

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang, Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran. Pengajaran merupakan suatu program tentang bagaimana dirumuskan dalam kurikulum akademik. Berdasarkan kurikulum akademik tahun 2013, proses pembelajaran menggapai tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kegiatan dalam suatu pembelajaran dimana peserta didik belajar dan berinteraksi dengan pendidik yang saling bekerjasama sehingga bisa mencapai tujuan belajar dan pengalaman belajar yang optimal baik.

Matematika merupakan ilmu yang universal dan mendasari perkembangan teknologi modern, juga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Salah satu ciri penting matematika adalah memiliki obyek abstrak, sehingga kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika itu sulit. Menurut Iik Nurhikmayati

(2017) Matematika dikatakan abstrak karena objek atau simbol-simbol dalam matematika tidak ada dalam kehidupan nyata. Hal ini diperkuat lagi oleh Puji Astuti dan Febian (2020) bahwa objek matematika adalah benda pikiran yang sifatnya abstrak dan tidak dapat diamati dengan pancaindra. Karena itu wajar apabila matematika tidak mudah dipahami oleh kebanyakan siswa.

Pendidikan matematika mempunyai potensi untuk memainkan peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga berbagai upaya dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Belajar merupakan sebuah proses usaha dalam memperoleh kepintaran maupun memperoleh sebuah ilmu pengetahuan. Belajar juga dapat disebut sebagai proses dari seseorang guna mencapai beberapa macam keterampilan, kompetensi serta sikap (Salam, 2017). Sehingga para pendidik berupaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa guna mencapai kualitas belajar matematika yang menyenangkan dengan memilih berbagai model pembelajaran yang menarik.

Kerangka konseptual yang disebut model pembelajaran melukiskan prosedur sistematis yang digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model ini juga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran guru untuk merencanakan aktivitas belajar-mengajar mereka. Barry Morris menciptakan beberapa pola pembelajaran, salah satunya terdiri dari dua elemen penting: belajar dan mengajar. Belajar dan mengajar dilakukan oleh siswa dan guru. Model pembelajaran merupakan bagian penting dari pembelajaran di kelas,

menurut Abas Ayafah. Beberapa alasan mengapa penerapan model pembelajaran di dalam kelas sangat penting adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai, 2) Peserta didik akan mendapatkan banyak informasi bermanfaat dan 3) Variasi model pembelajaran sangat penting selama proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan mencegah peserta didik dari rasa bosan. 4) Perubahan model pembelajaran diperlukan karena kebiasaan belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik berbeda (Asyafah, 2019). Jadi, para pendidik melakukan berbagai upaya dengan menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

SMA Duta Sumba juga mengalami masalah dengan pelajaran matematika. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa ada masalah yang dapat diteliti dan dipertimbangkan selama pelajaran matematika di kelas X SMA Duta Sumba. (1) metode yang digunakan guru dalam mengajar matematika, seperti model transfer informasi atau ceramah, terlalu monoton sehingga siswa menjadi pasif; (2) guru mendominasi proses belajar, sehingga kurang interaksi antara siswa dan pendidik; (3) siswa tidak memiliki banyak interaksi dengan guru; dan (4) Siswa tampak tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh tingkat keseriusan mereka dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan; (5) Sepertinya siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan melakukan apa yang diminta guru. Dengan demikian, berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru SMA Duta Sumba, bahwa di sekolah tersebut

khususnya siswa kelas X, mengalami kurangnya peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan ada beberapa faktor yang kurang mendukung seperti, 1) kurangnya fasilitas yang tidak mendukung untuk proses kegiatan belajar mengajar dikelas, 2) kurangnya motivasi belajar siswa, 3) beberapa siswa tidak menyukai matematika karena beranggapan matematika itu sulit, 4) kurangnya interaksi siswa dan guru. Sehingga, dengan berbagai faktor diatas, penulis ingin meningkatkan kembali semangat belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Usaha dilakukan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik saat ini, dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu kelompok kegiatan dan berbagai pengalaman yang disediakan oleh pendidik kepada peserta didik. Menurut Russeffendi (1991: 153) “Belajar matematika adalah belajar konsep dimulai dari benda-benda real kongkrit secara intuitif, kemudian pada tahap-tahap yang lebih tinggi konsep itu diajarkan lagi dalam bentuk yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum dipakai dalam matematika”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar matematika yaitu suatu proses untuk mengetahui suatu konsep (materi) yang terdapat didalam matematika. Sehingga harus memahami konsep (materi) sebelumnya, karena pada pembelajaran matematika berikut memerlukan tahapan-tahapan dari materi yang mudah menuju materi yang lebih sulit.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti berupaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas X SMA Duta Sumba dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, inovatif dan bervariasi

dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga model pembelajaran yang dipilih saat ini adalah model pembelajaran *team games tournament*. Metode ini cocok jika diterapkan dalam proses pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa disebut dengan pertandingan permainan beregu. Menurut (Slavin, 2005), "*Teams Games Tournament* (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins". Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) adalah metode berkelompok yang mudah di terapkan, mengikutsertakan aktivitas seluruh peserta didik dengan tidak ada perbedaan status. Kegiatan dalam suatu kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun kelompok.

