

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Proses Belajar Mengajar

##### 1. Pengertian belajar

Beberapa pengertian belajar telah dikemukakan oleh para ahli pendidikan.

Pengertian belajar menurut Winkel W.S. Winkel dalam bukunya Darsono (2000:4) yaitu :

“ belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersikap secara relatif, konstan dan berbekas.”.

Soejanto (1997: 21) menyatakan bahwa :

“Belajar adalah segenap rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan yang menyangkut banyak aspek, baik karena kematangan maupun karena latihan. Perubahan ini memang dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama. Perubahan yang relatif lama tersebut disertai dengan berbagai usaha“.

Hudoyono (1990 : 13) mengatakan “belajar itu merupakan suatu usaha yang berupa kegiatan hingga terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif lama atau tetap”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli pendidikan tersebut mengenai pengertian Belajar, penulis menyimpulkan secara umum bahwa belajar pada intinya merupakan suatu proses mencapai suatu tujuan yaitu perubahan kearah

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

lebih baik diantaranya perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut para ahli :

Jogiyanto (2006:12), mendefinisikan pembelajaran sebagai :

”Suatu proses kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi, dengan keadaan bahwa karakteristi-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan, atau perubahan-perubahan sementara dari organisme”.

Menurut Jogiyanto pembelajaran terjadi ketika anda berubah karena suatu kejadian dan perubahan terjadi bukan karena perubahan secara alami atau karena menjadi dewasa terjadi dengan sendirinya atau karena perubahannya sementara saja, tetapi lebih karena reaksi dari situasi.

Menurut Sudjana (1987:19), “Pembelajaran adalah membimbing kegiatan siswa belajar, termasuk mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa, sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar”.

Berdasarkan definisi diuraikan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran artinya kegiatan mengarah pada proses belajar siswa sehingga dapat mendorong timbulnya perubahan perilaku belajar siswa karena reaksi dan situasi dalam pembelajaran di kelas.sekolah.

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## B. Pembelajaran Kooperatif

### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Johnson (dalam Hasan, 1994:15) mengemukakan, ‘pembelajaran kooperatif mengandung arti bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama’. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

Anita lie (dalam isjoni, 2010:16) menyebutkan ‘*cooperative learning*’ dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu system pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur’. Lebih jauh dikatakan, pembelajaran kooperatif hanya berjalankalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut (Lungdren, 1994:13).

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- b. Para siswa harus memiliki tanggungjawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggungjawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggungjawab di antara para anggota kelompok.

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Thompson, *et al.* (1995), 'pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran sains dan teknik'. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

## **2. Ciri – ciri Pembelajaran Kooperatif**

Beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif adalah setiap anggota memiliki peran, terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

interpersonal kelompok, guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan (Carin, 1993:63).

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (1995:2), yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

a. Penghargaan kelompok

Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

b. Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Menurut Johnson dan Johnson (dalam Mulyono Abdulrahman, 1998:123)

ada empat elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- Saling ketergantungan positif
- Interaksi tatap muka
- Akuntabilitas individual
- Keterampilan menjalin hubungan interpersonal

### 3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Stahl (Isjoni 2010:24) mengemukakan, 'melalui model pembelajaran kooperatif siswa dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan untuk berpikir dan menentukan serta berbuat dan berpartisipasi social'. Selanjutnya Zaltman *et.al* (Isjoni 2010:24) mengemukakan pula, 'siswa yang sama-sama bekerja dalam kelompok akan menimbulkan persahabatan yang akrab, yang terbentuk di kalangan siswa, ternyata sangat berpengaruh pada tingkah laku atau kegiatan masing-masing secara individual'. Kerjasama antar

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa dalam kegiatan belajar menurut Harmin (Santos, 1983:57) dapat memberikan berbagai pengalaman. Mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, inisiatif, menentukan pilihan dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, *et al.* (Isjoni 2010:27), yaitu:

a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat member keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

#### 4. Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif

Urutan langkah-langkah perilaku guru menurut model pembelajaran kooperatif yang diuraikan oleh Arends (1997:111) adalah sebagaimana terlihat pada Tabel 2.1.

