

BAB II

KAJIAN TEORI

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

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

Rusman mengemukakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa memiliki kemampuan jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Satu kelompok dalam TGT terdiri dari beragam individu dengan keunikan mereka masing-masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu.¹

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 dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.

Pada model pembelajaran ini merupakan contoh dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan

¹ Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Yogyakarta: Depublish, 2019), hal.29-30

kerja sama tim dan turnamen mingguan seperti permainan akademik yang dimainkan oleh para siswa dengan anggota tim lainnya untuk memberikan poin skor untuk timnya tanpa adanya perbedaan status.²

Adapun ayat Al-Qur'an yang membahas tentang pembelajaran kooperatif di dalam kegiatan pembelajaran yaitu Q.S. Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksaan-Nya.³

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk saling tolong-menolong dan bekerja sama dalam hal kebaikan. Demikian juga dalam hal belajar yang merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku

² Resi Y.R. *Pengaruh model pembelajaran team games tournament berbantu media card sort terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah*. Skripsi. (Bengkulu. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 2021), hal. 10

³ Kholifatun. *Penerapan Model Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadits Di MTS Al- Khoiriyah 01 Semarang*. (Doctoral Dissertation, IAIN Walisongo Semarang.2008), hal.20

sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Melalui pembelajaran secara berkelompok diharapkan siswa dapat memperoleh suatu pengalaman yang baru melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompok. Hal ini dapat menciptakan keharmonisan di dalam kelas sehingga kegiatan kelompok siswa berjalan dengan baik.⁴

Model pembelajaran *team games tournament* juga dapat menciptakan suasana yang positif bagi siswa dalam sebuah permainan. Jika siswa merasa senang serta semangat untuk mengikuti sebuah pelajaran maka hasil belajar pun akan meningkat pula.

2. Langkah- langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Berikut langkah-langkah penggunaan pembelajaran *team games tournament* sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian dikelas. Saat guru menyajikan materi, siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, agar mereka bisa bekerja dengan baik pada saat game dan turnamen melawan kelompok lain, karena skor game menentukan skor kelompok.

⁴ Maulidina Zaikiyatu, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media TTS terhadap hasil belajar siswa*, (JPSD Vol. 4 No. 2 Tahun 2018), hal. 1

- b. Guru membentuk siswa menjadi kelompok yang terdiri atas 4-5 orang yang anggotanya heterogen. Siswa akan belajar dan lebih mendalami materi pelajaran bersama teman sekelompoknya untuk mempersiapkan anggota kelompoknya pada saat game.
- c. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang telah disiapkan dalam kotak soal. *Game* ini dilakukan untuk menguji pengetahuan siswa setelah mempelajari sebuah materi. *Game* tersebut dimainkan diatas meja dengan 5 orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Siswa mengambil soal yang ada didalam kotak soal dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan soal yang diambil. Siswa yang dapat menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen.
- d. Turnamen adalah sebuah struktur game berlangsung. Turnamen dilaksanakan setelah guru melakukan presentasi kelas dan siswa menyimak, memahami serta mengerjakan lembar kerja yang dibagikan kesetiap kelompok. Guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen dimana siswa memperoleh nilai pretest tertinggi dikelompok ke

meja 1 dengan siswa yang memiliki kemampuan akademik yang sama begitupun seterusnya. Jadi didalam setiap meja turnamen diusahakan siswa homogen.

- e. Rekognisi tim. Masing-masing tim akan mendapat sertifikat/hadiah apabila rata-rata skor mereka memenuhi kriteria yang ditentukan.⁵

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

- a. Kelebihan model pembelajaran *team games tournament* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menurut Tukiran Taniredja adalah:

- 1) Membuat siswa dapat menelaah sebuah pokok bahasan bebas dalam mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri, motivasi belajar serta meningkatkan toleransi antar siswa dengan siswa juga siswa dengan guru.

