

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

###### **a. Definisi Metode**

Metode pembelajaran TGT bisa disebut dengan tipe atau model pembelajaran yang kooperatif serta mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran, metode ini juga melibatkan siswa untuk beraktivitas saat proses belajar tanpa ada perbedaan apapun metode pembelajaran ini berbentuk permainan berkelompok.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang sangat mudah untuk diterapkan selama proses belajar berlangsung yang juga melibatkan aktivitas positif siswa, metode ini juga sangat membantu guru dan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran secara baik dan juga dapat menimbulkan semangat serta motivasi keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar termasuk dalam proses belajar pada mata pelajaran Tematik.

###### **b. Ciri-Ciri Metode Pembelajaran TGT**

Menurut Euis Kurnia Ningsih, dalam metode pembelajaran *teams games tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>16</sup>

###### **1) Pembelajaran awal (Persiapan kelas) Awal**

Pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas.

###### **2) Kelompok (*Team*)**

Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen.

---

<sup>16</sup> Euis Kurnia Ningsih, “‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Kuasi Eksperimen Di SMA Negeri 6 Kota Depok),” *Skripsi* (2018): 29.

3) Permainan (*Games*)

Game terbentuk pada pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji suatu pengetahuan.

4) Turnamen (*Tournament*)

Turnamen dilakukan di akhir minggu atau pada setiap saat guru melakukan presentasi kelas.

5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

**c. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)**

Menurut Mijil Ari Setiawan “ metode pembelajaran adalah kooperative tipe TGT yang terdiri dari 5 langkah atau tahapan, diantaranya tahap penyajian kelas (*class precentation*) yaitu menyajikan materi yang akan disampaikan dengan membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa, permainan (*games*) jenis permainan yang dilakukan sesuai materi pembelajaran, pertandingan (*tournament*) langkah-langkah dalam memulai pertandingan, dan penghargaan (*team recognition*) yaitu apresiasi yang diberikan guru kepada kelompok yang bisa untuk menjawab pertanyaan <sup>17</sup>.

Berdasarkan langkah-langkah metode pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yaitu penyajian kelas, membagi sebuah kelompok, pemberian materi pembelajaran dengan bermain, melakukan sesi Tanya jawab dan yang terakhir menghitung skor nilai untuk tim kelompok masing-masing.

---

<sup>17</sup> mijil ari setiawan, *Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul.*

#### **d. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Teams Games Tournament (TGT)**

Dalam menggunakan suatu metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) tentu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam suatu metode pembelajaran tersebut, menurut Robert E. Slavin dalam jurnal Mijil Ari Setiawan secara implisit mengungkapkan kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran kooperatif TGT, yaitu <sup>18</sup>:

Kelebihan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah:

- 1) Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak.
- 2) Meningkatkan persepsi siswa.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa.
- 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain.
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.
- 6) Siswa mampu bekerja sama dengan tim.

Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

- 1) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam.
- 2) Banyak siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan metode *Teams Games Tournament* diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa, menambah semangat siswa, mengajarkan siswa untuk bekerjasama serta menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran dan juga

---

<sup>18</sup> Ibid.

meningkatkan hasil belajarnya. Adapun kelemahan metode TGT yaitu sulit untuk mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Definisi Hasil Belajar**

Teori *Ausubel* tentang belajar adalah belajar bermakna. Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang<sup>19</sup>. Teori perkembangan Piaget menyatakan perkembangan kognitif sebagai suatu proses anak secara aktif yang membangun *system* makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman mereka<sup>20</sup>.

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

### **b. Macam-Macam Hasil Belajar**

Menurut Dina Fitriyah dalam jurnal penelitiannya macam-macam hasil belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Diantaranya yaitu :

- 1) Ranah kognitif terdiri dari enam macam perilaku sebagai berikut:
  - a) Pengetahuan.
  - b) Pemahaman
  - c) Penerapan
  - d) Analisis
  - e) Sintesis
  - f) Evaluasi

---

<sup>19</sup> Agustin, *Teori Belajar Dan Implementasinya*.

<sup>20</sup> *Ibid.Halaman-02*

2) Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut:

- a) Penerimaan.
- b) Partisipasi.
- c) Penilaian dan penentuan sikap.
- d) Organisasi.
- e) Pembentukan pola hidup.

