

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT)**

##### **2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Pribadi (2009) mengatakan model adalah sesuatu yang menggambarkan pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan dan juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut.

Menurut Oemar Hamalik (2008), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek belajar, ujian dan sebagainya.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip dari Sagala (2009), adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada persediaan sumber belajar.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut

meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode dan strategi serta pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran (Rusman, 2017). Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Republik, 2003). Oleh karena itu, menurut Miarso (2008) dikutip dalam (Rusman, 2017) ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu: interaksi antara pendidik dan siswa, interaksi siswa dengan narasumber, interaksi siswa bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan dan interaksi siswa bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Dari pernyataan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam perorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan urutan yang jelas.

### **2.1.2 Pengertian Teams Games Tournament (TGT)**

Menurut Kiranawati (2007) pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif

yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Rusman (2012), TGT adalah 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 atau ras yang berbeda. Guru menyampaikan materi, dan siswa bekerjasama dengan kelompok mereka masing-masing.

Model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. (Trianto, 2012).

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game, teman yang lain tidak

boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Dan kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS (Lembar Kerja Siswa) kepada setiap kelompok. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Kemudahan penerapan TGT ini disebabkan dalam pelaksanaannya tidak harus adanya fasilitas pendukung yang harus tersedia peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapan TGT juga melibatkan aktivitas seluruh peserta didik untuk memperoleh konsep yang diinginkan.

### **2.1.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)**

Secara umum menurut Slavin dikutip dalam (Gayatri, 2009) ada beberapa komponen utama dalam penerapan model TGT, yaitu:

#### **a. Penyajian kelas**

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok materi. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran secara langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game berlangsung, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (tim)

Guru membagi menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnis, dan ras. Kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa memilih pertanyaan dengan menggunakan media *Rolling Ball* yaitu dengan cara menggelindingkan bola kemudian bola jatuh ke dalam gelas yang berisi pertanyaan seputar materi pelajaran.

d. Turnamen

Masing-masing anggota kelompok memilih perwakilan untuk maju ke depan memainkan media *rolling ball*. Guru menunjuk salah satu anggota kelompok yang telah dipilih untuk maju ke depan. Siswa yang maju kemudian memainkan media *rolling ball*, setelah itu siswa akan mendapat kertas berisi pertanyaan yang kemudian dibacakan dengan



nyaring agar anggota kelompok yang lain mendengar isi dari pertanyaan tersebut. Anggota kelompok menjawab pertanyaan yang telah dibacakan. Jika anggota kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka akan dilempar ke anggota kelompok yang lain.

e. Penghargaan kelompok

Anggota kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan berarti memiliki skor tertinggi. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “Super Team” jika memiliki jumlah skor tertinggi, “Great Team” jika mencapai skor sedang dan “Good Team” jika skor rendah. Hal ini dapat menyenangkan peserta didik atas prestasi yang telah mereka capai.

#### **2.1.4 Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT**

Slavin(2015) memaparkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

1. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.

4. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana, yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

### 3 Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam memutuskan pembagian

kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

#### 4 Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

### 2.2 Hakikat Media Pembelajaran

#### 2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Mudlofir & Rusydiyah, 2017).

Menurut Arsyad (2015) mengemukakan bahwa media dalam bahasa latin adalah “*medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (2012) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Asosiasi



Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya (Arsyad, Media Pembelajaran, 2014).

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan atau respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana maupun sangat kompleks. Akan tetapi media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sagala (2009) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Corey yang dikutip oleh Sagala, konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan responns terhadap situasi tertentu.

Selanjutnya yang dimaksud media pembelajaran menurut para ahli, diantaranya yaitu:

1) Smaldino

Media berasal dari bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata *medium*. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

2) AECT (*Association for Education Communications and Technology*) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

3) NEA (*National Education Association*) mendefinisikan media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

4) Gagne mendefinisikan media pembelajaran adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.