⁵ Abdullah, L. J. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media ICT Terhadap Sikap Tanggung Jawab Dan Prestasi Belajar PKN Materi Globalisasi Pada Kelas IV Sekolah Dasar*, (Doctoral dissertation: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. 2016), hal.10-12

- 3) Kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup atau tidak membosankan.
- b. Kekurangan model pembelajaran *team games tournament* (TGT)

Kekurangan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menurut Tukiran Taniredja adalah:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelolah kelas.⁶

B. Kotak Soal

1. Pengertian Kotak Soal

Menurut Purwanti dalam Ayuni, I. A. dkk mengatakan bahwa media kotak soal adalah media bantu sederhana yang berbentuk kotak karton yang didalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak. Kotak soal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan dalam proses *games tournament*.

⁶ Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Yogyakarta: Depublish. 2019), hal 31-32

Game dalam media ini dimaksudkan agar siswa menjadi terdorong dalam menjawab soal yang sebelumnya diambil dalam kotak soal yang apabila jawaban benar maka akan memperoleh skor yang nantinya akan mejadi sekor kelompok.⁷ Media ini memberikan manfaat untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, meningkatkan terjadinya interaksi siswa satu dengan yang lain, membentuk suasana belajar menjadi seru.⁸

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat “Ahmad Susanto” yang mengemukakan bahwa “matematika adalah salah satu

⁷ Sari, P., Kurniati, T., & Fitriani, F, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Question Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA MAN 1 Pontianak*. Jurnal Ilmiah Ar-Razi, 5(1) . 2017, hal. 99

⁸ Yuanita, O, *Pengaruh NHT Berbatu Media Question Box Games Terhadap Hasil Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Edutama 2020), hal. 3

disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.”⁹

Dalam proses pembelajaran matematika, baik pendidik maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar ialah untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- b. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika,

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal.185

menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

- c. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- d. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.¹⁰

Adapun beberapa manfaat pembelajaran matematika diantaranya sebagai berikut:

- a. Belajar matematika dapat memecahkan suatu permasalahan

Dengan belajar matematika dapat membantu dalam memecahkan suatu permasalahan. Baik pemecahan dalam pengerjaan soal-soal maupun pemecahan permasalahan lainnya. Seperti, mengukur jarak jalan, pemecahan masalah dalam membangun rumah atau lainnya.

- b. Belajar matematika dapat menjadi dasar pokok ilmu

Matematika menjadi dasar pokok ilmu maksudnya matematika itu adalah suatu pelajaran

¹⁰ Hasratuddin, “Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika” *Pendidikan Matematika Paradikma*, (Medan: Universitas Negeri Medan), vol. 6/2014, hal.134-135.

pokok tentang ilmu berhitung sehingga ketika belajar ekonomi, akuntansi, kimia, fisika dan lainnya sudah lebih paham dan tidak terlalu mengalami kesulitan. Jika tidak bisa pokoknya saja maka akan kesulitan dalam pelajaran hitungan lainnya.

c. Belajar matematika dapat membuat kita lebih teliti, cermat dan tidak ceroboh penyelesaian dalam mengerjakan permasalahan/soal dalam matematika dapat melatih kita menjadi orang yang teliti, cermat dan tidak ceroboh.

d. Belajar matematika dapat melatih cara berpikir

Belajar matematika dituntut untuk berpikir. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berpikir. Ada kemampuan berpikirnya cepat ada juga yang lambat. Dengan mengerjakan penyelesaian soal dapat melatih cara berpikir peserta didik untuk lebih keras lagi. Ketika jawaban salah, harus diperbaiki sampai jawabannya benar. Sehingga tujuan anda untuk menyelesaikan soal tersebut mendapat hasil yang memuaskan.¹¹

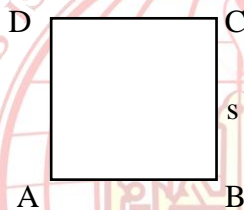
¹¹ Julianti, M. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Di Sd Negeri 2 Way Dadi Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung). 2020, hal.22-24

2. Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga

a. Persegi

Persegi ialah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama panjang dengan membentuk 4 titik sudut yang mana besar setiap sudutnya siku-siku 90^0 derajat. Perhatikan gambar dibawah ini:

Gambar 2.1 Persegi



Adapun ciri-ciri atau sifat-sifat bangun datar persegi ini diantaranya:

- 1) Memiliki empat ruas garis yaitu : AB, DC, AD, BC
- 2) Memiliki empat rusuk yang sama panjang.
- 3) Memiliki empat buah sudut dengan besar 90^0 .
- 4) Memiliki 4 simetri lipat dan 4 simetri putar.

a) Keliling persegi

Keliling persegi dapat ditentukan dengan menghitung jumlah panjang

keempat sisinya ABCD. Misalkan, panjang sisi persegi ABCD adalah s , maka kelilingnya dapat ditentukan dengan cara berikut:

$$\text{Keliling persegi ABCD} = AB + BC + CD + AD$$

$$= s + s + s + s$$

$$= 4 \times s$$

Jadi, keliling persegi dapat ditulis sebagai berikut:

$$K = 4 \times s$$

dengan, K = keliling persegi

s = panjang sisi persegi

b) Luas persegi

Luas persegi merupakan besarnya daerah yang dibatasi oleh keempat sisinya. Jadi, luas persegi dapat ditulis sebagai berikut:

$$L = s \times s = s^2$$

dengan, L = Luas persegi

s = panjang sisi persegi

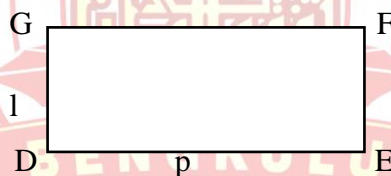
b. Persegi Panjang

Bangun persegi panjang berbeda dengan bangun persegi. Persegi panjang ialah bangun datar segi empat yang mempunyai dua sisi berhadapan

dengan ukuran sama panjang dan mempunyai empat buah sudut yang memiliki besar yang sama yaitu 90° . Perbedaan persegi dengan persegi panjang dapat dilihat dari ciri-cirinya yang diantaranya adalah:

- 1) Memiliki 2 pasang sisi yang berhadapan dengan ukuran sama panjang dan sejajar yaitu $DE=GF$ dan $DG=EF$
- 2) Mempunyai empat buah sudut yang dinamakan sudut siku-siku yaitu 90°
- 3) Garis DF dan EG dinamakan diagonal
- 4) Memiliki dua buah simetri lipat dan putar

Gambar 2.2 Persegi Panjang



Keliling persegi panjang

Keliling persegi panjang dapat ditentukan dengan menjumlahkan panjang keempat sisinya. Perhatikan gambar diatas persegi panjang DEFG!

Misalkan, panjang sisi DE dan FG adalah p dan panjang sisi EF dan DG adalah l . Keliling persegi panjang dapat ditentukan dengan cara berikut:

Keliling persegi panjang = DE + EF + FG + DG

$$\begin{aligned} &= p + l + p + l \\ &= (2 \times p) + (2 \times l) \\ &= 2 \times (p + l) \end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi panjang dapat ditulis sebagai berikut:

$$K = 2 \times (p + l)$$

dengan, K = keliling persegi panjang

p = panjang persegi panjang

l = lebar persegi panjang

selain itu cara menentukan panjang (p) persegi panjang, jika diketahui keliling (k) dan lebarnya (l):

$$K = 2 \times (p + l)$$

$$\frac{K}{2} = p + l \rightarrow p = \frac{K}{2} - l$$

Selanjutnya menentukan lebar (l) persegi panjang, jika diketahui keliling (K) dan panjang (p):