3) Ranah Psikomotorik

Dari macam-macam hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada 3 macam hasil belajar yaitu ranah kongnitif dan ranah afektif dan psikomotorik. Ranah kongnitif diantaranya yaitu mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi, sedangkan penerimaan kepekaan, partisipasi, penilaian, organisasi yang mencakup kemampuan dan pembentukan pola hidup.

Dan yang terakhir ada ranah psikomotorik yaitu ranah yang bertujuan untuk keterampilan psikomotorik memiliki tingkatan yang terendah, urutan ranah psikomotorik yaitu: persepsi, kesiapan, mekanisme, respon, kemahiran, adaptasi dan organisasi.

### **c. Faktor-Faktor Hasil Belajar**

Menurut Miji Ari Setiawan dalam jurnalnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri, digolongkan menjadi<sup>21</sup> :

- 1) Faktor Internal :
  - a) faktor fisiologis
  - b) faktor psikologi

---

<sup>21</sup> mijil ari setiawan, *Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul.*

- 2) Faktor eksternal yaitu Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - a) Faktor sekolah
  - b) Faktor masyarakat

### **3. Pembelajaran Tematik**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka <sup>22</sup>.

Maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan suatu tema yang terdiri dari beberapa mata pelajaran.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Kunandar Sama halnya dengan model pembelajaran yang lainnya pembelajaran tematik di Sekolah Dasar juga memiliki karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut :

- 1) Berpusat pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman langsung.
- 3) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas.
- 4) Menyajikan konsep
- 5) Bersifat Fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 7) Menggenakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran tematik yaitu berpusat pada

---

<sup>22</sup> Abdul. Kadir dan Hanun Asroka, *Pembelajaran Tematik, Grafindo Persada* (Jakarta, 2014).

siswa, memberikan pengalaman, pemisah pembelajaran yang tidak begitu nyata, menyajikan suatu konsep pembelajaran, hasil belajar dengan minat dan kebutuhan siswa serta memakai prinsip belajar yang menyenangkan.

### **c. Tema 5 Subtema 1 “Ekosistem”**

Tema 5 subtema 1 “Ekosistem” merupakan tema yang terdiri dari 3 subtema. Pada penelitian ini membahas mengenai tema 5 subtema 1 yang terdiri dari 6 pembelajaran diantaranya mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp), Ppkn adapun penjelasan dari materi sebagai berikut :

#### **1) Bahasa Indonesia**

KD: 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.

4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Indikator: 3.7.1 Menemukan pokok pikiran pada bacaan nonfiksi.

4.7.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan.

Materi:

Menurut Silvia Intan Anggraini pengertian teks nonfiksi adalah karangan yang dibuat atas dasar fakta atau hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari<sup>23</sup>.

#### **2) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPA)**

KD: 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar

4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

---

<sup>23</sup> Silvia Intan Anggraini, *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Nonfiksi Melalui Metode Team Game Tournament Pada Kelas V Min 1 Semarang 2018/1019* Skripsi (2019): 7.

Indikator: 3.5.1 Menyebutkan hewan-hewan herbivora, karnivora, dan omnivora.

4.5.1 Menyajikan teks nonfiksi tentang salah satu hewan yang di pilih.

Materi:

Menurut Devi Riskiana rantai makanan secara konseptual terstruktur dalam tingkatan tropik. Sebuah tingkatan tropik mencakup semua organisme atau spesies dengan posisi yang sama dalam rantai makanan

Contoh rantai makanan di darat: padi-tikus-ular-burung.

1. Contoh rantai makanan di laut/perairan/akuatik: plankton– udang– burung<sup>24</sup>.

Menurut Rustianingsi jenis makanan hewan Dialam bebas, hewan mempunyai jenis makanan tersendiri, sumber makanan hewan dikelompokkan kedalam dua macam, yaitu<sup>25</sup> :

- a. Tumbuhan dan hewan.
- b. Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya ada hewan pemakan tumbuhan (herbivora), hewan pemakan daging (karnivora), dan hewan pemakan segala (omnivora).

### 3) Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp)

KD: 3.2 Memahami tangga nada.

4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

---

<sup>24</sup> Devi Rizkiana, *Pengaruh Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Tema Ekosistem Subtema Hubungan Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Di Mi Negeri Kedokan Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018*, Skripsi (2018): 35.

<sup>25</sup> Rustiningsih, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Menggunakan Strategi Card Short Bagi Siswa Kelas 3 Ma'arif Nu Karangambas Padamara Purbalingga Tahun Pelajaran 2017/2018*, Skripsi (2018): 33–35.