5) Briggs mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa apabila media itu membawa pesan-pesan informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

### 2.2.2 Media pembelajaran *Rolling Ball*

Menurut Ismail(2009)*Rolling Ball* adalah permainan yang menggunakan bola kecil (bola Plastik kecil) yang akan digunakan/dilemparkan dari atas papan/sterofoam yang berisi beberapa paku. Media *Rolling ball* merupakan pengembangan media bola yang cara mengerjakannya dengan menggunakan permainan yang bertujuan agar merubah cara berpikir siswa dalam belajar dan menjadikan suatu pembelajaran menjadi hal yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Mufida (2017) media *rolling ball* merupakan media yang mampu mengurangi rasa takut dan rendahnya sikap percaya diri siswa karena menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Media pembelajaran *rolling ball* merupakan media yang menggunakan metode *cooperative learning* yaitu metode pembelajaran dengan prinsip belajar untuk sukses bersama. *Cooperative learning* bisa disebut dengan tutorial teman sebaya, artinya metode pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan siswa untuk saling membantu siswa yang lainnya (Azami, et al., 2021).

Menurut Abdurrahim, Nurhadi, dan Hartati, (2020) Media *Rolling Ball* ialah suatu permainan yang dimainkan layaknya permainan menggulirkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal-soal untuk dijawab.

Media bola bergelinding merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan hal ini diharapkan siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media bola bergelinding ini dapat digunakan untuk mengajarkan peserta didik agar saling bekerjasama dalam anggota kelompok agar peserta didik tidak bersifat individu.

*Rolling ball* dirancang untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran disampaikan. Permainan ini menggunakan mading styrofoam dan bola kemudian bola yang akan menentukan pertanyaan. *Rolling ball* merupakan permainan sederhana edukatif yang dimaksud adalah permainan yang dapat memfasilitasi siswa untuk bermain sekaligus belajar. Media pembelajaran *rolling ball* yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal.

#### Kelebihan dan Kekurangan Media *Rolling Ball*

##### 1. Kelebihan media *Rolling ball*

- a. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa
- b. Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- c. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
- d. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.
- e. Menciptakan suasana belajar yang seru

##### 2. Kekurangan media *Rolling ball*

Kekurangan dari media ini adalah memerlukan waktu yang panjang sedangkan proses pembelajaran memiliki keterbatasan waktu. Hal tersebut membuat guru tidak bisa memanggil semua siswa untuk berpartisipasi.

## 2.3 Hasil Belajar

### 2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu hal yang dijadikan pusat perhatian dalam dunia pendidikan karena hasil belajar menentukan tingkat keberhasilan dari proses belajar mengajar. Di dalam kamus Bahasa Indonesia “Hasil adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha.” Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono & Hariyanto, 2011).

Menurut Nana Sudjana (2011) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Suprijono (2009), “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.

Merujuk pada pemikiran Gagne dalam (Suprijono, 2009), hasil belajar dapat berupa :

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak.



- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaiannya sendiri.

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk.dikutip dalam(Arifin, 2009), “Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor”.

#### 1) Domain Kognitif

Domain kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- a. Yang dimaksud dengan pengetahuan hafalan ialah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai, atau dapat menggunakannya.,
- b. Yang dimaksud dengan pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan responden mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.
- c. Kemampuan berpikir yang ketiga adalah aplikasi atau penerapan. Dalam tingkat ini responden dituntut kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam situasi yang baru baginya.
- d. Tingkat kemampuan analisis, yaitu tingkat kemampuan responden untuk menganalisis atau menguraikan suatu integritas atau suatu situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
- e. Tingkat kemampuan yang kelima adalah sintesis, yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.

f. Tingkat kemampuan yang keenam adalah evaluasi, yaitu responden diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan sebagainya berdasarkan suatu kriteria tertentu.

## 2) Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

## 3) Psikomotorik

Domain psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Untuk mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam proses belajar, perlu dilakukan penilaian terhadap semua aspek dalam proses belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak kegiatan belajar.