$$K = 2 \times (p + l)$$

$$\frac{K}{2} = p + l \rightarrow l = \frac{K}{2} - p$$

a) Luas persegi panjang

Luas persegi panjang merupakan area atau daerah didalam persegi panjang yang dibatasi oleh sisi- sisi persegi panjang. Jadi,

luas persegi panjang dapat ditulis sebagai berikut:

$$L = p \times l$$

Dengan, L = Luas persegi panjang

p = panjang persegi panjang

l = lebar persegi panjang

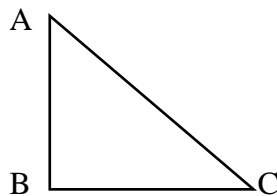
c. Segitiga

Segitiga merupakan bangun datar yang dibatasi dengan adanya tiga buah sisi serta memiliki tiga buah titik sudut. Kemudian untuk alas dari segitiga adalah satu dari sisi suatu bangun segitiga dan tingginya adalah garis yang berbentuk tegak lurus dengan sisi alas dan melewati titik sudut yang berhadapan dengan sisi alas. Secara umum segitiga dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

1) Segitiga siku-siku

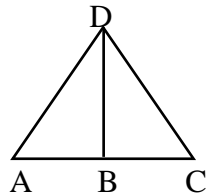
Segitiga siku-siku dapat dibentuk dari sebuah garis persegi panjang dengan menarik salah satu garis diagonalnya.

Gambar 2.3 Segitiga Siku-siku



Ciri-ciri: sudut B adalah sudut siku-siku (90^0)

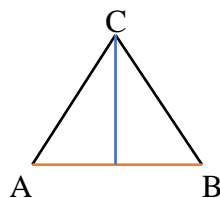
2.) Segitiga sama kaki

Gambar 2.4 Segitiga Sama Kaki

Segitiga sama kaki adalah dua segitiga siku-siku yang kongruen, sisi BD adalah sisi siku-siku yang sama panjang dari kedua segitiga. ΔACD adalah segitiga sama kaki dengan sisi $AD=DC$. Ciri-ciri segitiga sama kaki sebagai berikut:

- Dua sisi yang sama panjang, sisi tersebut sering disebut kaki segitiga
- Dua sudut yang sama besar yaitu sudut yang berhadapan dengan sisi yang panjangnya sama
- Satu sumbu simetri

3.) Segitiga sama sisi

Gambar 2.5 Segi Tiga Sama Sisi

Segitiga sama sisi adalah tiga buah garis lurus yang sama panjang dapat membentuk sebuah segitiga sama sisi dengan cara mempertemukan setiap ujung garis satu sama lainnya. Ciri-ciri segitiga sama sisi sebagai berikut:

- Tiga sisi yang sama panjang
- Tiga sudut yang sama besar
- Tiga sumbu simetri

a) Keliling segitiga

Keliling segitiga dapat ditentukan dengan menjumlahkan panjang ketiga sisi segitiga tersebut. Perhatikan gambar berikut!



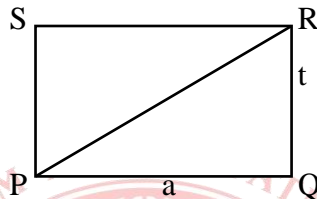
$$\begin{aligned} \text{Keliling segitiga ABC} &= PQ + QR + PR \\ &= c + a + b \end{aligned}$$

Jadi, keliling segitiga ABC sebagai berikut: Keliling segitiga = sisi 1 + sisi 2 + sisi 3

b) Luas segitiga

Luas segitiga dapat ditentukan menggunakan rumus luas persegi panjang. Perhatikan gambar berikut!

