berbeda dengan harga berbeda pula dan kemudian diberikan diskon dengan besaran berbeda.

e) Sintesis

Berkebalikan dengan analisis, sintesis adalah kemampuan siswa dalam melihat hubungan antara komponen-komponen yang terpisah dan menyimpulkan apa yang ia peroleh dari hubungan tersebut.

f) Evaluasi

Evaluasi adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai, atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada. Contohnya adalah peserta didik mampu menimbang-nimbang tentang manfaat yang dapat dipetik oleh seseorang yang berperilaku disiplin dan dapat menunjukkan mudharat atau akibat-akibat negatif yang akan menimpa seseorang yang bersifat malas atau tidak disiplin, sehingga pada akhirnya sampai pada kesimpulan penilaian, bahwa kedisiplinan merupakan perintah Allah Swt yang wajib dilaksanakan dalam sehari-hari.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses,

internalisasi dan pembentukan karakteristik diri. Terdapat lima jenjang ranah afektif yang bersifat hierarki yaitu sebagai berikut:

a) Penerimaan (*Receiving*)

Jenjang ini adalah pembuka alat indra seseorang terhadap dunia luar, pada jenjang ini ada kesediaan yang bersangkutan untuk menerima komunikasi yang ada di sekelilingnya. Dengan perkataan lain, jenjang ini adalah jenjang dimana kita memberikan kesempatan kepada diri kita untuk berubah. Hanya dengan kesediaan tersebut kognitif dikerahkan, nilai-nilai kepribadian dihadapkan pada situasi luar, dan kemampuan psikomotorik dipersiapkan. Contohnya adalah mendengarkan pendapat orang lain.

b) Penanggapan (*Responding*)

Penanggapan adalah jenjang yang menerima stimulasi dan juga memberikan reaksi atau jawaban terhadap stimulus tersebut. Anggukan terhadap apa yang dikatakan seorang siswa merupakan penanggapan apa yang dikatakannya. Contohnya adalah berpartisipasi dalam diskusi kelas.

c) Penghargaan (*Valuing*)

Pada jenjang ini aktivitas afektif lebih tinggi dari jenjang pemberian penanggapan. Kalau pada jenjang penanggapan orang yang melakukannya baru menunjukkan rasa senang dan gembira dapat memberikan tanggapan, dalam jenjang penghargaan ini sudah sampai pada rasa keterikatan, atau memiliki terhadap suatu stimulus. Karena itu minat dan semangat yang ditunjukkan kepada stimulus yang ada. Mungkin minat dan semangat itu disebabkan oleh nilai stimulus bagi orang yang bersangkutan dan mungkin pula disebabkan oleh apresiasi orang itu terhadap stimulus tadi. Contohnya adalah peran siswa dalam berkontribusi pada kemajuan kelas atau sekolahnya.

d) Pengorganisasian (*Organization*)

Pengorganisasian terjadi apabila seseorang berada dalam situasi dimana terdapat lebih dari satu nilai atau sikap. Dalam situasi yang demikian ia harus dapat menentukan cara mengorganisasikan nilai atau sikap tersebut. Dan dengan pengorganisasian ini pula ia berhubungan dengan nilai atau sikap tadi. Contohnya adalah

kemampuan siswa untuk terlibat dalam pergaulan di kelas.

e) Penjatidirian (*Characterization*)

Dalam jenjang ini nilai sikap sudah menjadi milik seseorang. Jadi nilai dan sikap bukan saja diterima, disenangi, dihargai, digunakan dalam kehidupan, serta diorganisasikan dengan nilai dan sikap lainnya, tetapi sudah mendarah daging pada dirinya. Nilai dan sikap tadi sudah mengatur cara bertindak dan cara berpikir. Individu itu pun sudah siap mempertahankan nilai dan sikap yang dimilikinya itu dari berbagai serangan (Nilai dan sikap yang telah diinternalisasi). Contohnya adalah menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok, bekerja tanpa perlu pengawasan, dan belajar karena keinginan sendiri.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik berhubungan dengan kemampuan gerak atau manipulasi yang bukan disebabkan oleh kematangan biologis, kemampuan gerak atau manipulasi tersebut dikendalikan oleh kematangan psikologis. Jadi kemampuan tersebut adalah kemampuan yang dapat dipelajari. Terdapat tujuh jenjang psikomotorik yang bersifat hierarkis.