Menurut (Kurniasih, 2012), "*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan". Sedangkan menurut (Kusumandari,2011) bahwa:"*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda". Dengan demikian, dalam turnamen ini,

peserta didik berkompetisi dengan anggota kelompok lain guna mendapatkan poin yang dapat disumbangkan pada skor kelompok tersebut. Langkah-langkah model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menurut (Sutirman, 2018) ialah sebagai berikut: 1) pembagian kelompok, 2) pembelajaran materi, 3) pelatihan dan persiapan, 4) kompetisi, 5) pemberian poin, 6) pertandingan antarkelompok, 7) pemberian penghargaan, dan 8) refleksi dan evaluasi.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam model pembelajaran tersebut maka siklus pembelajaran berkelanjutan dalam model *team games tournament*, dimana siswa terlibat dalam proses belajar secara aktif melalui kompetisi yang sehat dan kerjasama tim. Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini, penulis berharap dapat: 1) mengetahui bagaimana poses pembelajaran *team games tournament* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa; 2) mengetahui bagaimana *team games tournament* dapat membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dan bekerjasama dalam turnamen ini; 3) mengetahui peran pembawa kartu untuk keberhasilan kelompoknya.

Dalam konteks model pembelajaran *team games tournament* (TGT), peneliti mengambil materi tentang Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) dengan pertimbangan materi ini sangat penting untuk siswa kelas X. Dengan demikian, dapat mengikuti Langkah-langkah berikut: 1) Pembentukan Kelompok: Peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. 2) Pengajaran materi: Peneliti

menyampaikan materi tentang Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) kepada seluruh kelas. 3) Pelatihan dan persiapan: setiap kelompok belajar tentang SPLTV dengan cara berdiskusi. 4) Kompetisi dalam kelompok: setiap kelompok diuji dalam kompetisi internal. 5) Pemberian poin: peneliti memberikan poin kepada setiap kelompok berdasarkan kinerja mereka dalam kompetisi internal. 6) Pertandingan antarkelompok: Setelah kompetisi internal selesai, kelompok-kelompok akan bersaing satu sama lain dalam pertandingan antarkelompok yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan atau tugas-tugas terkait SPLTV. 7) Pemberian penghargaan: Peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor tertinggi dalam pertandingan antarkelompok sebagai bentuk apresiasi atas prestasi mereka. 8) Refleksi dan evaluasi: Setelah selesai semua pertandingan, peneliti dan siswa melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan kinerja kelompok-kelompok. Hal ini membantu siswa untuk memahami konsep SPLTV dengan lebih baik dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, peneliti dapat menggunakan model *team games tournament* (TGT) untuk mengajar materi tentang Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dengan cara yang interaktif dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif melalui kompetisi dan kerjasama tim. Pembelajaran matematika dikatakan efektif apabila didasarkan pada ketuntasan hasil belajar secara klasikal, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, dan respon siswa terhadap pembelajaran (Nurul:2006).

Penelitian terdahulu pernah diteliti oleh Fatimah dkk no 2 (2017) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Pangkat Di Kelas Xb Sma Negeri 1 Sigi” Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitian ini melibatkan peneliti secara langsung mulai dari observasi, perencanaan tindakan, selama pelaksanaan tindakan, dan sampai penyusunan laporan hasil penelitian. Jenis penelitian ini digunakan dengan alasan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kelas, kemudian mengadakan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menemukan model pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang terjadi di kelas guna mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa di kelas.

Berdasarkan uraian pada latar belakang peneliti tertarik untuk menerapkan model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Duta Sumba. Penulis mengambil metode ini di Kelas X SMA Duta Sumba berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SMA tersebut yang mengatakan bahwa banyak siswa yang berminat pada aktivitas bermain. Melalui metode ini diharapkan siswa mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

## **B. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari luasnya permasalahan didalam penelitian dikarenakan keterbatasan waktu, fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti meneliti peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
2. Ruang lingkup atau pokok bahasan dalam penelitian ini adalah Sistem Persamaan Tiga Variabel (SPLTV).

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* dalam pelajaran matematika siswa di kelas X SMA Duta Sumba tahun pelajaran 2023/2024?
2. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* dalam pelajaran matematika siswa di kelas X SMA Duta Sumba tahun pelajaran 2023/2024?

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, Tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini setelah di lakukannya tindakan adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *team games*

*tournament* dalam pelajaran matematika siswa di kelas X SMA Duta Sumba tahun pelajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* dalam pelajaran matematika siswa di kelas X SMA Duta Sumba tahun pelajaran 2023/2024.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan, peningkatan, dan perbaikan praktik pembelajaran matematika. Dengan mengetahui proses penerapan model *team games tournament* (TGT) pada siswa kelas X SMA Duta Sumba, berarti telah berupaya mencari jalan keluar untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar sehingga diharapkan tujuan pembelajaran tercapai.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam merespon setiap permasalahan yang di berikan guru serta meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar.

##### 2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru untuk mengetahui hasil penerapan model *team games tournament* dan guru memperoleh pengalaman yang bermanfaat dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan

demikian, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas supaya prestasi siswa lebih baik.

3. Bagi sekolah

Memberikan kontribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah mengetahui informasi mengenai penerapan model team games tournament dan hasil penerapan model *team games tournament* dalam menyelesaikan soal uraian serta peneliti memperoleh gambaran yang jelas tentang penerapan model team games tournament dalam pembelajaran Matematika.

#### **F. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dan untuk memperoleh pengertian yang sesuai dengan istilah dalam penelitian ini. Istilah-istilah yang berhubungan dengan penelitian ini adalah:

1. *Team Games Tournament*

*Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa disebut dengan Pertandingan Permainan Team yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edwart, dalam Fathurrohman (2019 :55) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 3-6 orang imana anggota kelompok dipilih secara heterogen. Kegiatan dalam suatu kelompok kecil, peserta

didik belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu ataupun kelompok.