**Table 2.1**

#### **Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Fase	Tingkah laku guru
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 : Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 :	Guru membimbing kelompok-

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Membimbing kelompok belajar	kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 : Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 : Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

(Arends, 1997)

Terdapat enam fase utama dalam pembelajaran kooperatif (Arends, 1997). Pembelajaran dalam kooperatif dimulai dengan guru menginformasikan tujuan-tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti dengan penyajian informasi, sering dalam bentuk teks bukan verbal. Kemudian dilanjutkan langkah-langkah di mana siswa di bawah bimbingan guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang saling bergantung. Fase terakhir dari pembelajaran kooperatif meliputi penyajian produk akhir kelompok atau mengetes apa yang telah dipelajari oleh siswa dan pengenalan kelompok dan usaha-usaha individu.

### C. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Para ahli Frank Lyman dan Spencer Kagan (Anita Lie, 2002 : 56) menyatakan bahwa “ Model TGT (*Teams Games Tournament*) mengandung kegiatan-kegiatan bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu memacu siswa agar lebih serius dan semangat, kemudian membandingkannya dengan prestasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian dapat ditentukan kelompok mana dengan pencapaian prestasi paling

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

baik. Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan hasil modifikasi Pembelajaran Tutorial TGT (*Teams Games Tournament*) dimana pada saat diskusi kelompok didesain kelompok-kelompok kooperatif dan diberi istilah model diskusi “berpikir-berpasangan-berempat” atau *think-pair-square* , Frank Lyman dan Spencer Kagan mengembangkan model pembelajaran kooperatif dengan komponen – komponen sebagai berikut :

**a. Presentasi kelas**

Guru menerangkan garis besar materi, misalnya materi gerbang logika kombinasional di depan kelas dan siswa memperhatikan dengan seksama. Ketika selesai mengerjakan lembar kerja kelompok (LKS), salah seorang siswa mempresentasikan hasil jawaban kelompoknya ke depan kelas dan siswa lainnya memberikan tanggapan atas jawaban tersebut. Selama presentasi kelas setiap siswa harus benar-benar memperhatikan penjelasan guru ataupun temannya. Presentasi kelas akan sangat membantu keberhasilan siswa saat turnamen.

**b. Kelompok**

Siswa terdistribusi dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Setelah guru menjelaskan materi, setiap kelompok mengerjakan lembar kerja kelompok, berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama, mencocokkan jawaban, membantu teman untuk memperbaiki kesalahannya. Setiap anggota kelompok harus yakin bahwa dirinya benar-benar telah menguasai materi, mempertanggungjawabkannya dalam presentasi kelas, dan mempersiapkan diri dalam turnamen.

**Winda Rosminar, 2012**

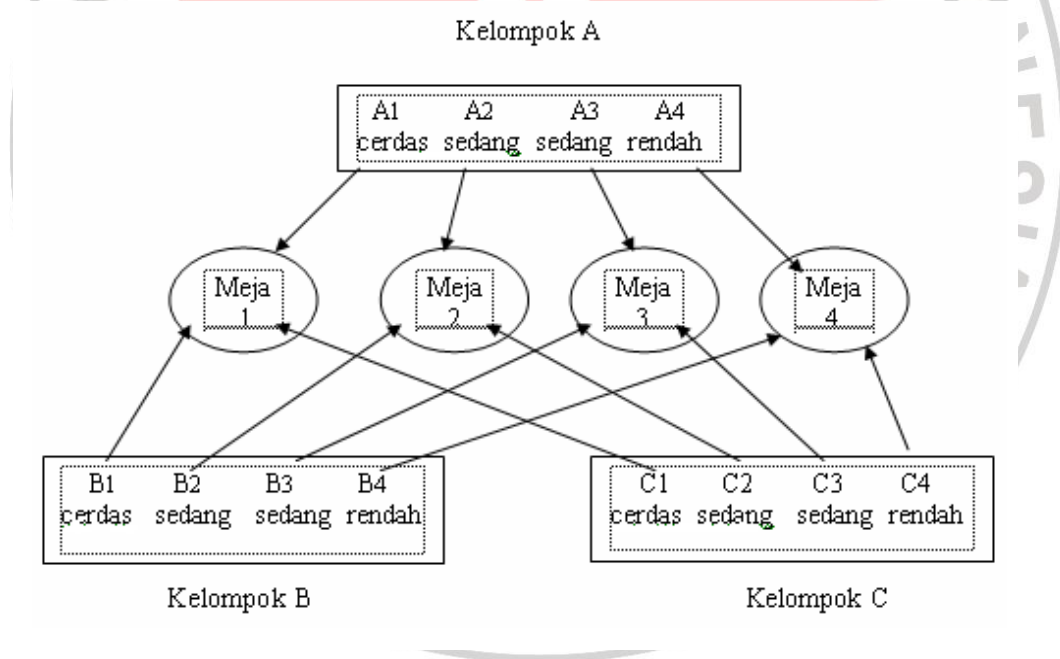
**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### c. Turnamen Akademik