Gambar 2.7 Diagonal Persegi Panjang



Luas segitiga PQRS = $\frac{1}{2}$ x Luas persegi panjang PQRS

$$= \frac{1}{2} \times \text{panjang} \times \text{lebar}$$

$$= \frac{1}{2} \times PQ \times QR$$

Jadi, luas segitiga PQR sebagai berikut:

$$\text{luas segitiga} = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi segitiga}$$

$$= \frac{1}{2} \times a \times t$$

d. Luas gabungan bangun datar

Gabungan bangun datar terbentuk dari dua atau lebih bangun-bangun datar sederhana yang digabungkan menjadi satu bangun. Untuk menghitung luas gabungan bangun datar tersebut yaitu dengan menjumlahkan luas bangun-bangun sederhana yang membentuknya. Dengan mengingat kembali rumus-rumus luas bangun datar maka kita dengan mudah

menghitung luas bangun datar. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membagi gabungan bangundatar menjadi bangun-bangun datar sederhana yang menyusun gabungan bangun datar tersebut.
 - 2) Menghitung luas tiap-tiap bagian atau tiap bangun datar tersebut.
 - 3) Menjumlahkan luas tiap-tiap bangun datar yang menyusun gabungan bangun datar tersebut.
- e. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar

Setelah mempelajari cara menghitung keliling dan luas bangun datar. Penghitungan tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung keliling dan luas lahan perkebunan.¹²

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang

¹² Gunanto, Dhesy Adhalia, *Matematika untuk SD/MI kelas IV kurikulum 2013 yang disempurnakan*. (Jakarta: Erlangga, (2016). hal.80-102

suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khususnya dapat tercapai.

Dalam Abdurrahman, Keller menyebutkan bahwa: “Hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak. Sedangkan Nana Sudjana menjelaskan bahwa: Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku.

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹³

Firman Allah SWT dalam surat An-Nahl Ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : ”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia member kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”¹⁴

Berdasarkan ayat di atas dapat diketahui bahwa indra penglihatan (mata) untuk menerima informasi yang berbentuk visual, pendengaran (telinga) untuk menerima

¹³ Khairiah, R. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V MIN Medan Maimun* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 2018). hal. 16-17

¹⁴ Al-Qur’an Terjemahan. 2015. *Departemen Agama RI*. Bandung: CV Darus Sunnah.

informasi yang berbentuk verbal, dan akal untuk menyerap, mengolah menyimpan dan memproduksi kembali item-item informasi dan pengetahuan, ranah kognitif.

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁵ Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.¹⁶ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

¹⁵ Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Yogyakarta: Depublish, 2019), hal.11

¹⁶ Muhammad Thobroni dan Arif mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: AR- Ruzz Media, 2013), hal. 22

- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.
- e. Keterampilan motoris, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.¹⁷

Hasil belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga siswa memiliki kemampuan-kemampuan setelah ia menerima pengalaman belajar.¹⁸

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor Internal

Faktor internal bersumber dari dalam diri peserta didik. Faktor yang sangat mempengaruhi yaitu kemampuan yang dimiliki peserta didik dan motivasi serta minat belajar peserta didik. Faktor

¹⁷ Muhammad Thobroni dan Arif mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: AR- Ruzz Media, 2013), hal.22-23

¹⁸ Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik*, (Yogyakarta: Depublish, 2019), hal.11

kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal datang dari luar diri peserta didik. Salah satu faktor eksternal yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kualitas pengajaran, yaitu efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, pada dasarnya sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana seorang peserta didik ketika sedang mengerjakan suatu kegiatan pembelajaran akan meniru apa yang ada disekitar mereka.¹⁹

2. Aspek hasil belajar kognitif

Aspek hasil belajar yang digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah aspek kognitif. Dimana aspek kognitif ini berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan

¹⁹ Safitri, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Metro), hal. 17

tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Tujuan pembelajaran aspek kognitif bertujuan mencapai keterampilan intelektual dari tingkat rendah sampai tingkat tinggi yaitu kemampuan kognitif tingkat pengetahuan (C1), tingkat pemahaman (C2), tingkat penerapan (C3), tingkat analisis (C4), tingkat sintesis (C5), dan tingkat evaluasi (C6).²⁰

Aspek kognitif meliputi enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkatan tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencakup kemampuan hafalan seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota, dan lain-lain.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri.
- c. Aplikasi, mencakup kemampuan menggunakan ide, teori atau petunjuk pada situasi kongkret atau situasi khusus.