Tingkat ranah psikomotorik tersebut adalah sebagai berikut :

a) Persepsi (*Perception*)

Penggunaan alat indra untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.

b) Kesiapan (*Set*)

Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.

c) Respons Terpimpin (*Guided Response*)

Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

d) Mekanisme (*Mechanism*)

Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.

e) Respons tampak yang kompleks (*Complex Overt Response*)

Gerakan motorik yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.

f) Penyesuaian (*Adaptation*)

Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

g) Penciptaan (*Origination*)

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi, kondisi atau permasalahan tertentu.¹⁶

Dalam penelitian ini hasil belajar dilihat dan diukur dari ranah kognitif saja, yang dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Untuk mengukur dan mengetahui nilai yang diperoleh siswa maka diberikan soal tes tertulis yang akan dikerjakan dan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik adalah hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal. Uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini mencakup

¹⁶Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), hal. 24-38.

kecerdasan intelektual, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik serta kesehatan. Faktor internal ini juga dilihat dari karakteristik siswa itu sendiri.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga bermasalah secara finansial, perselisihan antara suami dan istri, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak-anak mereka, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.¹⁷

2. Perhatian Siswa

a. Pengertian Perhatian Siswa

Perhatian mempunyai keterkaitan yang erat dengan pengamatan. Keefektifan suatu pengamatan akan banyak ditentukan oleh tinggi rendahnya perhatian individu terhadap rangsangan. Secara umum, perhatian dapat diartikan sebagai peningkatan aktivitas mental terhadap suatu rangsangan tertentu. Setiap individu mempunyai

¹⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia, 2013), hal. 12

cara memberikan perhatian yang berbeda yaitu perhatian terpancar dan perhatian terpusat. Perhatian terpancar yaitu kemampuan memberikan perhatian kepada berbagai hal atau rangsangan sekaligus dalam waktu secara bersamaan sedangkan perhatian terpusat yaitu memberikan perhatian yang khusus kepada hal atau rangsangan tertentu.¹⁸

Perhatian ialah reaksi organisme dan kesadaran yang menyebabkan bertambahnya aktivitas, daya konsentrasi dan pembatasan kesadaran terhadap suatu objek. Pengertian perhatian dibagi 2 macam yaitu :

- a. Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek.
- b. Perhatian adalah tingkat kesadaran yang berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan.¹⁹

Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya mengusahakan agar senantiasa memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Dengan perhatian yang besar, siswa akan melakukan aktifitas pembelajaran dengan lebih baik sehingga proses dan hasil belajar akan lebih baik.²⁰ Berdasarkan teori di atas,

¹⁸Mohamad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 40.

¹⁹Rahmad Fauzi Lubis, “Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa Dalam Proses Pembelajaran”, *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 16, No. 1. (2019), hal 162.

²⁰Mohamad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 42.

dapat disimpulkan perhatian siswa adalah keaktifan jiwa yang diarahkan kepada suatu proses pembelajaran atau aktivitas belajar.

b. Macam-Macam Perhatian Siswa

Perhatian itu ada bermacam-macam, yaitu sebagai berikut : ²¹

1) Menurut Cara Kerjanya :

- a) Perhatian spontan, yaitu perhatian yang dilakukan tidak disengaja.
- b) Perhatian reflektif yaitu perhatian yang dilakukan disengaja.