Pelaksanaan turnamen akademik merupakan ciri khas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelompok heterogen dirombak sementara waktu dan kemudian dibentuk kelompok secara homogen dalam hal tingkat kecerdasan. Anak dengan kemampuan cerdas dari setiap kelompok digabungkan dalam meja 1, anak dengan kemampuan sedang digabungkan dalam meja 2 dan meja 3, dan anak dengan kemampuan rendah digabungkan dalam meja 4. Turnamen akademik dijelaskan dalam gambar 2.1 tentang mekanisme turnamen berikut :



**Gambar 2.1 Mekanisme Turnamen**

Siswa dengan susunan homogen duduk dalam satu meja turnamen untuk menjawab pertanyaan di meja tersebut secara bergiliran. Apabila siswa mendapat

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

giliran pertama menjawab dengan benar maka siswa akan mendapatkan kartu kemenangan dan di dalamnya terdapat poin. Namun jika jawabannya salah maka siswa lain (penantang) dalam kelompok ini boleh menjawab.

Apabila jawaban penantang itu benar, maka kartu kemenangan menjadi miliknya dan jika jawabannya salah maka siswa harus merelakan nilainya berkurang. Pada saat pertandingan usai, siswa menghitung perolehan nilai yang tertera di kartu kemenangan dan ditulis pada papan nilai sebagai nilai individu. Peserta dengan nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*top score*), peserta dengan perolehan nilai terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*high middle score*), peserta dengan perolehan nilai terbanyak ketiga meraih tingkat 3 (*low middle score*), dan peserta dengan perolehan nilai terkecil meraih tingkat 4 (*low score*). Perolehan poin ditunjukkan pada Tabel 2.2, Tabel 2.3, dan Tabel 2.4 (Slavin, 1995: 90) di bawah ini.

**Tabel 2.2 Perolehan Poin untuk Empat Pemain**

Tingkatan Pemain	Tidak ada seri	Tingkat 1-2 seri	Tingkat 2-3 seri	Tingkat 3-4 seri	Tingkat 1-2-3 seri	Tingkat 2-3-4 seri	Tingkat 1-2-3-4 seri	1-2 seri 3-4 seri
1 (high scorer)	60	50	60	60	50	60	40	50
2 (high middle scorer)	40	50	40	40	50	30	40	50
3 (low middle scorer)	30	30	40	30	50	30	40	30
4	20	20	20	30	20	30	40	30