Indikator: 3.2.1 Mengetahui perbedaan tangga nada mayor dan minor.

4.2.1 Menyanyikan lagu yang bertema hewan dengan diiringi musik.

Materi:

Menurut Arumsari Putri Aji Pribadi nada adalah suara atau bunyi yang memiliki ketentuan atau frekuensi tunggal. Tangga nada dibagi menjadi dua macam diantaranya yaitu <sup>26</sup>:

- a) Tangga nada mayor: yaitu sebuah tangga nada yang tersusun dari 7 nada dengan pola interval  $1, 1, \frac{1}{2}, 1, 1, 1, \frac{1}{2}$ .
- b) Tangga nada minor: yaitu tangga nada yang tersusun dari 7 nada dengan pola interval  $1, \frac{1}{2}, 1, 1, \frac{1}{2}, 1, 1$ .

#### 4) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

KD: 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Indikator: 3.1.1 Mengetahui karakteristik geografis Indonesia.

4.1.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia.

Materi:

Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu pada bola bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain. Letak geografis ditentukan

---

<sup>26</sup> Arumsari Putri Aji Pribadi, *Aplikasi Persamaan Kongruensi Pada Perpindahan Tangga Nada Sebuah Lagu*, Skripsi (2016): 19.

pula oleh segi astronomis, geologis, fisiografis dan social budaya. Berdasarkan letak geografisnya, kepulauan Indonesia di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik.

### 5) Pendidikan Kewenegaraan (PPKN)

Indikator: 3.4.1 menemukan usaha mempersatukan NKRI.

Materi:

Negara Republik Indonesia sebagai Negara Kesatuan menggunakan asas desentralisasi dalam penyelenggaraan pemerintahan memberikan kesempatan dan keleluasaan kepada daerah untuk menyelenggarakan otonomi daerah. Otonomi daerah adalah kewenangan daerah otonom untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat berdasarkan aspirasi masyarakat sesuai dengan peraturan peundang-undangan. Sedangkan daerah otonom adalah kesatuan masyarakat hukum yang mempunyai batas daerah tertentu. Bentuk negara kesatuan sudah tentu berbeda dengan bentuk negara federal.

### B. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang berhubungan pada metode pembelajaran Teams Games Tournament yang berhasil peneliti temukan dan kumpulkan adalah:

1. Mijil Ari Setiawan “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul”, Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang telah menggunakan metode *teams games tournament* (TGT) terlihat tingkat keberhasilan peneliti yaitu pada siklus I aktivitas positif siswa sebesar 47% dan naik pada siklus II menjadi 79% atau mengalami kenaikan sebesar 32%.

2. Dalam penelitian yang kedua yaitu menurut Nur Fitriani dalam judul Penerapan Metode TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Ibadah Haji dan Umroh pada Siswa Kelas X To A SMK Al Falah Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019 bahwa terdapat perubahan hasil belajar yaitu meningkatnya hasil belajar siswa dari Siklus I 56,51% dan sampai ke Siklus II 17,39%.