2) Menurut Intensitasnya

- a) Perhatian intensitas, yaitu perhatian yang kuat disebabkan oleh banyak rangsangan atau pengalaman batin.
- b) Perhatian tidak intensitas, yaitu perhatian yang kurang dikuatkan oleh rangsangan atau pengalaman batin.

3) Menurut Luasnya

- a) Perhatian terpusat, yaitu perhatian yang tertuju pada lingkup objek yang sangat terbatas.
- b) Perhatian terpancar, yaitu perhatian yang tertuju pada lingkup yang luas.

²¹Rahmad Fauzi Lubis, “Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa Dalam Proses Pembelajaran”, Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, Vol. 16, No. 1. (2019), hal 166-167.

c. Prinsip – Prinsip Perhatian Siswa

Ada beberapa prinsip penting yang berkaitan dengan perhatian yaitu :

- 1) Perhatian seseorang tertuju atau diarahkan pada hal-hal yang baru atau yang belum dapat dipengalaman hidupnya. Dalam pembelajaran, sebaiknya guru berusaha menarik perhatian siswa dengan cara menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.
- 2) Perhatian seseorang tertuju pada hal-hal yang dianggap rumit, tetapi kerumitan itu tidak melampaui batas kemampuan. Guru harus ingat bahwa pelajaran seharusnya tidak terlihat terlalu rumit atau terlalu mudah. Namun guru hendaknya tidak menyusun pelajarannya terlalu sulit hanya untuk menarik perhatian siswa, meskipun harus diakui bahwa pelajaran yang sederhana tidak banyak menarik perhatian.
- 3) Orang yang memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang diinginkannya, yaitu hal-hal yang sesuai dengan minat, pengalaman, dan kebutuhannya. Bagi guru,

prinsip ini berarti dia harus tahu banyak tentang muridnya.²²

d. Hal-hal Yang Mempengaruhi Perhatian Siswa

Perhatian yang dipengaruhi oleh faktor individu yaitu :

- 1) Minat, yaitu seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka kepada sesuatu rangsangan. Sesuatu yang disukai atau diminati sehingga dapat menarik perhatian.
- 2) Kondisi fisik atau kesehatan, yaitu perhatian akan lebih baik dalam kondisi fisik yang baik. Misalnya memperlihatkan sesuatu lukisan akan lebih sukar pada waktu sakit mata.
- 3) Keletihan. Dalam keadaan letih, seseorang akan sukar memberikan perhatian kepada sesuatu perangsang.
- 4) Motivasi. Orang yang memiliki motivasi yang besar terhadap sesuatu aktivitas, akan lebih banyak memberikan perhatian dibandingkan dengan orang yang rendah motivasinya.
- 5) Kebutuhan perhatian. Orang yang merasa perlu untuk memperhatikan sesuatu, akan dengan sendirinya banyak memberikan perhatian lebih banyak.

²²Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi", (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 106-107.

- 6) Harapan. Perkiraan seseorang terhadap sesuatu tujuannya akan mendorong orang itu untuk dapat lebih banyak memberikan perhatian.
- 7) Karakteristik kepribadian. Sifat-sifat pribadi seseorang akan mempengaruhi kualitas perhatiannya terhadap sesuatu. Termasuk ke dalam aspek kepribadian ini misalnya bakat, pengalaman, kecerdasan yang dimiliki.²³

Berdasarkan paparan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa perhatian siswa di SD dalam konteks penelitian ini adalah keaktifan jiwa yang diarahkan kepada suatu proses pembelajaran atau aktivitas belajar siswa di SD. Didalam penelitian ini, perhatian siswa tertuju pada indikator seperti mendengar, memandang, menulis atau mencatat, memahami materi, membuat ringkasan, mengingat, bertanya, berpikir dan semangat. Perhatian siswa itu dihasilkan dari selama proses pembelajaran berlangsung sampai akhir aktivitas pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model