Jadi berdasarkan uraian diatas, yang dimaksud dengan team games tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan 3 sampai dengan 6 orang siswa yang dimana anggota kelompok dipilih secara heterogen, agar peserta didik belajar dan bekerjasama antar anggota kelompok, untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu ataupun kelompok.

## 2. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV)

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) adalah Kumpulan tiga atau lebih persamaan linear yang melibatkan tiga variabel atau lebih. Secara umum, SPLTV memiliki bentuk:

$$a_{11}x + a_{12}y + a_{13}z = B_1$$

$$a_{21}x + a_{22}y + a_{23}z = B_2$$

$$a_{31}x + a_{32}y + a_{33}z = B_3$$

Dimana  $x$ ,  $y$  dan  $z$  adalah variabel yang ingin dicari nilainya,  $a_{ij}$  adalah koefisien dari setiap variabel dalam setiap persamaan, dan  $b_i$  adalah konstanta. Tujuan utama dalam menyelesaikan SPLTV adalah untuk menentukan nilai-nilai dari variabel  $x$ ,  $y$  dan  $z$  yang memenuhi semua persamaan secara bersamaan. SPLTV dapat memiliki satu Solusi, atau tidak ada Solusi sama sekali, tergantung pada hubungan antar konstanta yang terlibat. Sehingga penyelesaian SPLTV biasanya menggunakan penggunaan Teknik-teknik matematis seperti dengan metode eliminasi Gauss, Substansi,

matriks, atau geometri dalam ruang tiga dimensi. Dengan demikian, metode-metode ini memungkinkan kita untuk menentukan apakah SPLTV memiliki Solusi, dan jika ada, Solusi tersebut dapat dihitung dengan tepat.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai hakikat belajar, hakikat pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, karakteristik siswa SMA, model pembelajaran, model pembelajaran *team games tournament*, hakikat matematika, materi SPLTV.

##### 1. Hakikat Belajar.

Perkembangan manusia, kebiasaan, sikap, keyakinan, dan kebiasaan dipengaruhi oleh belajar. Orang harus tahu bahwa belajar mempengaruhi proses psikologisnya. Para ahli telah membuat banyak definisi tentang belajar. Menurut Samatowa dalam Ardiansyah, dkk (2020:140) "belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya." Menurut Slameto (2003) dalam Biasri Suarim, Neviyarni (2021) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu upaya aktivitas dilakukan individu untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Trianto dalam Biasri Suarim, Neviyarni (2021) menyatakan bahwa belajar adalah suatu yang digambarkan sebagai perubahan yang terjadi pada setiap individu melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan, atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik

bawaan setiap individu. Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa belajar bukanlah hanya tentang pertumbuhan fisik atau perkembangan karakteristik bawaan seseorang, melainkan lebih kepada perubahan yang terjadi pada individu melalui pengalaman. Pandangan ini mencerminkan bahwa belajar melibatkan proses adaptasi.

Menurut Carmina Fandos-Herrera, dalam Abu Muslim dan Wilis (2023) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Berbeda dengan apa yang dikatakan Harold Spears (1955) dalam Slameto (2020 :19), yang menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Sedangkan menurut Cronbach (1954) dalam Silviana Nur Faizah (2017:177) "*learning is shown by a change in behavior as a result of experience*", Pernyataan ini yang artinya adalah pembelajaran ditunjukkan dengan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran terjadi ketika ada perubahan dalam perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman. Ini menekankan bahwa pembelajaran bukan hanya tentang informasi baru atau pemahaman, tetapi juga perubahan konkret dalam cara seseorang bertindak atau menanggapi situasi.

Selain itu Morgan (1986) dalam Suprijono (2020:3) merumuskan bahwa “belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman”. Sepadan dengan pendapat Trianto (2019), belajar adalah suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pendidikan, belajar tidak hanya terbatas pada penyerapan informasi, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan, sikap, dan pemahaman yang lebih mendalam melalui berbagai metode pembelajaran. Sedangkan, Ernest R. Hilgard dan Gordon H. Bower dalam Ramses Simanjuntak (2018) mengatakan bahwa belajar adalah proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang menghasilkan perubahan, perilaku ini berbeda dari perilaku lain.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar secara umum adalah perbuatan mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan seseorang untuk mencapai hasil yang lebih baik. Belajar dihasilkan dari latihan yang disengaja.

## 2. Hakikat Pembelajaran

Pada hakikatnya istilah dalam pembelajaran saling berhubungan erat dengan bagaimana membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik belajar dan guru mengajar, suatu pembelajaran dikatakan kondusif jika ada timbal balik antara pelajar dan pemberi pembelajaran. Pembelajaran adalah aktualisasi kurikulum yang mewajibkan pendidik melaksanakan dan menumbuhkan aktivitas peserta didik sesuai dengan agenda yang sudah diprogramkan (E. Mulyasa,2004:117).

Menurut Abu Muslim dan Wilis Werdiningsih (2023) mengatakan bahwa tujuan kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah untuk membantu siswa memahami atau memperhatikan nilai-nilai sehingga mereka mengubah perilaku. Menurut pernyataan tersebut, tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu siswa mengenal dan peduli terhadap nilai-nilai tertentu sehingga mereka dapat mengubah perilaku mereka sendiri. Perubahan perilaku ini adalah hasil dari pengalaman yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya tentang memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang menginternalisasi nilai-nilai yang dianggap penting dan mengubah perilaku mereka sendiri.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sedangkan menurut “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (UU Sisdiknas 2009: 172). Selaras dengan pendapat dari Trianto (2020) “pembelajaran adalah aspek kegiatan manusia yang kompleks dan tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk dari interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks, pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dengan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Selain itu, menurut Sugandi (2018), pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Proses ini melibatkan berbagai metode, strategi, dan media untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik secara optimal.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Menurut Hamalik (2020), pembelajaran adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui pengalaman dan latihan. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik untuk mencapai perkembangan yang holistik.