²⁰ Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik*, (Yogyakarta: Depublish, 2019), hal 13

- d. Analisis, mencakup kemampuan memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan metode, materil, dan lain-lain.²¹

E. Penelitian Terdahulu

1. Nama peneliti: Fajariyah Halalatul : Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V MI Al-Falah III.²² Menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan perhitungan persentase

²¹ Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hal.23-28

²² Halalatul, F. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di Kelas V MI. Al-Falah III*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Madura). 2020.

yaitu sebesar 28%. Perbedaan pada materi yang di eksperimen yaitu penjumlahan dan pengurangan pecahan, kelas yang dipakai yaitu kelas V sedangkan peneliti menggunakan materi keliling dan luas bangun datar serta kelas yang dipakai yaitu kelas IV. Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan pendekatan kuantitatif pada mata pelajaran matematika.

2. Nama peneliti: Resi Yulia Refika. Judul: Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu media card sort terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.²³ Disimpulkan bahwa hasil pembelajaran mata pelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbantu media *card short* siswa mendapatkan nilai yang baik dan berperan secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat diketahui

²³ Rafika, y. R. *Pengaruh model pembelajaran teams game tournament berbantu media card sort terhadap hasil belajar IPA siswa kelas iv di mi ikhwanul djauhariah* (doctoral dissertation, IAIN bengkulu). 2021.

dari nilai hasil postest belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana siswa kelas IVA memiliki nilai yang lebih tinggi daripada siswa kelas IV B, yaitu diperolehnya nilai $80 > 73$. Perbedaannya pada mata pelajaran yang dieksperimenkan yaitu mata pelajaran IPA dan berbantu media card sort sedang peneliti sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran matematika dengan materi keliling dan luas bangun datar serta menggunakan media kotak soal. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan sama menggunakan model pembelajaran *team games tournament*.

3. Nama penelitian: Dina Fitriyah. Judul: Pengaruh metode pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.²⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa

²⁴ Safitri, D. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Metro.2019).

kelas 5 MI Yaspuri yang ditunjukkan dengan (1) perbedaan tingkat hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang (2) ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sampel T-Test dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,008 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dan ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang. Perbedaan pada materi yang di eksperimen yaitu subtema usaha pelestarian lingkungan, kelas yang dipakai yaitu kelas V sedangkan peneliti menggunakan materi keliling dan luas bangun datar serta kelas yang dipakai yaitu kelas IV. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan sama menggunakan model pembelajaran *team games tournament*.

4. Nama penelitian: Fajariyah Halalatul. Judul: Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di Kelas V MI Al-Falah.²⁵ hasil analisis data menggunakan uji t,

²⁵ Halalatul, F. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di Kelas V MI. Al-Falah III*. Skripsi,

diperoleh t hitung = -6,559, atau t hitung = 6,559. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan t tabel. Untuk $df = N-1 = 23-1 = 22$. Dilihat dari nilai t tabel untuk df 22 adalah 2,07. Sehingga t hitung = 6,559 lebih besar dari t tabel = 2,07. Karena t hitung $>$ t tabel atau $6,559 > 2,07$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Sedangkan besar pengaruh yang dihitung dari persentase yaitu sebesar 28%. Perbedaan pada materi yang di eksperimen yaitu penjumlahan dan pengurangan, kelas yang dipakai yaitu kelas V sedangkan peneliti menggunakan materi keliling dan luas bangun datar serta kelas yang dipakai yaitu kelas IV dan menggunakan media kotak soal.

