

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Belajar

Konsep perubahan untuk mendapatkan pengetahuan yang bertujuan mempengaruhi diri manusia dalam hal baik disebut dengan belajar. Belajar tidak hanya mendapatkan pengetahuan melainkan juga perubahan perilaku yang didapat dari pengalamannya. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa seseorang dapat mengalami perubahan pada sikapnya ketika telah mendapatkan pengetahuan dari belajar. Terciptanya kegiatan belajar dikarenakan adanya proses pembelajaran yang dapat menghasilkan suatu perubahan dalam berbagai bentuk. Perubahan yang diperoleh peserta didik sangatlah banyak diantaranya meliputi pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, dan lain sebagainya.¹

Bukan hanya Sudjana, Walker juga menyatakan pendapat yang hampir sama yaitu bahwa seseorang yang mengalami perubahan pada dirinya termasuk suatu hasil dari pengalaman selama proses belajar. Tidak semuanya mengalami perubahan namun terdapat beberapa yang tidak berubah antara lain agama, motivasi, dan faktor lain.² Dalam perspektif psikologi Slameto menyatakan bahwa perubahan pada diri seseorang merupakan suatu akibat dari adanya interaksi terhadap lingkungan yang dapat dikatakan sebagai hasil dari proses belajar.³

Thorndike menyatakan bahwa terjadinya suatu interaksi antara dorongan dan reaksi dapat

¹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010), Cet.3, 2.

² Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2009), Cet 1, 5.

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 2.

terwujud ketika adanya akal, intuisi, ataupun aksi yang terdapat dalam teori behavioristik tentang belajar.⁴ Tidak kalah dengan Thorndike, Suyono juga menyatakan bahwa dalam membangun kematangan tingkat kognitif diperlukan keaktifan peserta didik secara mental. Sehingga proses belajar dapat disalurkan dengan lebih tepat dan cepat semua itu terangkum dalam teori konstruktivisme.⁵

Perubahan yang didapat peserta didik dalam proses belajar secara sadar pada umumnya berupa pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Tidak semata-mata berubah namun yang diharapkan, perubahan ke arah positif agar dapat berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Pemerintah telah menyiapkan berbagai program pendidikan untuk mencapai tujuan dimulai dari yang umum ke khusus. Kurikulum terbaru telah mencantumkan berbagai aspek yang menjadi tujuan dari adanya proses belajar diantaranya yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁶

Penjelasan mengenai belajar dari berbagai para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa perubahan akan didapatkan ketika adanya keinginan dalam diri peserta didik untuk mengikuti suatu pembelajaran yang ada. Belajar dapat diperoleh dari berbagai aktivitas seperti membaca dan mencoba menemukan suatu hal yang baru dalam kehidupan selama ini. Belajar juga dilakukan ketika peserta didik itu dalam kondisi sadar sehingga mampu menerima dorongan berupa akal, intuisi, ataupun aksi. Stimulus berupa budi pekerti dapat diperoleh dari lika-liku kehidupan masing-masing peserta didik yang merupakan hasil dalam menerapkan pikiran dan gerakan. Stimulus inilah yang nantinya

⁴ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2009), Cet 1, 7.

⁵ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 108.

⁶ M. Hosna, *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 10.

menjadi bukti telah adanya perubahan sebelum dan sesudah terjadinya proses belajar pada peserta didik.

b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik dalam kurun waktu tertentu pada akhirnya akan memanen hasil belajarnya. Suatu capaian akibat dari proses pembelajaran selama peserta didik alami ketika menerima pengetahuan dari pendidik disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar memiliki makna yang hampir sama dengan hasil produksi perbedaannya hanya pada bentuk *output*nya saja. Sebuah produksi memiliki *output* berupa barang setengah jadi sedangkan proses pembelajaran menghasilkan perubahan pada sikap dan pengetahuan peserta didik. Hasil akan terlihat jika ada *input* dan proses belajar yang begitu panjang dengan adanya kesadaran mental dalam diri seseorang. Perubahan dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dimiliki masing-masing peserta didik setelah mengikuti proses belajar secara runtut.⁷