Winda Rosminar, 2012

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

(low scorer)								
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabel 2.2 di atas memperlihatkan aturan perolehan poin untuk pemain terdiri dari empat orang. Jika tidak ada seri di antara keempat pemain, maka pemain tingkat 1 memperoleh skor 60, pemain tingkat 2 memperoleh skor 40, pemain tingkat 3 memperoleh skor 30, dan pemain tingkat 4 memperoleh skor 20. Jika pemain tingkat 1 dan 2 seri, maka kedua pemain tersebut memperoleh skor 50, sedangkan pemain tingkat 3 memperoleh skor 30 dan pemain tingkat 4 memperoleh skor 20. Jika pemain tingkat 2 dan tingkat 3 seri, maka pemain tingkat 1 memperoleh skor 60, pemain tingkat 2 dan tingkat 3 memperoleh skor 40, sedangkan pemain tingkat 4 memperoleh skor 20. Jika pemain tingkat 3 dan tingkat 4 seri, maka pemain tingkat 1 memperoleh skor 60, pemain tingkat 2 memperoleh skor 40, dan pemain tingkat 3 dan tingkat 4 memperoleh skor 30. Jika pemain tingkat 1, tingkat 2, dan tingkat 3 seri, maka ketiga pemain tersebut memperoleh skor 50, sedangkan pemain tingkat 4 memperoleh skor 20. Jika pemain tingkat 2, tingkat 3, dan tingkat 4 seri, maka pemain tingkat 1 memperoleh skor 60, sedangkan ketiga pemain yang seri memperoleh skor 30. Jika semua pemain seri, maka masing-masing pemain memperoleh skor 40. Jika pemain tingkat 1 dan tingkat 2 seri, dan pemain tingkat 3 dan tingkat 4 seri, maka pemain tingkat 1 dan tingkat 2 memperoleh skor 50, sedangkan pemain tingkat 3 dan tingkat 4 memperoleh skor 30.

**Tabel 2.3 Perolehan Poin untuk Tiga Pemain**

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Tingkatan Pemain	Tidak ada seri	Tingkat 1-2 seri	Tingkat 2-3 seri	Tingkat 1-2-3 seri
1 (Top Scorer)	60	50	60	40
2 (Middle Scorer)	40	50	30	40
3 (Low Scorer)	20	20	30	40

Tabel 2.3 di atas memperlihatkan aturan perolehan poin untuk pemain terdiri dari tiga orang. Jika tidak ada seri diantara ketiga pemain, maka pemain tingkat 1 memperoleh skor 60, pemain tingkat 2 memperoleh skor 40, dan pemain tingkat 3 memperoleh skor 20. Jika pemain tingkat 1 dan tingkat 2 seri, maka kedua pemain tersebut memperoleh skor 50, sedangkan pemain tingkat 3 memperoleh skor 20. Jika pemain tingkat 2 dan tingkat 3 seri, maka pemain tingkat 1 memperoleh skor 60, pemain tingkat 2 dan tingkat 3 memperoleh skor 30. Jika semua pemain seri, maka masing-masing pemain memperoleh skor 40.

**Tabel 2.4 Perolehan Poin untuk Dua Pemain**

Tingkatan Pemain	Tidak ada seri	Tingkat 1-2 seri
1 (TOP Scorer)	60	40
2 (Low Scorer)	20	40

Winda Rosminar, 2012

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 2.4 di atas memperlihatkan aturan perolehan poin untuk pemain terdiri dari dua orang. Jika tidak ada seri diantara kedua pemain, maka pemain tingkat 1 memperoleh skor 60 dan pemain tingkat 2 memperoleh skor 20. Jika kedua pemain seri, maka masing-masing pemain memperoleh skor 40.

Dalam turnamen selanjutnya, diusahakan pembagian meja berdasarkan perolehan poin pada turnamen dengan tetap beranggotakan kelompok dengan tingkat kepintaran sama (homogen).

#### d. Penghargaan Kelompok

Nilai kelompok dihitung berdasarkan rata-rata perolehan nilai setiap anggota kelompok heterogen semula. Kelompok dengan perolehan nilai rata-rata mencapai kriteria tertentu maka diberikan penghargaan berupa sertifikat atau bisa juga dalam bentuk lainnya. Pemberian penghargaan dimaksudkan untuk memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih giat dalam belajar, agar pada turnamen berikutnya dapat memperoleh nilai jauh lebih baik hingga dapat menyumbang skor bagi kelompoknya. Kriteria penghargaan kelompok (Slavin, 1995:90) seperti pada Tabel 2.5.