### 2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Syah(2010) Suatu proses dikatakan berhasil apabila tidak ada kendala selama pelaksanaannya. Begitu juga proses belajar keberhasilan dan kegagalan dipengaruhi beberapa faktor diantaranya:

1) Faktor internal siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek yakni: a) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) seperti

tingkat kesehatan indera pendengar dan penglihatan. b) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah) seperti tingkat kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa. Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah dan motivasi yang rendah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas.

- 2) Faktor eksternal siswa. Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni: a) faktor lingkungan sosial seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. b) faktor lingkungan nasional ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

## **2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **2.4.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Rohmanurmeta dikutip dalam (Oktafikrani, 2020) Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan bahasa Indonesia. Harapan utama dari adanya pendidikan Bahasa Indonesia adalah membimbing siswa agar dapat

menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar.

Pamungkas(2012)menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerjasama, dan berinteraksi. Belajar bahasa Indonesia sebagai suatu perubahan perilaku yang relative permanen dan merupakan hasil pelatihan berbahasa yang mendapat penguatan. Belajar bahasa merupakan usaha yang panjang dan kompleks seluruh jiwa raga yang terlibat ketika mempelajari bahasa. Keterlibatan menyeluruh, kepedulian yang terus-menerus, baik fisik, intelektual, emosional, sangat diperlukan untuk dapat menguasai bahasa.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki (2013) dikutip dalam (Kholidah Rambe, 2018), mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan Intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya serta untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan

menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

#### **2.4.2 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Di dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu serta alat komunikasi antar daerah dan antar kebudayaan.

Berikut ini merupakan fungsi pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain:

- a. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar siswa.
- b. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi control guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengemabangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
- d. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas



yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.

f. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa. Beberapa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
3. Memahami bahasa Indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa sastra bersastra sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia.

## **2.5 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang penerapan media visual dalam proses belajar telah banyak dilakukan sebelumnya. sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini, penulis mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan objek dalam penelitian. Beberapa kajian penelitian tentang penerapan media visual yang pernah dilakukan dan dijadikan sebagai penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Suharti (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA di MI Nurul Yaqin Podosoko Candimulyo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan prestasi belajar IPA pokok bahasan alat pernapasan pada manusia. Hal ini terbukti dari hasil pembelajaran saat pratindakan, rata-rata kelas adalah 47,5 dengan hasil tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 84-100, 2 siswa (25%) mendapatkan nilai antara 66-83, 1 siswa (12,5%) mendapatkan nilai antara 48-65, dan 5 siswa (62,5%) mendapatkan nilai antara 30-47. Pada siklus I diperoleh peningkatan hasil rata-rata kelas 60 dengan hasil bahwa terdapat 1 siswa (13%) memperoleh nilai antara 84-100, 2 siswa (25%) memperoleh nilai antara 66-83, 3 siswa (38%) memperoleh nilai antara 48-65, dan 2 siswa (25%) mendapat nilai antara 30-47. Pada siklus II yang semakin meningkat dengan rata-rata kelas 85 dengan hasil bahwa terdapat 4 siswa (50%) mendapat nilai antara 84-100, 3 siswa (38%) mendapat nilai antara 66-83, 1 siswa (13%) mendapat nilai antara 48-65, dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai antara 30-47. Dengan demikian ada peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebesar 12,5%, kemudian setelah siklus II meningkat menjadi 37,5%. Selain itu aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran juga meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam bertanya, menjawab dan memahami materi. Dari perhitungan *t-test* menggunakan media visual diperoleh hasil  $t_h$  sebesar 6,42. Bila dikonsultasikan dengan *t* tabel dengan  $df=7$  hasilnya adalah  $t_{0,05}=2,36 < t_h=6,42 > t_{0,01}=3,50$ . Pada taraf signifikan 5% maupun 1%  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan

bahwa media visual dapat meningkatkan prestasi belajar IPA kelas V MI Nurul Yaqin Podosoko Candimulyo.