Pernyataan tersebut tidak jauh beda dengan Oemar Hamalik yaitu perubahan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan merupakan hasil dari adanya proses belajar.⁸ Hasil belajar tersebut dapat mempengaruhi pola pikir dan memperbaiki perilaku peserta didik secara perlahan. Tidak hanya tiga hal besar tersebut melainkan juga mengenai persepsi dan perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar. Benjamin S. menyatakan bahwa terdapat tiga hal yang menjadi patokan hasil belajar peserta didik selama proses berlangsung.⁹

Penjelasan dari berbagai tokoh tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa setelah adanya proses *transfer knowledge and value* maka pada tahap terakhir

⁷ Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 44.

⁸ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2013), cet. III, 123.

⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Cet XV, 23.

akan mendapatkan bukti yang berupa hasil belajar. Selama terjadi proses pembelajaran maka disitu terdapat aktivitas mentransfer informasi dari pendidik kepada peserta didik berkaitan dengan aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Proses ini dilaksanakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan melalui kegiatan belajar. Seorang pendidik diharapkan merumuskan rencana kegiatan-kegiatan pembelajaran dengan cermat berdasarkan kompetensi yang dikuasai.

c. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Meraih hasil belajar yang memuaskan tidaklah mudah pasti terdapat banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian tersebut. Terdapat dua faktor yang biasanya berasal pada dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar karena hal itu sangat mempengaruhi pola pikir peserta didik. *Pertama*, faktor dari diri sendiri yang meliputi motivasi, kematangan, dan kecerdasan peserta didik dalam mengasah pola pikirnya. *Kedua*, faktor dari lingkungan sekitar yaitu meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang berkontribusi menanamkan kepribadian kepada peserta didik.¹⁰

Faktor tersebut dapat diminimalisir agar tidak mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan cara memahami karakteristiknya. Karakter yang dimiliki masing-masing peserta didik tidaklah sama maka dalam menanganinya pun perlu dibedakan. Sebagai seorang pendidik yang memiliki multi peran diharapkan mampu memberi dukungan kepada peserta didik agar lebih bersemangat untuk mengikuti setiap kegiatan belajar. Pemberian motivasi kepada mereka sangat berguna untuk menstabilkan pola pikir dan mendorongnya menuju jalan semestinya.

2. **Strategi Pembelajaran**

Strategi dan pembelajaran merupakan dua kata penuh makna jika keduanya digabungkan menjadi satu. Strategi sendiri memiliki makna rencana sedangkan

¹⁰ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 102.

pembelajaran merupakan proses penyaluran informasi dari pendidik kepada peserta didik. Strategi dan pembelajaran jika digabungkan menjadi satu kata maka akan memiliki sebuah makna yaitu rencana yang disusun guna melancarkan proses *transfer knowledge and transfer value*.¹¹ Strategi pembelajaran termasuk suatu kata yang memiliki kedudukan penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran untuk membantu penyampaian pokok bahasan dari sebuah materi.

Meraih sesuatu yang telah diputuskan perlu adanya perencanaan dengan matang untuk melaksanakan proses pembelajaran kreatif. Mengarahkan suatu kegiatan belajar agar tidak melenceng dari ketentuan yang telah tertulis maka perlu berbagai pertimbangan dalam menyusunnya. Pembelajaran yang ideal akan tersusun secara rapi dan runtut dengan memfokuskan pada keaktifan peserta didik selama kegiatan itu mulai berjalan. Selama kegiatan belajar itu berlangsung terdapat hubungan antara seorang pendidik dengan peserta didik sebagai bagian dari penyaluran informasi. Argumen Kozma yang terdapat dalam buku Sanjaya menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan fasilitas dari pendidik untuk menunjang peserta didik dalam menangkap materi agar dapat mencapai tujuannya.¹²

Berbeda dengan argumen sebelumnya menurut Dick dan Carey strategi merupakan bagian keseluruhan dari setiap tahapan dalam pembelajaran yang sedang berjalan. Tahapan yang dilalui ini digunakan sebagai penyokong untuk dapat memahami pembelajaran dalam mencapai tujuan dari peserta didik. Strategi mencakup semua komponen yang ada dalam pembelajaran seperti pendekatan, metode, media, dan sumber belajar. Komponen-komponen tersebut dapat menciptakan hubungan antara peserta didik dengan seorang pendidik dalam rangka menyalurkan informasi serta pengetahuan.

¹¹ Djudju Sudjana S., "*Strategi Pembelajaran*", (Bandung: Falah Production, 2000), 5.

¹² Wina Sanjaya, "*Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*", Cet. Kedua. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 78.

Interaksi dapat berjalan beriringan dengan keinginan ketika penerapan strateginya sesuai tahapan yang harus dijalankan.¹³ Pernyataan tersebut sesuai dalam hadist yang diriwayatkan oleh al-Nasa'i yang menjelaskan bahwa terdapat berbagai cara dalam mengajarkan ilmu kepada peserta didik.

عن أبي بن كعب قال أقرأني رسول الله ﷺ سورة فيينا أنا في المسجد جالس إذ سمعت رجلاً يقرأها يخالف قراءتي فقلت له من علمك هذه السورة فقال رسول الله ﷺ فقلت لا تفارقني حتى تأتي رسول الله ﷺ فأتيته فقلت يا رسول الله إن هذا خالف قراءتي في السورة التي علمني فقال رسول الله صلى الله عليه وسلم اقرأ يا أبي فقرأت فقال لي رسول الله ﷺ أحسنت ثم قال للرجل اقرأ فقرأ فخالف قراءتي فقال له رسول الله صلى الله عليه وسلم و سلم أحسنت ثم قال رسول الله ﷺ يا أبي إنه أنزل القرآن على سبعة أحرف كلهن شاف كاف قال أبو عبد الرحمن معقل بن عبيد الله ليس بذلك القوي رواه النسائي

Artinya: Dari Ubai bin Ka'ab berakata: Rasulullah SAW telah membacakan kepadaku suatu surat. Kemudian ketika aku duduk di masjid aku mendengar seorang laki-laki membacanya berbeda dengan bacaanku, maka aku katakan kepadanya: Siapa yang mengajarkan engkau surat ini? Ia menjawab: "Rasulullah SAW" Aku berkata: Kalau begitu jangan berbeda dengan bacaanku, sehingga kami datang kepada Rasulullah. Aku datang dan bertanya: Ya Rasulullah! Orang ini berbeda dengan bacaannya dengan bacaanku pada surat yang engkau ajarkan kepadaku. Maka Rasul bersabda: "Hai Ubai baca! Aku pun membacanya. Beliau memujiku: "Bagus kamu." Kemudian Beliau bersabda kepada seorang laki-laki tersebut: "Baca!" Ia membaca yang berbeda dengan

¹³ Suyadi, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter", (Bandung: PT Remaja Rodakarya, 2013), 13-14.

bacaanku. Beliau juga memujinya: "Bagus kamu." Kemudian Beliau beesabda: "Hai Ubai! Sesungguhnya Al-Qur'an diturunkan atas tujuh huruf semuanya benar dan cukup." (HR. al-Nasa'i).¹⁴

Hadist di atas menyatakan bahwa dalam mengajar membutuhkan strategi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Memerlukan beberapa pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar interaksinya berjalan dengan baik. Abdul Gafur menyatakan bahwa terdapat berbagai faktor dalam menyampaikan suatu pembelajaran dengan cara memilih rencana kegiatan yang matang. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pemilihan strategi yaitu kompetensi dasar pada suatu materi tersebut. Pemilihan strategi pembelajaran tidak lepas dari karakteristik peserta didik yang mengikuti proses belajar demi tercapainya tujuan.¹⁵

Strategi pembelajaran digunakan pendidik untuk mengarahkan peserta didik dalam meraih tujuan yang harus dicapai. Tidak semua proses pembelajaran memakai strategi yang sama tergantung dengan kompetensi dan tujuan masing-masing.¹⁶ Kegiatan belajar yang dipilih pendidik dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dengan fungsi sebagai penunjuk jalan ke tempat tujuan. Berbagai penjelasan diatas memiliki pokok bahasan bahwa strategi termasuk suatu langkah yang harus ditempuh pendidik dalam mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai puncak dari kegiatan tersebut. Tahapan-tahapan dalam mencapai tujuan ditempuh dengan cara memanfaatkan sumber belajar yang telah disediakan pendidik. Terdapat jenis-jenis strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan dikelas, diantaranya:

¹⁴ Abdul Majid Khon, *Hadis Tarbawi Hadis-Hadis Pendidikan*, 309.

¹⁵ Hamzah B. Uno, "*Model Pembelajaran*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 3.

¹⁶ Made Wena, "*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 5.

a. Strategi *Active Learning*

Tokoh yang pertama kali memperkenalkan strategi pembelajaran *active learning* dalam dunia pendidikan yaitu Mel Silberman. Strategi pembelajaran aktif diterapkan untuk memfokuskan kepada keaktifan peserta didik sewaktu kegiatan belajar itu berjalan. Mereka akan menjadi pemeran utama dalam proses interaksi selama pembelajaran yang dilaksanakan bersama pendidik. Bonwell mengatakan terdapat beberapa karakteristik yang harus diperhatikan dalam menerapkan pembelajaran *active learning*, yaitu:¹⁷

- 1) Penyampaian materi tidak menjadi hal penting bagi pendidik melainkan proses pembelajaran yang menjadi fokus utamanya.
- 2) Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya yang diharapkan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung bukan kepasifan.
- 3) Pembelajaran bukan hanya sekedar mengajarkan teori-teori saja melainkan juga penanaman nilai-nilai yang berkaitan dengan materi.
- 4) Peserta didik tidak dituntut untuk menghafalkan materi melainkan memberi penekanan pada pemikiran kritis, analisis, dan evaluasi.
- 5) Menekankan pada proses umpan balik dan dialektika dalam melakukan penyaluran pengetahuan antara peserta didik dengan pendidik.

b. Strategi Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Kegiatan yang dilakukan pada suatu kelompok dengan bekerjasama untuk meraih satu tujuan dasar dalam suatu pembelajaran disebut sebagai strategi kooperatif. Strategi ini melibatkan beberapa kelompok kecil maupun besar yang disusun dalam satu kelas tersebut untuk saling berdiskusi dan berinteraksi. Kebanyakan orang berpandangan bahwa strategi kooperatif sama halnya belajar dalam kelompok namun *point* utamanya bukanlah itu. Kelompok-kelompok

¹⁷ Suyadi, “*Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 30.

yang dibentuk tersebut mendapatkan arahan dari pendidik dengan menerapkan prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif. Prinsip tersebut menjadi suatu pegangan yang harus dimiliki pendidik dalam menciptakan kegiatan belajar secara lancar dan tepat sasaran.¹⁸

*“cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structure change of information between learning ears in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of other.”*¹⁹

Roger mengutarakan suatu pendapat mengenai seseorang yang bertanggung jawab selama pembelajaran kooperatif berlangsung yaitu peserta didik itu sendiri. Menurutnya prinsip utama dalam strategi ini yaitu perubahan informasi yang didapat ketika bediskusikan dengan anggota lain. Strategi ini akan memotivasi mereka agar dapat lebih berperan aktif dan membantu sesama anggota lainnya ketika pembelajaran tengah berjalan.

Slavin juga berpendapat yang tertulis dalam bukunya Trianto menyatakan bahwa terdapat konsep dasar dalam menerapkan pembelajaran kooperatif. *Pertama*, kelompok akan mendapatkan penghargaan ketika berhasil memenuhi syarat yang ditentukan pendidik. *Kedua*, tingkat belajar masing-masing individu akan menentukan kemenangan dan kesuksesan kelompoknya. Konsep kedua ini dapat diartikan bahwa setiap anggota bertanggung jawab untuk belajar sendiri sebelum interaksi kelompok terjadi. Tanggung jawab ini yang nantinya dapat membantu peserta didik menangkap inti pembahasan yang disampaikan pendidik.

¹⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), Cet.6, 203.

¹⁹ Miftahul Huda, *Cooperaive Learning: Metode, Tehnik, Struktur, dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 29.

Mereka yang merasa dirinya memiliki kemampuan lebih dibandingkan teman-temannya dalam kelompok tersebut diharapkan memberikan pengarahan kepada anggota lainnya. Pengarahan yang dilakukan sampai dirasa anggota kelompoknya siap untuk menghadapi evaluasi dari pendidik secara individual. Cara ini sangat bagus untuk diterapkan karena mampu meningkatkan motivasi peserta didik agar selalu berusaha mengasah kemampuan dirinya dan menularkan kepada yang lain.²⁰ *Cooperative Learning* tidak mengajarkan teori saja namun secara tidak langsung dapat menanamkan nilai-nilai kepribadian. Langkah ini mampu membangunkan jiwa kemanusiaan dalam diri peserta didik seperti jujur, disiplin, dan tolong menolong dalam kebaikan. Terdapat berbagai cara untuk menerapkan pembelajaran kooperatif dalam proses belajar namun ada satu yang unik yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).

Kegiatan belajar kooperatif dengan cara TGT diperkenalkan oleh David De Vries dan Keith Edward yang mengikutsertakan permainan kedalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif TGT dilakukan dengan cara memasukkan permainan untuk dimainkan penerima materi namun harus senada dengan pembahasan. Seluruh peserta didik dilibatkan langsung pada kegiatan TGT dengan mengesampingkan berbagai perbedaan yang ada demi mendapatkan poin untuk kelompok mereka. TGT ini memasukkan peranan tutor sebaya yang artinya peserta didik dengan kemampuan lebih memberi pengajaran kepada teman-teman satu kelompoknya. Permainan ini juga bertujuan untuk memberikan pengayaan (*reinforcement*) kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.²¹

Slavin mengatakan bahwa terdapat lima tahapan yang harus dilalui ketika menerapkan

²⁰ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), Cet. 3, 61.

²¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 92.

pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT.²² Semua tahapan harus dilalui dengan baik tidak boleh ada yang terlewat karena itu akan mempengaruhi hasilnya. Waktu pelaksanaan TGT bergantung pada kondisi peserta didik dan pencapaian tujuan yang direncanakan. Terdapat Lima prosedur yang harus ditempuh ketika melaksanakan kegiatan belajar secara kooperatif dengan cara TGT sesuai dengan penjelasan dibawah ini.²³

1) Presentasi Materi

Pendidik membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi, motivasi, dan menjelaskan tujuannya dengan detail. Mengawali pembelajaran dengan memberi umpan kepada penerima materi mengenai pembahasan yang akan disampaikan. Penyampaian materi disesuaikan melalui indikator yang telah ditetapkan agar dapat mencapai gerbang tujuan. Terdapat dua tipe dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu secara langsung atau bisa dibidang ceramah dan melalui audiovisual yang sesuai dengan materi.

2) Pembentukan Kelompok

Tahap setelah menyampaikan materi yaitu membentuk kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan keinginan pendidik. Pembentukan kelompok dilakukan secara teliti bukan asal mengelompokkan saja namun memerlukan perhitungan yang matang. Pembuatan kelompok dibentuk berdasarkan kemampuan yang dimiliki masing-masing peserta didik sebelumnya dengan tujuan agar tidak ada kecemburuan sosial. Mereka yang memiliki kemampuan diatas rata-rata disebar dan dijadikan sebagai ketua kelompok. Penyebaran ini bertujuan untuk membantu temannya yang memiliki hasil belajar dibawah

²² Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), Cet.6, 224-225.

²³ Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013), 34.

rata-rata. Semua anggota kelompok dipastikan harus aktif dan belajar dengan sungguh-sungguh tidak ada yang menggantungkan dirinya saja. Anggota kelompok saling membantu dalam mencermati materi yang diajarkan agar dapat memahami semuanya. Kesuksesan suatu kelompok dilihat dari tingkat pemahaman masing-masing anggotanya.

3) *Game dan Tournament*

Setiap kelompok akan berkompetisi dalam bidang akademik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Pemilihan permainan didasarkan pada pokok bahasan dan sasaran yang ingin diraih oleh peserta didik. Terkait dengan pemenang permainan tersebut ditentukan dari kemampuan mereka dalam menangkap pokok bahasan dan ketika menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik. Permainan akan selesai ketika peserta didik sudah menangkap inti dari pembahasan materi yang disampaikan melalui permainan tersebut.