**Tabel 2.5 Kriteria Penghargaan Kelompok**

Nilai	Predikat
$\text{Nilai} \geq 50$	<i>Super Team</i>
$45 \leq \text{Nilai} < 50$	<i>Great Team</i>
$40 \leq \text{Nilai} < 45$	<i>Good Team</i>

#### e. Pergeseran (*Bumping*)

Winda Rosminar, 2012

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Setelah turnamen pertama dilaksanakan selanjutnya dilakukan pergeseran posisi (*bumping*) untuk setiap siswa pada meja turnamen. Pergeseran selalu dilakukan setiap selesai dilaksanakannya turnamen akademik, untuk mengatur posisi siswa pada meja turnamen dalam kompetisi berikutnya. Pergeseran posisi tersebut dilakukan berdasarkan perolehan skor siswa setelah turnamen dilaksanakan (skor siswa ditulis pada lembar pencatatan skor). Pada intinya dilakukannya pergeseran yaitu menempatkan siswa yang memenangkan turnamen ke meja turnamen dengan tingkatan lebih tinggi sedangkan siswa yang kalah digeser pada meja turnamen dengan tingkatan lebih rendah dari meja turnamen semula.

Model TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki kelebihan seperti halnya dengan berbagai model pembelajaran lain, kelebihan dari model ini yaitu :

1. Belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.
2. Penguasaan materi pelajaran lebih meningkat.
3. Pembelajaran menggunakan kegiatan kelompok secara bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Kegiatan berkelompok lebih efektif jika pengelompokan dilakukan dengan kegiatan kreatif.
5. Penguasaan siswa dalam materi pelajaran meningkat melalui penggunaan kegiatan pembelajaran dengan mengaktifkan siswa.

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

6. Siswa lebih cepat menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran bila didahului dengan langkah orientasi.
7. Wawasan pengetahuan siswa lebih luas melalui penggunaan kegiatan eksplorasi.
8. Penguasaan pengetahuan siswa lebih kuat melalui kegiatan pendalaman dan penguatan.
9. Penyimpulan diakhir pelajaran memperkuat penguasaan siswa dalam mempelajari materi.

#### **D. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Bila dikaitkan dengan belajar berarti hasil menunjuk sesuatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu.

Soedijarto (1993:49) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.

Briggs (1979:149) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar”.

Menurut Sudjana (2004:22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Dalam

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, terdiri dari :

- 1) Pengetahuan/*Knowledge* (C1), kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep, prinsip dan prosedur atau istilah yang telah dipelajari tanpa harus memahami atau dapat menggunakannya.
- 2) Pemahaman/*Comprehension* (C2), kemampuan untuk mengungkapkan arti suatu materi pelajaran, dapat berupa menjelaskan pengertian kata-kata, angka, menjelaskan atau membuat ringkasan, menjelaskan sebab akibat.
- 3) Penerapan/*Application* (C3), kemampuan menggunakan prinsip, teori, hukum, aturan, maupun metode yang dipelajari pada situasi baru atau pada situasi nyata.
- 4) Analisis/*Analysis* (C4), kemampuan untuk menjabarkan suatu konsep.
- 5) Sintesis/*Synthesis* (C5), kemampuan untuk menempatkan bagian-bagian secara bersamaan, sehingga dapat membentuk sesuatu yang baru sebagai suatu keseluruhan.
- 6) Evaluasi/*Evaluation* (C6), pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dapat dilihat dari segi tujuan, cara kerja, pemecahan, metode, materi berdasarkan kriteria tertentu.

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



b. Ranah afektif berkenaan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan, terhadap moral dan sebagainya, yang terdiri dari lima aspek, yaitu :

- 1) Penerimaan : mengacu kepada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan terhadap rangsangan (stimulus) yang tepat. Misalnya peserta didik mampu mendengarkan penjelasan dari guru secara seksama.
- 2) Merespon : mengacu kepada partisipasi aktif dalam pembelajaran, meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi suatu stimulus.
- 3) Penilaian : mengacu kepada penilaian atau penghargaan oleh siswa terhadap objek khusus, fenomena atau perilaku.
- 4) Pengorganisasian : mengacu kepada mengorganisasikan nilai-nilai dari berbagai nilai yang berbeda misalnya kemampuan dalam menimbang dampak positif dan negative dari suatu perlakuan.
- 5) Karakteristik : mengacu pada keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian atau tingkah lakunya.

c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah ini terdiri dari : menirukan, kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan.