Tujuan pembelajaran menurut Sugandi, dkk (2018: 19) adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan prilaku siswa. Selanjutnya Sugandi (2004: 27) dalam Haryati (2019) menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran yaitu: (1) Kesiapan belajar; (2) Perhatian; (3) Motivasi; (4) Keaktifan siswa; (5) Mengalami sendiri; (6) Pengulangan; (7) Materi pelajaran yang menantang; (8) Balikan dan penguatan; (9) Perbedaan individual.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses melibatkan guru dengan semua komponen tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian. Jadi proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling terkait antar

komponennya di dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar yang dilakukan oleh setiap siswa dalam satu kelas tidak dapat dijadikan dasar bahwa proses pembelajaran yang terjadi dalam diri setiap siswa adalah sama. Karena terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum menurut Slameto (2010.) dalam Lia Pradilasari (2019), kegiatan belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

#### a. Faktor Intern

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam siswa itu sendiri, faktor yang meliputi:

- 1) Motivasi, Tingkat motivasi siswa memengaruhi seberapa efektif mereka belajar. Motivasi dapat berasal dari keinginan intrinsik untuk belajar, seperti

minat pada materi atau kepuasan dengan pencapaian, atau dari sumber ekstrinsik, seperti pengakuan atau pujian dari orang lain.

- 2) Minat siswa terhadap topik atau materi pelajaran tertentu dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan perhatian mereka terhadap pelajaran. Siswa yang memiliki minat yang tinggi cenderung lebih antusias dalam mempelajari materi tersebut.
- 3) Kemampuan kognitif, kemampuan siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam pemecahan masalah, analitis, dan kecepatan pemahaman.
- 4) Gaya belajar, Setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik, seperti belajar melalui pendengaran, visual, atau pengalaman langsung. Memahami gaya belajar masing-masing siswa dapat membantu mereka mengoptimalkan proses belajar mereka.
- 5) Kesejahteraan mental dan emosional, Kesehatan mental dan emosional siswa dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk fokus, berkonsentrasi, dan belajar. Siswa yang mengalami stres, kecemasan, atau masalah emosional lainnya mungkin mengalami kesulitan untuk menyerap informasi dengan baik.
- 6) Pengalaman sebelumnya, Siswa mungkin lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar lebih lanjut jika mereka memiliki pengalaman belajar sebelumnya yang baik.
- 7) Tujuan belajar, yang jelas tujuan belajar yang bermakna dapat memberikan arah motivasi bagi siswa dan berkomitmen guna mencapai hasil belajar yang diinginkan.

b. Faktor Ekstern

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor ini meliputi:

- 1) Lingkungan keluarga, Kondisi keluarga termasuk tingkat pendidikan orang tua, stabilitas rumah tangga, dukungan keluarga terhadap pendidikan, dan cara orang tua mendidik anak.
- 2) Lingkungan Sosial, Siswa sebaya, gaya hidup mereka, budaya sekolah, dan kebiasaan sosial di lingkungan mereka
- 3) Lingkungan sekolah terdiri dari fasilitas sekolah, ketersediaan sumber daya, kualitas instruksi dan manajemen sekolah, dan lingkungan belajar yang diciptakan.
- 4) Teknologi dan Media, Akses terhadap teknologi dan media serta penggunaan mereka untuk mendukung pembelajaran.
- 5) Kondisi Ekonomi, Keuangan keluarga, kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan siswa, dan akses terhadap fasilitas pendidikan tambahan.
- 6) Faktor geografis termasuk lokasi, transportasi, dan akses ke pendidikan dan sumber daya pendukung belajar.
- 7) Faktor kesehatan termasuk kesehatan fisik dan mental siswa, termasuk akses ke layanan kesehatan berkualitas.
- 8) Faktor politik dan sosial termasuk situasi sosial dan politik di lingkungan tempat tinggal siswa, yang dapat memengaruhi stabilitas dan peluang belajar.

Dengan memahami berbagai faktor yang dapat mempengaruhi belajar, guru dapat membuat suasana belajar yang mendukung mulai dari persiapan hingga kegiatan belajar. Dengan mengetahui hal ini, guru dapat memastikan bahwa hasil belajar yang dicapai maksimal.

#### 4. Aktivitas Belajar

Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan dan sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan lainnya. Kegiatan belajar adalah bagian penting dari proses pendidikan di sekolah dan merupakan kegiatan yang dialami langsung oleh siswa selama proses belajar. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru dengan menggunakan berbagai sumber seperti buku, mendengarkan, berdiskusi, atau berlatih. Ini melibatkan penggunaan pikiran dan kemampuan kognitif untuk memahami dan mengolah konsep baru atau kompleks. Aktivitas belajar juga dapat melibatkan interaksi dengan orang lain, seperti guru atau sesama siswa, serta penggunaan berbagai sumber belajar, seperti buku dan bahan pelajaran lainnya.