2. Indrianti (2020), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar PKN Peserta Didik Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung”. Metode *Talking Stick* merupakan metode pembelajaran yang cukup baik yang diterapkan di sekolah. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas belajar peserta didik kelas IV MIN 11 Bandar Lampung khususnya pada mata pelajaran PKN. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Talking Stick* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN peserta didik kelas IV MIN 11 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yakni peneliti melakukan pengamatan melalui lembar observasi yang diisi dengan tanda *checklist*. Melalui wawancara, peneliti mengumpulkan informasi dari terwawancara (*interviewer*). Sedangkan dokumentasi yakni peneliti mengumpulkan data aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dengan menggunakan metode *Talking Stick* sebagai metode pembelajaran. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan pada siklus I sampai siklus III dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Talking Stick* sebagai metode pembelajaran. Pada siklus 1 aktivitas belajar peserta didik mencapai nilai persentase rata-rata 65,7% dengan kategori baik meningkat di siklus II menjadi 79,2% dengan kategori baik dan

meningkat di siklus III menjadi 88,8% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Talking Stick* sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.

3. Yuristia (2018), dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Mengenal Sifat-sifat Bangun Datar Pada Siswa Kelas V MIS Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus dan untuk tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi melalui media *Visual* pada mata pelajaran Matematika Materi Mengenal Sifat-sifat Bangun Datar. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Madinatussalam Subjek penelitian ini adalah siswa/i kelas V-B dengan jumlah siswa/i 35 orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya mendapat nilai rata-rata 45,7% atau 15% siswa yang tuntas. (2) pada siklus I hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata 61,25% dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Mengenal Sifat-sifat Bangun Datar di MIS Madinatussalam.
4. Tukina, Baderiah, dan Firman (2022), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Bola Bergulir”. Penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan moral dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran interaktif permainan tim turnamen berbantuan media permainan bola guling. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian menggunakan model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari 10 tahap, namun peneliti hanya menggunakan lima tahap. Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang terdiri dari analisis tujuan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, pengembangan instrumen penelitian, pengembangan strategi pembelajaran, dan pengembangan bahan ajar. Tiga validator selanjutnya memvalidasi model yang telah dibuat dalam kursus: validator desain, validator bahasa, dan validator materi. Hasil validasi kemudian dianalisa untuk mengetahui validitas produk yang telah disimpan dan bernilai sangat valid dengan prosentase 85,7%. Hasil tersebut dibuktikan dengan nilai ahli materi 80%, nilai ahli bahasa 90%, dan ahli desain 87%. Dari hasil data kepraktisan yang telah diperoleh, diketahui 7 poin skor peneliti ada enam baik dengan persentase 75%, dan ada yang sangat baik 1 dengan persentase 100%. Oleh karena itu, total nilainya sangat praktis dengan persentase 90%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

5. Adawiyah (2020), dengan penelitiannya yang mengangkat topik “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media *Rolling Ball* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin”. Penelitian ini adalah penelitian



lapangan dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *quasi experimental design* dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 61 orang siswa. Kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dengan cara tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul dilakukan perhitungan statistika yang meliputi rata-rata (*mean*), standar deviasi, varians, uji normalitas, dan uji homogenitas, selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis statistika yaitu uji t atau uji *Mann-Whitney* (uji u). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media *rolling ball* dalam pembelajaran tematik menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media amplop. Hal tersebut berdasarkan analisis hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil belajar kelas eksperimen meningkat 42,84 dari nilai rata-rata *pretest* 46,97 menjadi 89,81 pada nilai rata-rata *posttest*, sedangkan hasil belajar kelas kontrol hanya meningkat 30,26 dari nilai rata-rata *pretest* 48,67 menjadi 78,93 pada nilai rata-rata *posttest*. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji *Mann Whitney* atau uji u diketahui nilai Sig. 0,000 karena  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