5. Nama penelitian: Silvy Fahima. Judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games And Tournament* (Tgt) Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa Mi Roudlotul Ulum Jabalsari.²⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) terhadap prestasi

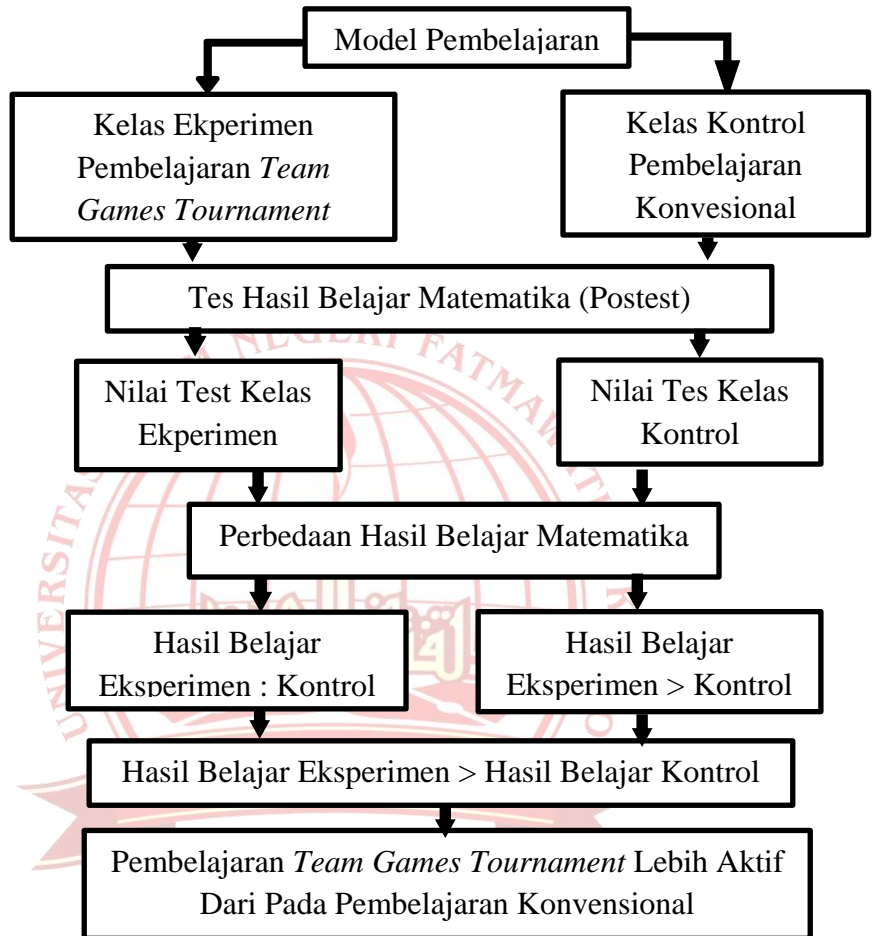
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA. 2020.

²⁶ Fahima, S. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games And Tournament* (Tgt) Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa Mi Roudlotul Ulum Jabalsari. 2019.

belajar sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari. Hal ini dibuktikan dari adanya hasil nilai post-test kelas kontrol dan post-test kelas eksperimen menunjukkan ($3,597 > 2,101$) serta membandingkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 59,60 dan rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 74,60. Dengan begitu, hasil Uji t menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti ada pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran Teams Games and Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar Sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari. Perbedaan pada pengaruh model pembelajaran *team games and tournament* terhadap prestasi belajar sains, sedangkan peneliti pengaruh model pembelajaran *team games and tournament* terhadap hasil belajar peserta kelas yang dipakai yaitu kelas IV dan menggunakan media kotak soal.

F. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir



G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan belum sempurna sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.²⁷ Berdasarkan uraian yang telah tertera di atas, maka hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu kotak soal tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 24 kota Bengkulu.
- H_a : Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu kotak soal berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 24 kota Bengkulu.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal.63