Menurut Ainurrahman (2012), aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kesadaran dalam diri mereka untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Menurut Sardiman (2008), aktivitas belajar berarti bahwa semua pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan penyelidikan individu, dengan bekerja sendiri secara rohani dan teknis. Belajar tidak dapat terjadi tanpa aktivitas. Belajar tidak sepenuhnya tanpa aktivitas. Orang tidak pernah belajar tanpa

berpartisipasi dalam aktivitas fisiknya, apalagi jika itu berkaitan dengan belajar menulis, mencatat, membaca, mengingat, berpikir, latihan, atau praktek, dan sebagainya. Selain itu, siswa memiliki prinsip aktif dan keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif ini mengendalikan tingkah laku mereka. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan kegiatan yang mendukung keberhasilan pembelajaran.

Menurut Sardiman (2001: 980) dalam Nur Fauziah (2019) aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik dan mental atau psikis, dimana kegiatan yang bersifat fisik berupa kegiatan membaca, mendengar, menulis, memperagakan dan mengukur, sedangkan kegiatan yang bersifat mental misalnya berpikir atau mengingat kembali isi pelajaran pertemuan sebelumnya. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2018: 119) bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan unsur jiwa dan raga, artinya bahwa untuk melakukan suatu kegiatan belajar tidak akan pernah dilakukan tanpa suatu dorongan dari dalam yang lebih utama walaupun dari luar sebagai upaya lain yang tak kalah pentingnya.

Lebih spesifik lagi dijelaskan oleh Oemar Hamalik (dalam aminah, 2019:19) menyatakan bahwa “aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar”. Penggunaan aktivitas besar nilainya dalam pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan siswa, siswa dapat bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, siswa dapat mengembangkan pemahaman

dan berpikir kritis, dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara fisik maupun psikis selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru, berkelompok dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Sedangkan, menurut Nasution (dalam sudarmana 2018: 27) menyebutkan bahwa aktivitas belajar terdiri dari mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya.

Suprijono (2020) menyajikan pandangan yang menekankan pada aspek psikologis dan proses belajar seseorang dalam mengevaluasi hasil belajar. Menurutnya, hasil belajar dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, seperti: 1) pemahaman konsep. 2) penguasaan materi. 3) perubahan sikap dan nilai. 4) kemampuan berpikir kritis. 5) pengembangan keterampilan. Sehingga dengan kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil dari interaksi yang kompleks antara seseorang dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, sangat penting memperhatikan aspek psikologis seseorang dalam mengevaluasi hasil belajar

Menurut Sudjana dalam Sharen Nia Novrita dkk (2022) mengatakan bahwa: Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur, yaitu berupa tes yang disusun dan direncanakan baik tertulis, lisan, maupun perbuatan. Sedangkan menurut Anni (2021: 7) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Selaras dengan pernyataan Rifa'i (dalam Hadi 2022:85) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh Sudjana (2018: 7) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas dalam arti siswa menjadi pembelajaran yang efektif dan guru menjadi motivator yang baik. Dalam kaitan dengan itu, guru dan pembelajar dapat menjadikan informasi hasil penilaian sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah pemecahan

masalah, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan belajarnya.

Horward Kingsley (dalam Marinda 2020:126) membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Sementara Gagne dalam Suprijono (2019: 5-6), membagi hasil belajar ke dalam lima kategori berupa:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan minat kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Benyamin S. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni 2020: 19), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan

(*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah *afektif* mencakup penerimaan (*receiving*), penanggapihan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originallity*).

Dari beberapa pendapat tentang pengertian hasil belajar yang diuraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa berupa suatu pengetahuan, sikap, dan perilaku. Hasil belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Melalui penilaian hasil belajar dapat dilihat perubahan tingkah laku yang dapat diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan

keterampilan. Hasil belajar dapat diukur dengan angka-angka, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku. Oleh karena itu, hasil belajar perlu dirumuskan dengan jelas sehingga dapat dievaluasi apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum.

#### 5. Karakteristik Siswa SMA

Remaja pada usia SMA sering memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang dunia disekitar mereka. Mulai berkeinginan menjelajahi berbagai topik, mulai dari ilmu pengetahuan hingga seni dan budaya. Sangat penting juga interaksi sosial bagi siswa SMA. Di usia SMA remaja adalah usia saat mereka mencoba untuk memahami siapa mereka, mencoba berbagai peran dan minat untuk mengetahui diri mereka. Sehingga usaha agar dapat mengupayakan proses pembelajaran yang optimal yang sesuai dengan karakter peserta didiknya. Karakteristik siswa sangat berpengaruh terhadap kesiapan siswa dalam belajar dan cara-cara mereka belajar. Untuk dapat mencapai tujuan belajar seorang guru haruslah benar-benar mengetahui karakteristik dari peserta didiknya dengan demikian dapat mencapai tujuan belajar yang optimal baik.

Berikut pendapat para ahli mengenai karakteristik siswa khususnya siswa SMA dalam Gema Eferko Putri dan Festiyed (2019), yaitu:

Menurut Rijal (2015) menyatakan bahwa gaya belajar kinestetik, visual, dan auditori adalah salah satu ciri siswa yang dapat membantu mereka belajar. Sebagian besar peserta didik memiliki ketiga gaya belajar ini, tetapi gaya belajar yang lebih dominan biasanya memiliki pengaruh yang lebih besar. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif harus

mendukung ketiga gaya belajar ini agar terjadi keseimbangan. Tingkat kemandirian siswa juga perlu di perhatikan. Kemandirian belajar berarti setiap orang dapat belajar sendiri, dengan bantuan orang lain maupun tidak. Seperti membentuk tujuan, memperkirakan kebutuhan belajar, dan mengetahui bagaimana siswa dapat mengontrol pembelajarannya sendiri (Sudayana, 2016).