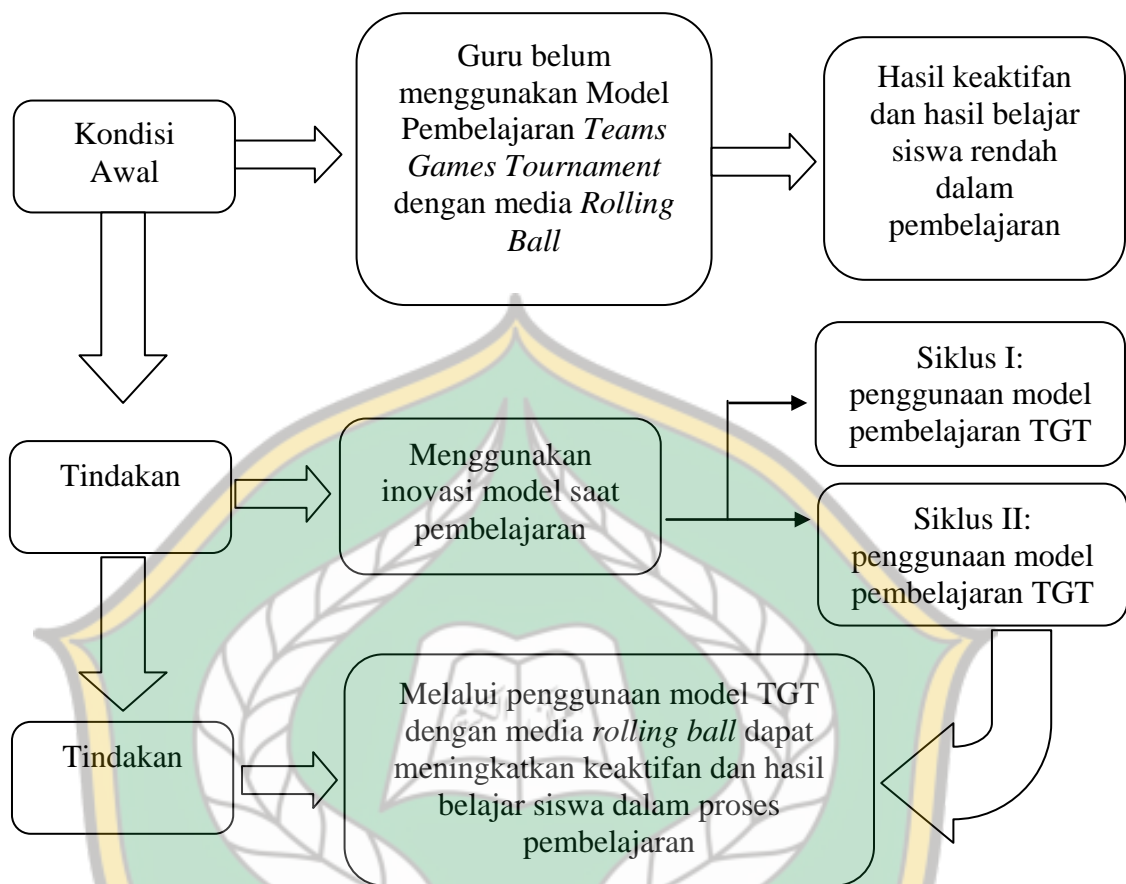
Dari beberapa penelitian di atas, penulis akan menjadikannya sebagai referensi dan acuan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

## 2.6 Kerangka Pikir

Rendahnya hasil belajar peserta didik penyebab paling dominan bersumber dari guru. Dimana guru masih banyak mendominasi dalam proses pembelajaran dan belum memanfaatkan metode pembelajaran yang inovatif. Hasil belajar akan meningkat apabila setiap peserta didik mau berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, agar hasil belajar peserta didik meningkat, guru perlu mengadakan perubahan dalam penyajian pembelajaran, agar pembelajaran berpusat pada peserta didik dan peserta didik dapat dengan leluasa mengekspresikan semua kemampuan yang dimilikinya untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas yang dibebankan kepadanya. Hal yang dapat dilakukan agar hasil belajar peserta didik meningkat yaitu penerapan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Media pembelajaran berupa alat yang dapat menarik perhatian siswa sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar dan memperjelas makna dari pesan yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang diinginkan. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media *Rolling Ball*.

Berikut skema kerangka berpikir yang digunakan untuk mempermudah pemahaman peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:



## 2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir, maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga.