

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran adalah kerangka acuan yang menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harefa et al, 2022). Contoh pembelajaran adalah aturan yang diterapkan secara teratur meliputi strategi, metode, teknik serta pendekatan (Setyowati et al, 2020). Sesuai beberapa penjelasan, model pembelajaran dapat didefinisikan menjadi kerangka pembelajaran meliputi strategi, teknik, metode, materi, dan alat penilaian pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) iyalah menggunakan tim beranggotakan empat sampai lima siswa yang berbeda, berkompetisi dalam penguasaan materi. Dalam permainan, tim bermain satu dengan yang lainnya untuk mengumpulkan poin tambahan yang kemudian digunakan untuk membuat skor. Tim yang mengumpulkan poin terbanyak pada akhirnya akan diberi penghargaan. (Fauziyah & Anugraheni, 2020)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah contoh pembelajaran yang mana siswa pada grup kecil mendapat materi menggunakan cara berkompetisi secara akademik. Selain itu, soal-soal latihan dibentuk dalam permainan yang dikompetisikan antar kelompok sehingga siswa bisa aktif dalam belajar supaya memperoleh nilai terbaik bagi kelompoknya dan kelompoknya menjadi pemenang. Dengan memanfaatkan permainan dalam model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dan menjadi termotivasi untuk belajar dengan giat. Pada akhirnya, ini akan mempengaruhi konsentrasi siswa, kecepatan mereka menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman mereka tentang berbagai materi pelajaran, sehingga mencapai hasil belajar yang optimal (Suwarni, 2019). Dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, menumbuhkan keberanian, membiasakan bersaing dengan baik, dan menumbuhkan keaktifan siswa. Siswa yang mengatahui materi dapat mengembangkan pemahamannya pada siswa yang kurang tahu. Sedangkan bagi siswa yang cukup sudah menguasai materi dapat lebih mengerti materi yang diajarkan.

2. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki langkah-langkah dalam penerapannya menurut (Amalia, 2022):

a. Penyajian informasi.

Guru memberikan informasi mengenai materi yang dipelajari. Metode yang dilakukan guru yaitu metode ceramah, guru menyampaikan penjelasan tentang materi, tujuan pembelajaran, mata pelajaran dan tugas siswa. Siswa diharuskan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

b. Mengorganisasikan siswa menjadi kelompok kecil.

Guru mengelompokkan siswa menjadi kelompok kecil dengan jumlah anggota 4 sampai 5 siswa sesuai dengan kemampuan siswa dan kriteria sikap siswa. Kelompok yang terbentuk, bertugas mempelajari lembar kerja peserta didik (LKPD) yang diberikan oleh guru.

c. Turnament

Turnament dilakukan dalam permainan berkelompok dimana siswa diajak aktif bekerjasama untuk memberi jawaban dari soal yang ditulis dalam sebuah kartu.

d. Memberikan penghargaan.

Guru dan siswa telah melaksanakan turnament sehingga guru mendapatkan kelompok yang memenangkan turnament. Guru mengumumkan tim pemenang pada pertandingan dan memberi penghargaan serta motivasi kepada kelompok yang belum memenangkan permainan.

3. Kelebihan dan Kelemahan model *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan (Sandra et al, 2022) diantaranya:

- a. Lebih mempermudah menguasai materi secara mendalam karena tugas siswa hanya berdiskusi dengan kelompok dan mengumpulkan tugas secara bersama-sama dalam kelompok dan materi yang disampaikan guru bisa tersampaikan dengan baik.
- b. Mengutamakan menerima perbedaan tiap individu. Setiap siswa mempunyai pendapat yang tidak sama sehingga siswa harus menerima pendapat yang berbeda dari individu.
- c. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Seluruh siswa bisa berpartisipasi dalam pembelajaran karena contoh pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan harapan siswa untuk memenangkan turnamen atau games.

Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Bagi para pengajar pemula, memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut.
- b. Jika sarana dan prasana tidak memadai, maka pelaksanaan pembelajaran tidak kondusif.
- c. Siswa biasa belajar menggunakan pemberian materi

- d. Kemungkinan besar permainan hanya bisa dikuasai siswa yang aktif
- e. Tidak dapat dipakai pada kelompok yang banyak, jika jumlah guru tidak memadai.

4. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku berupa kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian atau peristiwa sehari-hari di sekolah menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Nurlina Ariani Hrp, 2022). Dari defenisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dalam kegiatan belajar mengajar demi mendapatkan hasil yang memuaskan, yang ditandai dengan adanya perubahan sikap, perilaku dan perasaan.

Hasil belajar adalah hal yang paling penting yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran, serta hasil yang didapatkan saat pembelajaran telah berakhir, yang terjadi saat belajar adalah perubahan perilaku siswa Seda, Ain, & Sundaygara (2019: 1). Ketika perubahan perilaku siswa tersebut baik maka akan terjadi pembelajaran yang baik juga. Selanjutnya menurut Islami, Pratiwi & Ismaya (2022: 3917) juga mengatakan hasil belajar siswa artinya suatu proses yang mempunyai kekuatan untuk mengganti sikap setiap orang serta membawa perubahan. Setiap orang mengalami perubahan menjadi interaksi yang berasal dari lingkungan dan pengalaman pribadi. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dapat siswa

tepatkan setelah pembelajaran berlangsung serta hal tersebut bisa mengakibatkan perubahan ekslusif siswa dalam proses pembelajaran, bila ekslusif siswa kurang baik siswa mengganti pribadinya menjadi lebih baik sebagai bentuk yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran dapat meningkat.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diterima siswa berdasarkan akibat dari pengelolaan kemampuannya yang diterima siswa berdasarkan yang akan terjadi berasal pengelolahan kemampuannya yang berlangsung dalam sebuah kegiatan mental, akibat belajar menjadi salah satu nilai kepuasaan yang dihasilkan siswa dari suatu usaha yang mereka lakukan, pada kurikulum merdeka belajar lebih mengedepankan kekuatan karakter sebagai nilai yang dikembangkan, karakter yang menjadi penekanan diantaranya adalah memiliki karakter pelajar Pancasila menurut Nadiem Markariem (Kemendikbud, 2021). Belajar artinya aktivitas yang berlangsung langkah demi langkah dan merupakan hasil dari perjuangan yang secara sadar dilakukan buat mendapatkan pengetahuan serta menyiapkan diri menjadi pendengar dan pelaku dalam aktivitas pembelajaran. Hasil belajar PKN merupakan hasil dari pengelolahan kemampuan karakter yang bernilai kemasyarakatan, beragam cara ini menjadi tantangan bagi guru untuk menyebarkan kemampuan adat sera moral pada pemecahan masalah, sehingga PKN bukan hanya pengetahuan wacana insan dan warga.

Hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik. Peneliti memakai indikator hasil belajar siswa ranah kognitif berpedoman menggunakan taksonomi bloom ranah kognitif berkaitan dengan belajar siswa intelektual yaitu megingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mencipta (C5), mengevaluasi (C6). Hasil belajar siswa berkaitan dengan sikap yang dimiliki siswa, sejalan dengan pendapat Wasli (2023: 11) yaitu hasil belajar ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar yang akan diukur merupakan ranah kognitif, hal ini dilakukan sebab ranah kognitif yang sesuai menggunakan materi yang akan diterapkan. Dari Taksonomi Bloom, ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, analisi, buatan, evaluasi, dan mencipta. Sedangkan berdasarkan Depdiknas menyebutkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir secara bersusun terdiri dari pengetahuan, pemahaman, perangkat lunak, sintesis serta evaluasi.

5. Media Gambar

Media gambar adalah jenis media yang menggabungkan realitas dan pemikiran melalui kombinasi berbagai kata yang berkomunikasi dengan gambar (Suparman et al.,2020). Dengan demikian sebagaimana yang dikemukakan oleh Anitah yang dikutip oleh Nunuk Suryani, dkk, media secara umum artinya media pemberi pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan.

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, media bisa berbentuk apapun, baik fisik maupun digital. Dalam hal ini gambar merupakan media visual yang mampu dijadikan media penyampaian pesan. Media gambar menggunakan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan (Irawan et al., 2020). Media gambar dapat digunakan untuk bisa berkonsentrasi, membantu siswa memahami materi, dan menggambarkan fakta dan data. Meskipun gambar tidak mengandung unsur bunyi, namun gambar dari objek tertentu mengandung makna yang dapat dimengerti oleh orang yang melihatnya.

Adakalanya gambar sengaja dibuat untuk menyampaikan pesan yang penting contohnya pemikiran serta curahan hati seseorang dalam bentuk lukisan, proyektor, serta lain sebagainya. Oleh karena itu, gambar dapat digunakan menjadi media pembelajaran. Gambar yang mampu dipergunakan untuk membuat media pembelajaran umumnya disebut gambaran. Gambar ini bisa dirancang dengan cara langsung maupun tidak langsung melalui individu. Bahkan, menurut Baiq (2020) dalam penelitiannya, menggunakan media gambar dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan berbagai warna dan tampilan yang menarik juga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran.