Menurut Teguh (2012), percaya diri, inisiatif, tanggung jawab, dan disiplin adalah sifat yang diperlukan untuk kemandirian belajar. Tujuan kemandirian belajar adalah untuk memberikan peserta didik kebebasan siswa sehingga tidak terpaku pada pendekatan pembelajaran konvensional, membuat siswa belajar sesuai dengan kemampuan mereka, dan membangun pendekatan pembelajaran diri sendiri. Menghadapi kemajuan teknologi dan informasi saat ini, kemandirian belajar siswa harus menjadi prioritas dalam pembelajaran. Self-regulated learning, juga dikenal sebagai kemandirian belajar, sangat penting saat ini dan menjadi kebutuhan bagi siswa untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks di masa depan (Ana, 2015).

Dick dan Carey (dalam Utami 2018) menyatakan bahwa mengidentifikasi karakteristik siswa sangat penting dalam perencanaan pembelajaran, atau desain instruksional, karena berpengaruh pada proses pengembangan instruksional. Karakteristik umum populasi sasaran belajar mengacu pada karakteristik umum siswa yang akan menerima pembelajaran. Dick dan Carey juga mengatakan bahwa jika karakteristik umum siswa diambil tanpa observasi atau wawancara sebelumnya,

perancang dapat melakukan kesalahan. Secara umum karakteristik siswa yang perlu mendapat perhatian di dalam perencanaan pembelajaran ialah:

- a. Karakteristik kemampuan awal, seperti kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, dan kemampuan untuk bergerak.
- b. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status social budaya.
- c. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, seperti: sifat, sikap, perasaan, minat, dan sebagainya.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

## 6. Model Pembelajaran

Salah satu hal yang menunjang sebuah proses pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran. Ada beberapa pengertian model pembelajaran yang diungkapkan para ahli. Toeti Soekamto dan Winataputra (2018:78) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Lain halnya dengan Arends (2018:259) menurutnya model pembelajaran adalah mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Menurut Suprijono (2020: 45-46) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Sementara Joyce (1986) dalam Trianto (2019: 5) mengemukakan:

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada guru. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Pada dasarnya model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Setiap model pembelajaran

memiliki karakteristik yang berbeda. Pemilihan model pembelajaran harus mengacu pada tujuan pembelajaran, materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang mendukung, serta kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut.

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

Suseno (dalam Priansa 2017: 70) menyatakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), merupakan suatu pendekatan kerja antar kelompok dengan pengembangan kerjasama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Dalam permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Nurhidayah, S. (2018) menambahkan bahwa keistimewaan, model pembelajaran TGT ini dibandingkan dengan model kooperatif lainnya adalah siswa dituntut untuk dapat berpikir dan bertanggung jawab secara mandiri dan kelompok dalam suasana yang menyenangkan dengan melaksanakan kegiatan turnamen. Pembelajaran ini memberikan kesempatan siswa untuk saling berbagi ide dan mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Trianto (2009: 83) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (dalam Hemiati 2021). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh nilai tambahan poin untuk skor tim mereka.

Setelah mempelajari beberapa pengertian mengenai *team games tournament* (TGT) dapat diketahui bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat *heterogen* baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, ras. Setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik untuk memperoleh skor. Penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika di SMA kelas X sangat cocok untuk melakukan peningkatan aktivitas dan hasil belajar mereka. Dengan pembelajaran TGT siswa dapat belajar sambil bermain serta dilatih cara berkompetensi melalui pertandingan turnamen.

b. Komponen Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2010: 166-7), terdapat lima komponen dalam TGT, yaitu presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim.

1) Presentasi kelas

Presentasi digunakan guru untuk menerangkan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik

pembelajaran yang akan digunakan. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena sangat membantu mereka dalam menjawab soal-soal pada saat kompetisi.

## 2) Tim (Kelompok)

Tim atau kelompok dalam TGT dibentuk berdasarkan keragaman kemampuan akademik siswa, yaitu kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal dengan baik pada saat permainan. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran dalam tim melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Poin penting pada pembelajaran yang menerapkan TGT yaitu anggota tim harus melakukan yang terbaik untuk tim dan setiap anggota tim harus saling membantu untuk keberhasilan tim.

## 3) *Game* (Permainan)

*Game* atau permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas. Setiap siswa mewakili masing-masing tim untuk bermain *game* di atas meja-meja turnamen. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Tugas kelompok pembaca yaitu

mengambil kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu. Tugas kelompok penantang I yaitu menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sementara kelompok penantang II bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan melakukan cek pada lembar jawaban.

#### 4) Tournament (Turnamen)

Pada turnamen, siswa dengan kemampuan yang setara duduk dalam meja turnamen yang sama untuk melakukan pertandingan dan permainan akademik. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim.

#### 5) Rekognisi Tim

Tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila skor mereka mencapai kriteria tertentu.

#### c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Slavin (2010: 170-4), langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:

##### 1) Pengajaran

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara presentasi di dalam kelas. Presentasi mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahannya praktis tiap komponen dari keseluruhan materi pelajaran.

##### 2) Belajar Tim

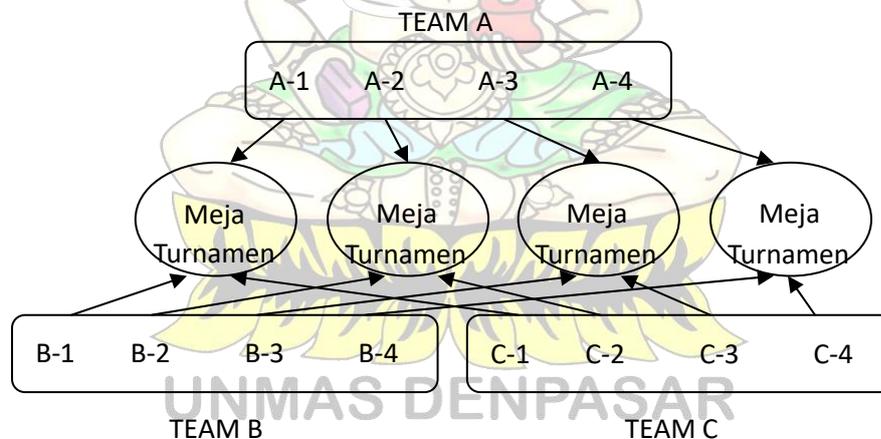
Para siswa mempelajari lembar-lembar kegiatan dalam tim mereka. Selama belajar dalam tim, tugas para anggota tim yaitu menguasai materi yang telah disampaikan guru dalam presentasi kelas dan membantu anggota lainnya

untuk menguasai materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran serta untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelasnya.

### 3) Turnamen

Guru menyediakan lembar permainan, lembar jawaban, lembar skor permainan, dan satu boks kartu bernomor untuk setiap meja turnamen. Sebelum memulai turnamen, siswa yang memiliki kemampuan setara duduk bersama dalam satu meja turnamen. Berikut adalah gambar penempatan siswa pada meja turnamen menurut Slavin (2010: 168).

Gambar 2. 1 penempatan siswa pada meja turnamen



Untuk memulai turnamen, para siswa dalam setiap meja turnamen menarik kartu bernomor untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang mendapat nomor tertinggi. Pembaca pertama mengocok kartu bernomor dan mengambil kartu yang paling atas, kemudian membaca dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu yang diambil. Setelah pembaca memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut, penantang I mempunyai pilihan untuk menantang dan memberikan

jawaban yang berbeda atau melewatinya. Begitu pula dengan penantang II, jika ia mempunyai jawaban yang berbeda dengan pembaca dan penantang I, maka penantang II boleh menantang atau memilih untuk melewatinya. Penantang harus berhati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya apabila jawaban mereka salah. Setelah semua memberikan jawaban atau melewati pertanyaan, penantang II memeriksa dan membacakan jawaban yang benar. Siswa yang memberikan jawaban dengan benar akan menyimpan kartunya. Jika jawaban yang diberikan pembaca salah, maka pembaca tidak mendapatkan sanksi. Namun, jika jawaban yang diberikan penantang salah, maka penantang harus mengembalikan kartu kemenangannya.

Untuk permainan putaran berikutnya, semua peserta bergerak satu posisi, yaitu penantang I menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang II. Pada saat turnamen selesai, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan dan menambahkan pula skor yang mereka peroleh pada setiap *game*. Berikut adalah lembar pencatatan poin menurut Slavin (2010: 175).

Tabel 2. 1 lembar pencatatan dan penjumlahan skor

Permainan	Tim	Game 1	Game 2	Game 3	Total hari itu	Poin turnamen

--	--	--	--	--	--	--

#### (4) Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, guru menjumlahkan perolehan skor masing-masing tim. Guru mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain untuk diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria tertentu. Pedoman menghitung poin-poin turnamen menurut Slavin (2010: 175) adalah sebagai berikut:

Kriteria penghargaan kelompok menurut Slavin (2010: 175) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 2 kriteria penghargaan kelompok menurut slavin

Kriteria (Rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

#### 7. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu yang universal dan mendasari perkembangan teknologi modern, juga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika juga dapat berarti ilmu pengetahuan diterima dengan cara berpikir (bernalar). Menurut Russeffendi ET (1980:148), mengatakan bahwa matematika berasal dari pikiran manusia, yang berkaitan dengan konsep, proses, dan penalaran.

Sedangkan menurut James dan James pada tahun (1976) menyatakan bahwa matematika adalah bidang yang menyelidiki logika, termasuk bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang berhubungan satu sama lain. Matematika terdiri dari tiga komponen utama: aljabar, analisis, dan geometri. Namun, ada yang berpendapat bahwa matematika terdiri dari empat komponen: aritmatika, aljabar, geometris, dan analisis. Menurut Reys-dkk (1984), matematika adalah studi tentang pola dan hubungan, metode atau cara berpikir, seni, bahasa, dan pola. dan sumber daya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat matematika adalah studi tentang pola, struktur, dan hubungan yang mendasari fenomena dalam dunia ini dengan cara yang konsisten dan abstrak. Matematika pada dasarnya adalah bahasa yang memungkinkan kita untuk memahami dan menjelaskan fenomena alamiah dan abstrak, meskipun pada permukaannya ia hanya terdiri dari kumpulan angka dan rumus.

#### 8. Materi SPLTV

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) adalah Kumpulan tiga atau lebih persamaan linear yang melibatkan tiga variabel atau lebih. Secara umum, SPLTV memiliki bentuk:

$$a_{11}x+a_{12}y+a_{13}z=B_1$$

$$a_{21}x+a_{22}y+a_{23}z=B_2$$

$$a_{31}x+a_{32}y+a_{33}z=B_3$$

Dimana  $x$ ,  $y$  dan  $z$  adalah variabel yang ingin dicari nilainya,  $a_{ij}$  adalah koefisien dari setiap variabel dalam setiap persamaan, dan  $b_i$  adalah

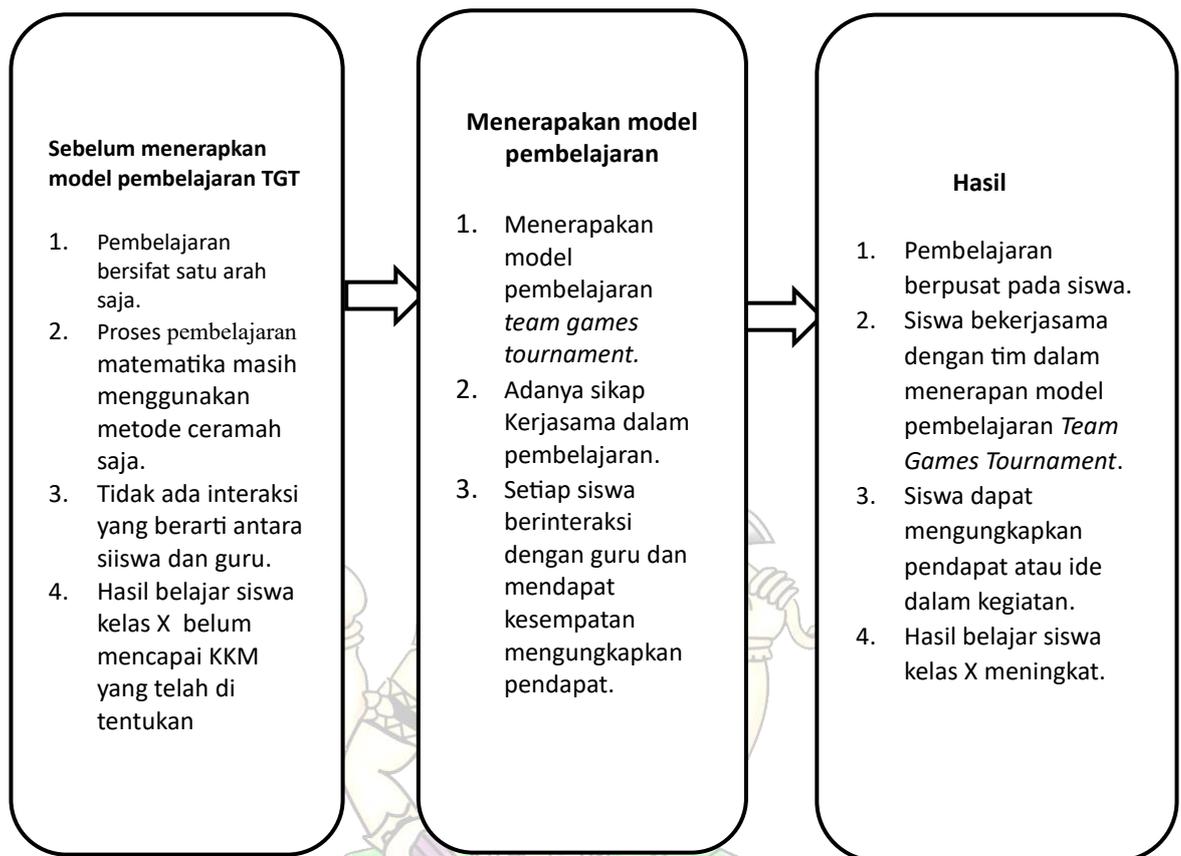
konstanta. Tujuan utama dalam menyelesaikan SPLTV adalah untuk menentukan nilai-nilai dari variabel  $x$ ,  $y$  dan  $z$  yang memenuhi semua persamaan secara bersamaan. SPLTV dapat memiliki satu Solusi, atau tidak ada Solusi sama sekali, tergantung pada hubungan antar konstanta yang terlibat. Sehingga penyelesaian SPLTV biasanya menggunakan penggunaan Teknik-teknik matematis seperti dengan metode eliminasi Gauss, Substansi, matriks, atau geometri dalam ruang tiga dimensi. Dengan demikian, metode-metode ini memungkinkan kita untuk menentukan apakah SPLTV memiliki Solusi, dan jika ada, Solusi tersebut dapat dihitung dengan tepat.

### **B. Kerangka Berpikir**

Secara visual, kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada bagan berikut:

Gambar 2. 2 kerangka berpikir

UNMAS DENPASAR



Proses pembelajaran matematika di kelas X SMA Duta Sumba masih menggunakan metode yang konvensional. Dalam pelaksanaannya guru hanya menerangkan pembelajaran dengan metode ceramah diselingi penjelasan singkat, kemudian siswa disuruh untuk menyimak kemudian mencatat hal yang telah diberikan oleh guru. Tidak ada interaksi yang berarti dalam proses pembelajaran baik interaksi antara siswa dengan guru maupun interaksi antara siswa dengan siswa. Hal ini menyebabkan siswa tidak semangat mengikuti pelajaran dan membuat siswa cepat merasa bosan. Akibat dari adanya proses pembelajaran tersebut adalah siswa menjadi pasif dan kurang aktif serta hasil belajar siswa khususnya materi SPLTV yang tidak optimal.

Solusi yang dapat dilakukan agar dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Dalam penerapan model pembelajaran TGT guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran dengan membuat kartu soal, kartu jawaban, kartu nomor, menyusun permainan yang menyenangkan, mengkoordinir siswa melakukan tournament. Sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) juga menuntut siswa melakukan berbagai kegiatan seperti belajar tim, mengerjakan LKS secara berkelompok, mengikuti game, melaksanakan turnamen. Banyaknya kegiatan yang dilakukan siswa yang diselingi dengan adanya permainan tentunya akan membuat siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan karena dilakukan secara berkelompok. Hal ini juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang optimal. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

UNMAS DENPASAR