²³Mohamad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 41

pembelajaran ini para siswa memainkan game dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan pola untuk skor pada tim mereka.²⁴ Sebenarnya secara umum Teams Games Tournament (TGT) sama saja dengan STAD yaitu dengan dalam pembentukan team, kecuali satu hal TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran TGT secara khusus sangat berguna untuk meninjau kembali materi-materi yang dipelajari sebelumnya.²⁵

Dalam model pembelajaran ini, memberikan kesempatan setiap harinya untuk terjadinya kontak personal yang intens diantara para siswa dengan latar belakang ras berbeda. Hal ini merupakan solusi yang ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif kepada para siswa dari latar belakang ras yang berbeda. Dan juga bisa meningkatkan hubungan antara siswa.²⁶

²⁴Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: PT Kharisma Puta Utama, 2014), hal. 131

²⁵Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hal. 163-165.

²⁶Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 103

Pada model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotaan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.²⁷

Fungsi dari pembelajaran kooperatif adalah dapat melatih siswa untuk meningkatkan rasa tanggung jawab, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan rasa kerjasama.²⁸ Hal ini dapat menciptakan keharmonisan di dalam kelas sehingga kegiatan kelompok siswa bisa berjalan dengan baik, berpendapat serta mengkritik di dalam proses pembelajaran juga akan terasa karena siswa sudah berani menyampaikan isi pemikiran mereka sendiri di dalam kelas.

Model pembelajaran TGT juga dapat menciptakan warna positif bagi siswa karena kesenangan dalam mengikuti sebuah permainan tersebut. Jika siswa merasa semangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran maka hasil belajar pun akan meningkat pula. Dengan begitu penyerapan pembelajaran pada hari itu akan masuk ke dalam otak siswa secara maksimal. Hal ini menyebabkan

²⁷Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 315.

²⁸Zaikiyatu Maulidina, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media TTS terhadap hasil belajar siswa", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 5, No. 1 (2018), hal. 141.

kegiatan pembelajaran di kelas akan terasa sangat menyenangkan sehingga siswa tidak akan sering mengantuk dan akan fokus saat guru menerangkan materi didalam kelas.

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Secara terurut implementasi TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain : (1) Presentasi guru (sama dengan STAD); (2) Kelompok Belajar (sama dengan STAD); (3) Turnamen; (4) Pengenalan Kelompok.²⁹

Berikut langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyajian Kelas, pada awal kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi ajar, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.
- 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*), guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan

²⁹Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: PT Kharisma Puta Utama, 2014), hal. 132

kriteria kemampuan (prestasi), jenis kelamin, suku dan ras dari ulangan harian siswa sebelumnya. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan terutama mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal dalam permainan atau *game*. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) diberi tugas untuk mempelajari lembar kerja.

3) Permainan (*Games*), *Games* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh siswa dari presentasi kelas dan kerja kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu yang diberi nomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor.

4) Pertandingan atau Lomba (*Turnament*), turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau perlombaan diadakan pada akhir minggu atau di

setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa berikutnya pada meja II, dan seterusnya.

- 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*), pada akhir turnamen atau lomba, guru mengumumkan kelompok yang menang, setiap tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah jika skor rata-rata memenuhi kriteria yang telah ditentukan.³⁰

c. Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament*

Kelebihannya sebagai berikut:

- 1) Model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya menonjolkan siswa yang cerdas (kemampuan akademik tinggi) dalam pembelajaran, tetapi juga siswa dengan kemampuan akademik rendah aktif dan berperan penting dalam timnya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, dengan begitu para anggota kelompok akan jauh lebih kompak.

³⁰Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR- Ruzz Media, 2014), hal. 205-207.

- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan hadiah atau penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena model ini memiliki kegiatan permainan dalam bentuk turnamen.³¹

Kekurangannya sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.³²

Berdasarkan paparan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam konteks penelitian ini adalah model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan dalam aktivitas belajarnya yang bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks disamping

³¹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR- Ruzz Media, 2014), hal. 207-208.

³²Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR- Ruzz Media, 2014), hal. 208.

menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model ini salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda.

4. Media *Question Box*

a. Pengertian *Question Box*

Selain model pembelajaran penggunaan media juga sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media *question box* adalah media sederhana yang dibuat berbentuk kotak yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan di ambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak.³³

Question box merupakan media yang menyediakan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan. Setiap informasi, informasi yang telah disajikan dituangkan ke dalam pertanyaan - pertanyaan yang kemudian disatukan dalam kotak, berbagai pertanyaan tersebut merupakan kuis dalam pembelajaran.³⁴ *Question box* merupakan media

³³Juniari Purwantini, I. Wyn Wiarta, dan I. Kt Adnyana Putra, "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantu Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd No.9 Jimbaran". Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, Vol. 1, No. 1 (2013), hal. 3

³⁴Andhini Ayu Paramitha, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD",

sederhana yang berbentuk kotak yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dipecahkan oleh siswa, media ini berperan aktif dalam pembelajaran dengan media ini guru tidak perlu membacakan soal namun siswa yang mengambil pertanyaan dari dalam media *question box*.³⁵

b. Tujuan dan Langkah-Langkah Media *Question Box*

Media ini dibuat bertujuan untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran dan membuat semua anggota kelompok aktif bekerja menyelesaikan tugas. Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi.³⁶

Adapun cara menggunakan media *question box* adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap siswa di dalam kelompok masing-masing mengambil undian untuk pengambilan soal dalam *box*.

Journal of Instructional and Development Researches, Vol. 2, No 2, (2022), hal 81

³⁵Muhammad Asrul Sultan, Yulia Yulia, dan N. M. A Abd Kadir, "Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media *Question Box*", Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 6, No.2 (2022), hal 9512.

³⁶Juniari Purwantini, I Wyn. Wiarta, dan I Kt. Adnyana Putra, "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran", Jurnal Pendidikan, Vol. I (2013), hal. 3.

- 2) Setiap soal yang telah diambil oleh salah satu kelompok langsung dijawab dan bisa ditanggapi langsung oleh kelompok lain.
- 3) Kelompok yang mampu menanggapi soal dengan benar dan logis berhak mendapat bintang atau skor.
- 4) Kelompok yang mengoleksi bintang atau skor banyak maka secara otomatis nilai yang diperolehnya makin baik. Sebaliknya kelompok yang mendapatkan bintang atau skor sedikit maka kelompok tersebut memiliki nilai yang relatif kecil.
- 5) Guru menyampaikan nilai kelompok berdasarkan jumlah bintang.
- 6) Guru melakukan evaluasi diskusi dan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.³⁷

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Question Box*

Kelebihan dari media *question box* ialah :

- 1) Untuk menarik minat siswa untuk belajar.
- 2) Pembelajaran lebih menyenangkan.
- 3) Media alternatif bagi guru untuk merangsang keterlibatan emosi dan intelektual siswa secara proporsional.

³⁷Muh. Jusman S, “*Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Bulukumba*”, Skripsi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.

4) Media ini dapat mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, sehingga pembelajaran di kelas tidak hanya berpusat dari guru, melainkan siswa terus didorong untuk mencari informasi terbaru berkaitan dengan topik yang akan didiskusikan di kelas.³⁸

Kekurangan dari media *question box* ialah:

- 1) Terlalu memakan banyak waktu.
- 2) Guru harus pandai mencari pertanyaan sesuai dengan topik pembelajaran.

Berdasarkan paparan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media *question box* dalam konteks penelitian ini adalah media 3 dimensi yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan untuk dijawab secara acak oleh setiap anggota kelompok yang dilakukan secara diskusi. Penggunaan media *question box* dalam pembelajaran akan mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, sehingga pembelajaran dikelas tidak hanya berpusat dari guru, melainkan siswa terus didorong untuk mencari informasi baru berkaitan dengan topik yang akan didiskusikan di kelas. Sistem pengambilan pertanyaan didalam *box* yaitu dengan

³⁸Wiwit Agus Setiyani, Arif Maftukhin, Eko Setyadi Kurniawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) dengan Media Questions Box Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015". Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika, Vol. 7, No. 1 (2015), hal. 58.

menggunakan undian setiap kelompok akan mengambil pertanyaan sesuai dengan undian yang mereka dapat.

5. Pembelajaran IPA

Hakikat Pembelajaran IPA yaitu interaksi antara komponen komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama seorang guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri dari tiga tahapan, yaitu merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.³⁹

Dengan begitu pembelajaran IPA secara umum dipahami sebagai ilmu kealaman, yaitu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Di samping itu, pendidikan IPA mencakup aspek-aspek yang lebih luas karena meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, sementara pembelajaran IPA lebih menekankan pada aspek kognitif. Secara umum, IPA mencakup tiga cabang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Beberapa ilmu pengetahuan tersebut dapat meningkatkan ilmu teknologi menjadi lebih baik dan juga

³⁹Asih Widi. W dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2014), hal. 26.

dapat dirasakan oleh masyarakat untuk memudahkan kehidupan masyarakat.⁴⁰

Berdasarkan paparan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar IPA di SD dalam konteks penelitian ini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya pada mata pembelajaran IPA di SD materi tentang berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini hasil belajar dilihat dan diukur dari ranah kognitif saja, yang dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan siswa dalam aspek pengetahuan indikatornya meliputi Menjelaskan pengertian sumber energi, Mengidentifikasi sumber-sumber energi, Mengidentifikasi perubahan bentuk energi, Mengidentifikasi Sumber energi alternatif dan Menjelaskan cara menghemat energi dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kajian Pustaka

Adapun penelitian sebelumnya yang telah diuji cobakan dan berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Nama Peneliti : Resi Yulia Rafika. Tahun Ajaran: 2021.
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams*

⁴⁰Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 141.

Game Tournament Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul.⁴¹ Adapun persamaan penelitian Resi Julia Rafika dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan juga menentukan hasil belajar IPA. Adapun perbedaan penelitian Resi Yulia Rafika dengan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya menggunakan media *Card Short* dan hanya terfokus pada hasil belajar sedangkan penelitian ini menggunakan *Question Box* dan merujuk pada perhatian siswa dan hasil belajar.

2. Nama Peneliti: Dessy Amanah. Tahun Ajaran : 2017/2018.
Judul Penelitian: Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018.⁴² Adapun persamaan penelitian Dessy Amanah dengan penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan juga menentukan hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian

⁴¹Resi Julia Rafika, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul*, Skripsi Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2021.

⁴²Dessy Amanah, *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif eams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*, Skripsi Ilmu Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, 2017.

Dessy Amanah dengan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan penelitian ini terhadap perhatian siswa dan hasil belajar IPA menggunakan media *Question Box*.

3. Nama Peneliti: Okta Eftia. Judul Penelitian: Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu.⁴³ Adapun persamaan penelitian Okta Eftia dengan penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan menentukan hasil belajar IPA. Adapun perbedaan penelitian Okta Eftia dengan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya hanya terfokus pada hasil belajar sedangkan penelitian ini terhadap perhatian siswa dan hasil belajar serta menggunakan media question box.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori

⁴³Okta Eftia, *Pengaruh Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu*, Skripsi Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2021.

yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁴

Berdasarkan uraian yang telah tertera di atas, maka hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0^1 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap perhatian siswa kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

H_a^1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap perhatian siswa kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

H_0^2 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

H_a^2 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

H_0^3 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap perhatian siswa dan hasil belajar IPA kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabet, 2018), hal. 63.

H_a³ : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap perhatian siswa dan hasil belajar IPA kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