Contoh gambar yang dipergunakan dalam media pembelajaran dari mata pelajaran PKN sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

1. Gambar Pancasila Menjadi Dasar negara



Gambar Pahlawan



2. Gambar proses perumusan pancasila

Proses perumusan Pancasila sebagai pandangan hidup dan ideologi negara Indonesia



Proses perumusan Pancasila

3. Gambar Meneladani Sikap Kebersamaan dalam Musyawarah



Gambar Menghormati Perbedaan Pendapat



3. Gambar norma-norma yang berlaku di masyarakat



4. Gambar hak dan kewajiban anak di rumah maupun di sekolah



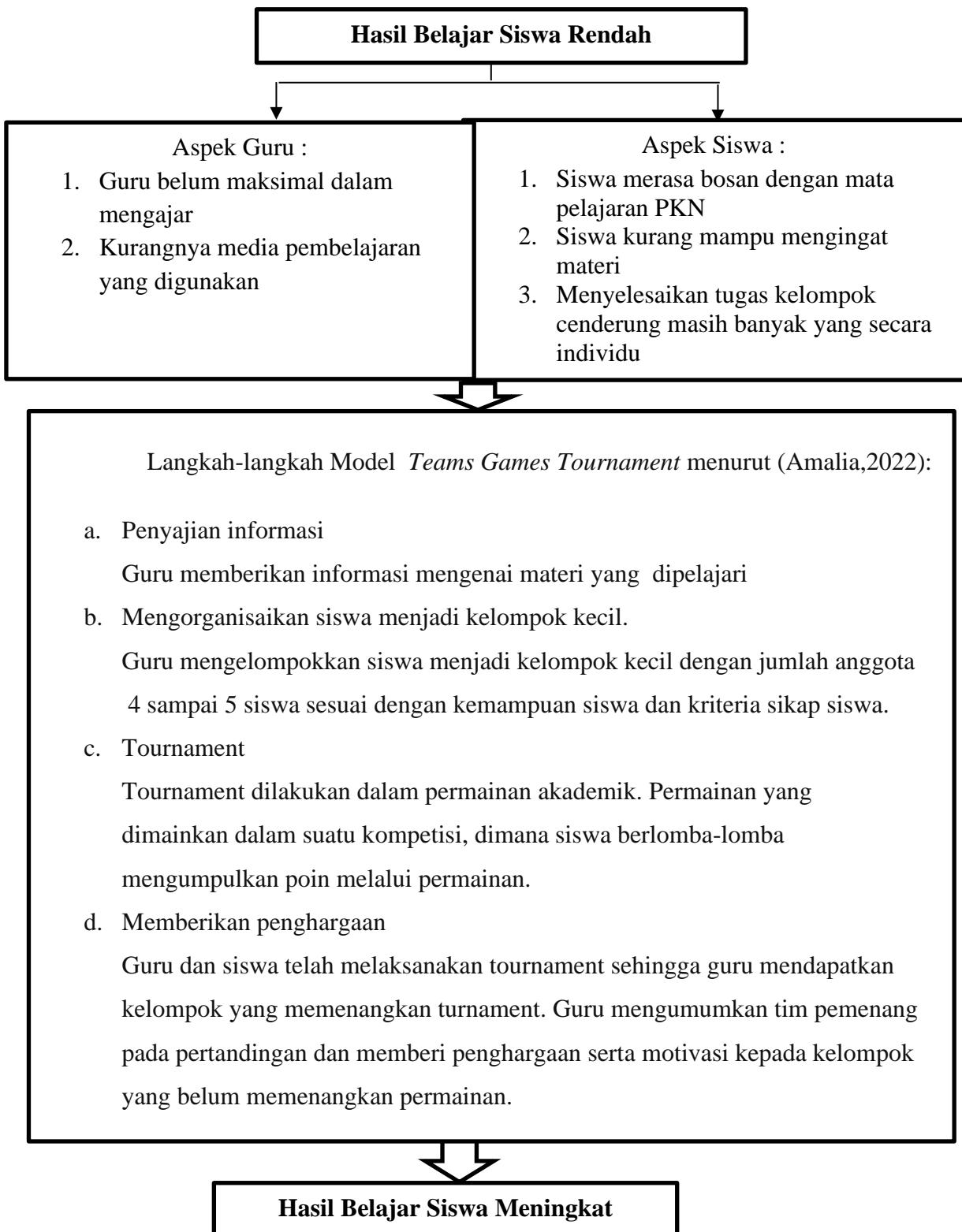
5. Gambar musyawarah di lingkungan sekitar (keluarga dan sekolah)



Gambar 2.1 Pancasila dan Norma

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SDN 2 Sopai, diperoleh informasi bahwa masalah yang dihadapi yaitu hasil belajar PKN siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh 2 aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Dimana pada aspek guru yaitu guru dalam mengajar masih monoton sehingga siswa cenderung kesulitan dalam belajar, dan media pembelajaran guru masih kurang. Selanjutnya aspek siswa yaitu, masih banyak siswa merasa bosan dengan mata pelajaran PKN, masih banyak siswa yang kurang mampu mengingat materi yang sudah dipelajari, dan dalam menyelesaikan tugas kelompok cenderung masih banyak siswa yang secara individu. Hal ini dikarenakan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustakan dari kerangka pikir diatas, dapat ditarik suatu hipotesis yaitu: jika dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan memperhatikan langkah-langkah yang tepat maka hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 2 Sopai meningkat.