**Tabel 2. 1 Keorisinalitas Penelitian**

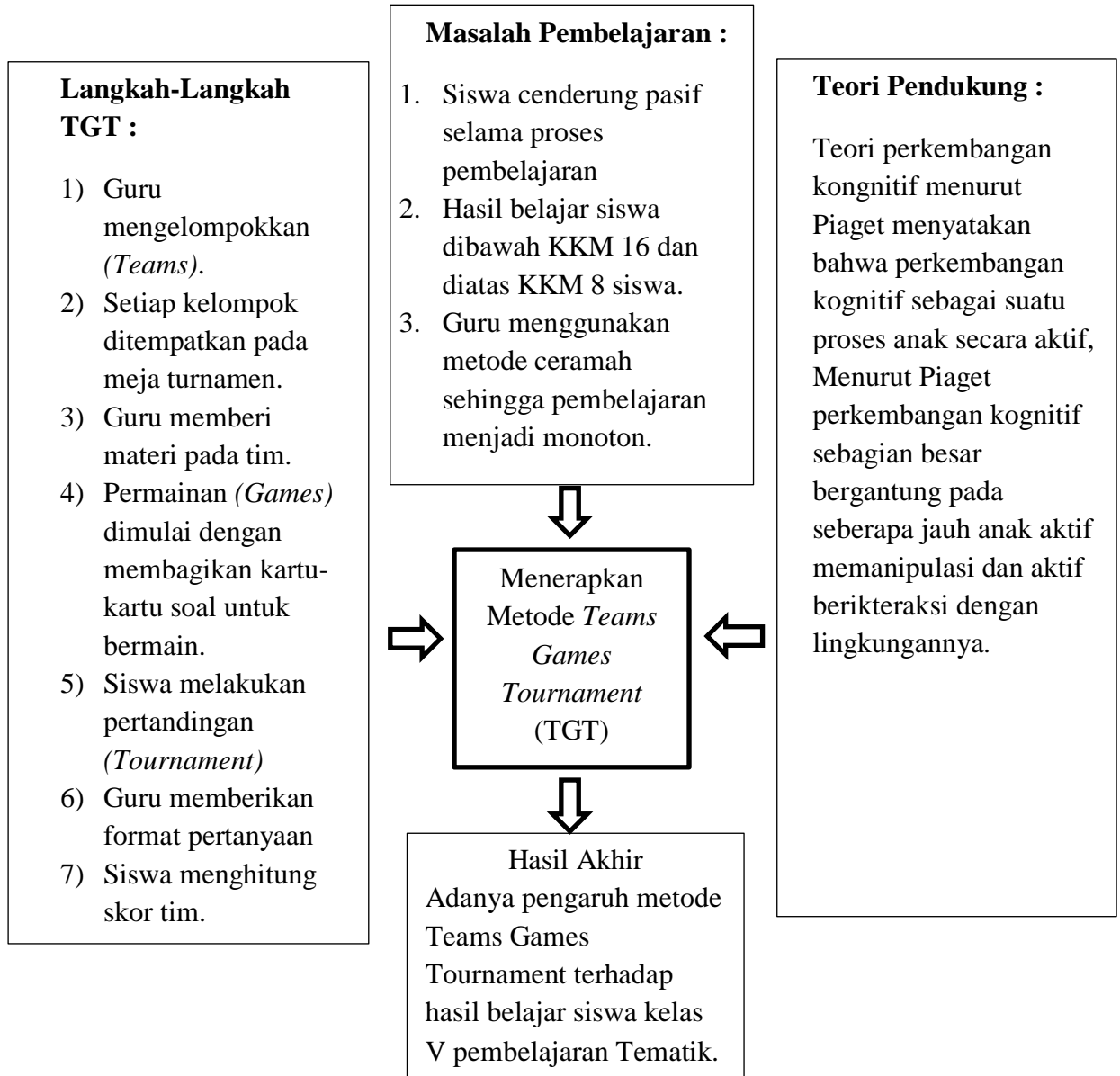
No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
1.	Mijil Ari Setiawan “Penerapan Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu Bantul”	a. Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> . b. Hasil belajar	a. Keaktifan siswa pada alat ukur, b. Sekolah SMKN 1 Bantul. c. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif.	a. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh metode <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar siswa. b. Penelitian fokus pada pembelajaran Tematik tema 5 subtema 1 tentang “Ekosistem” di MI Nurul Ulum Genceng.
2.	Nur Fitriani dalam judul “Penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Ibadah Haji dan Umroh Pada Siswa Kelas X To A SMK Al Falah Salatiga Tahun Pelajaran	a. Metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> . b. Hasil belajar	a. Mata pelajaran Agama Islam. b. Sekolah SMK Al Falah Salatiga.	

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
	2018/2019”			
3.	Nasrudin dengan judul penelitian “Penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri Bandar Baru”.	a. Metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). b. Hasil belajar	a. Mata pelajaran bahasa Inggris. b. Kelas VIII c. SMPN Bandar Baru.	
4.	Ratih Widhiastuti dalam judul “ <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar pada mata kuliah AKM 2”	a. Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	a. Mata kuliah AKM” b. Meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar.	

### C. Kerangka Konseptual

Permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa yakni hasil belajar beberapa siswa yang belum mencapai (KKM), banyak siswa yang kesulitan belajar tematik karena merasa jenuh dan pembelajaran tematik kurang optimal. Peneliti menggunakan *metode Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternative pembelajaran yang efektif dari masalah diatas. Dengan adanya pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa akan mulai tertarik dalam proses pembelajaran selama berlangsung yang didalamnya terdapat unsur akademik. Penjelasan

tersebut akan dipaparkan dengan gambar dibawah ini agar lebih mudah dipahami



**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik tema 5 sub tema 1 di kelas V MI Nurul Ulum Genceng.

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik tema 5 sub tema 1 di kelas V MI Nurul Ulum Genceng.