Dari definisi tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan aktual yang dapat diukur dan berwujud penguasaan ilmu pengetahuan, sikap keterampilan, dan nilai-nilai yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari proses belajar di sekolah.

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## **E. Keterkaitan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, Tujuan SMK dan PTK**

Keterkaitan antara *Teams Games Tournament*, SMK, dan PTK sangatlah diperlukan pembahasan yang lebih dalam. Hal ini yang menyebabkan layakanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan PTK bagi sekolah menengah kejuruan. Berikut tinjauan keterkaitan, *Teams Games Tournament* SMK, dan PTK.

- ❖ Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan.

Sedangkan Tujuan SMK :

1. Mempersiapkan peserta didik agar menjadi peserta produktif dan mampu bekerja mandiri
2. Membekali peserta didik agar mampu memiliki kompetensi personal dan kompetensi sosial. Kompetensi personal meliputi kreatifitas, ketekunan, memiliki rasa percaya diri, kemampuan memikul tanggung jawab, memiliki sikap profesional dan memiliki kemampuan kejuruan dan kompetensi sosial yaitu kemampuan bekerjasama secara efisien dalam kelompok.
3. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri baik secara mandiri maupun di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

❖ Tujuan umum dari Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Tujuan umum dari pembelajaran dengan metode adalah untuk *Teams Games Tournament* membantu siswa mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*) baik berupa kecakapan personal, sosial, akademik dan vocational. Sehingga model pembelajaran ini menuntut siswa untuk lebih aktif, berinteraksi, berkomunikasi, bekerjasama, dan dilatih siap berkompetisi dan mampu bersaing.

❖ Tinjauan PTK

Manfaat PTK bagi siswa adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan atau perbaikan kinerja siswa di sekolah
2. Peningkatan atau perbaikan masalah – masalah pendidikan anak sekolah
3. Peningkatan atau perbaikan kualitas dalam penerapan kurikulum dan pengembangan kompetensi siswa di sekolah
4. Memupuk dan meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan, kesenangan, dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sehingga hasil belajar pun dapat meningkat
5. Memberikan bekal kecakapan berfikir ilmiah melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru.

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Secara garis besar penerapan metode penelitian dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melihat dari tujuan pendidikan kejuruan dan tujuan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dapat ditarik kesimpulan bahwa pentingnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* diterapkan di pendidikan kejuruan. Ini berguna untuk mengembangkan kemandirian siswa dalam pembelajaran, sehingga intelektual dan keterampilan siswa dapat berkembang secara alami, dapat bekerjasama dan memiliki kemampuan berkompetisi dan bersaing. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* harus di dukung dengan suatu metode penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena keberhasilan siswa terhadap suatu materi, yaitu dapat dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini yang menjadikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Karena upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas.

## **F. Tinjauan Kurikulum Menggunakan Alat Ukur dan pengukuran Listrik**

### **1. Definisi Menggunakan Alat Ukur dan Pengukuran Listrik**

Salah satu standar kompetensi dalam kurikulum di SMKN 6 Bandung, pada kompetensi keahlian Teknik Audio Video , yaitu Menggunakan Alat Ukur

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan Pengukuran Listrik yang dipelajari oleh kelas X pada semester 1 (genap) tahun ajaran 2010 – 2011.

Yang akan dijadikan bahan pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu kompetensi dasar Menganalisa Hasil Pengukuran, dengan materi pembelajaran tentang Menganalisa Hasil Pengukuran Resistor Hubung Seri dan Pararel.

## **2. Kompetensi Dasar Menganalisa Hasil Pengukuran**

Untuk mencapai kompetensi Menganalisa Hasil Pengukuran maka siswa diberikan pembelajaran mengenai :

### **2.1 Menganalisa Hasil Pengukuran resistor Hubung Seri dan Pararel**

**Resistor** adalah komponen elektronika yang berfungsi untuk menghambat arus listrik dan menghasilkan nilai resistansi tertentu. Kemampuan resistor dalam menghambat arus listrik sangat beragam disesuaikan dengan nilai resistansi resistor tersebut.

#### **Hubungan seri dan paralel resistor**

Dalam rangkaian listrik, resistor sering kali digunakan dengan menghubungkan resistor satu dengan yang lain atau resistor dengan komponen yang lain secara seri dan paralel atau bisa juga campuran antara seri dan paralel. Kedua hubungan tersebut mengakibatkan perbedaan perhitungan resistansi pada resistor, sehingga nilai resistansi yang dibutuhkan atau diinginkan dapat tercapai. Berikut penjabaran dari kedua hubungan tersebut :

##### ***a. Hubungan seri***

Pengertian dari hubungan seri, yaitu jika suatu komponen di hubungkan antara satu sama lain sehingga membentuk beberapa komponen yang di bariskan menjadi satu baris, atau bisa di lihat dalam gambar di bawah ini :

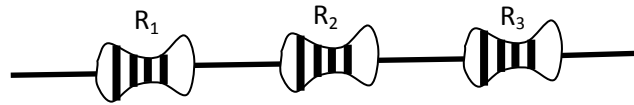
**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu





Dengan perhitungan  $R_{total}$  sebagai berikut

$$R_{total} = R_1 + R_2 + R_3$$

**Contoh :** Lima buah Resistor terhubung seri, yaitu 56  $\Omega$ , 100  $\Omega$ , 27  $\Omega$ , 10  $\Omega$  dan 5,6  $\Omega$ . Hitung besarnya tahanan pengganti ( $R_p$ ).

**Jawaban :**

$$R_{total} = R_1 + R_2 + R_3 + \dots + R_n$$

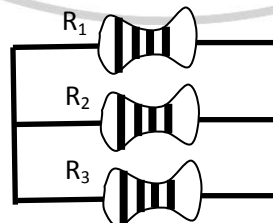
$$R_{total} = 56 \Omega + 100 \Omega + 27 \Omega + 10 \Omega + 5,6 \Omega$$

$$R_{total} = 198,6 \Omega$$

**Hubungan seri resistor besarnya tahanan total adalah penjumlahan dari masing-masing resistor.**

### **b. Hubungan paralel**

Pengertian dari hubungan paralel, yaitu jika suatu komponen di hubungkan antara satu sama lain sehingga membentuk beberapa komponen yang di bariskan menjadi satu shaf atau satu jajar, atau bisa di lihat dalam gambar di bawah ini :



Dengan perhitungan  $R_{total}$  sebagai berikut:

**Winda Rosminar, 2012**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

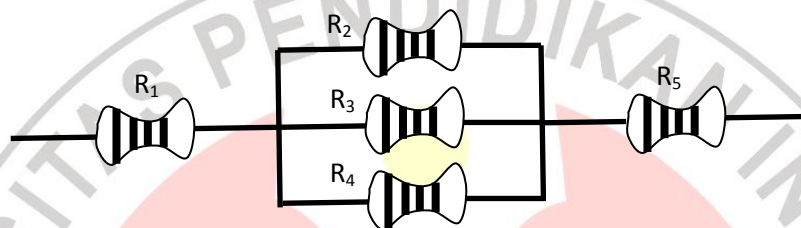
: Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Alat Ukur dan Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X SMKN 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$\frac{1}{R_{\text{total}}} = \frac{1}{R_1} + \frac{1}{R_2} + \frac{1}{R_3}$$

**c. Hubungan campuran (seri-paralel)**

Penertian dari hubungan campuran ini adalah jika suatu resistor dalam suatu rangkaian listrik dihubungkan secara seri dan paralel, atau lebih jelasnya pada gambar berikut :



Dengan perhitungan  $R_{\text{total}}$  sebagai berikut :

$$R_{\text{total}} = R_1 + (R_2 // R_3 // R_4) + R_5$$