4) Penghargaan Kelompok

Pemenang pada suatu permainan yang telah dilakukan akan mendapatkan hadiah dari pendidik. Pemenang ditentukan dari jumlah skor yang didapatkan ketika melakukan permainan tersebut. Jika skor yang diperoleh melampaui batas rata-rata maka kelompok tersebut dapat dikatakan sebagai pemenangnya.²⁴

Gaprek kaleng dapat diterapkan dalam menyampaikan pokok pembahasan materi yang menggunakan permainan dengan tipe TGT. Tahap pertama dalam menerapkan permainan “gaprek kaleng” yaitu dengan mengelompokkan peserta didik menjadi dua kelompok besar yang masing-masing terdiri dari 7-8 anak. Benda yang dapat digunakan untuk membedakan kedua kelompok yaitu dapat diberi pita

²⁴ Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013), 35

berbeda warna. Ada kelompok sebagai pemain disini bertugas memukul bola ke arah kaleng dan kelompok penjaga menjaga bertugas menjaga kaleng agar tidak ditata oleh kelompok pemain. Setiap pemain yang berhasil merobohkan kaleng maka masing-masing anak tersebut menuliskan bentuk pecahan biasa di lembar kerja. Pemenang ditentukan dari penulisan bentuk pecahan yang sudah sesuai dengan tujuan diharapkan pendidik.

c. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Proses pembelajaran yang menekankan pada penyampaian dengan cara verbal merupakan makna dari strategi ekspositori yang diungkapkan oleh Roy Killen. Strategi ini dapat disebut juga dengan ceramah yang kebanyakan materi disampaikan secara lisan oleh pendidik. Strategi pembelajaran ekspositori telah dikembangkan menjadi tiga model diantaranya sebagai berikut:

1) Kombinasi Ceramah, Gambar, dan Video

Penyampaian materi dengan ceramah memiliki banyak kekurangan salah satunya kebosanan dan kejenuhan yang melanda diri para peserta didik. Penyampaian materi dengan cara ceramah perlu adanya kombinasi dengan berbagai teknik lainnya untuk memecah kejenuhan peserta didik. Strategi ini dapat dikombinasikan dengan gambar dan video untuk menarik perhatian peserta didik namun tidak melenceng dari materi. Adanya kombinasi ini penyaluran kompetensi yang dimiliki pendidik kepada peserta didik dapat berjalan dengan opkelompokal.

2) Kombinasi Retorika dan Komunikasi

Pendidik menarik perhatian peserta didik dengan cara memberi penekanan seperti orator dalam menyampaikan materi pembelajaran. Cara ini akan membuat peserta didik lebih fokus pada pendidik yang bergaya seolah-olah sebagai korator ketika menyampaikan pendapat dimuka umum. Kolaborasi ini juga dapat melumpuhkan kejenuhan yang ada pada diri peserta didik dengan secara tidak

sadar hal itu telah menumbuhkan konsentrasi pada dirinya.

3) Kombinasi Motivasi dan Sugestologi

Peran pendidik tidak hanya mengajar saja melainkan juga membimbing dan memberi semangat serta sugestologi kepada peserta didik. Ketika disela-sela pembelajaran pendidik diharapkan untuk memotivasi peserta didik agar dapat memberikan semangat. Cara ini bertujuan untuk menggerakkan hati peserta didik agar meningkatkan kualitas belajarnya.²⁵

3. Materi Mengenal Pecahan Sederhana

Matematika memiliki suatu materi yang unik salah satunya pecahan sederhana pada kelas III SD/MI. Materi ini membahas mengenai konsep dasar tentang pecahan sederhana yang harus dipahami peserta didik. Penyampaian materi seunik ini jika tidak diiringi dengan penggunaan strategi yang berbeda akan menimbulkan kesalahpahaman. Sekilas akan dijelaskan mengenai konsep dasar tentang pecahan sederhana yang ada di kelas III SD/MI. Terdapat tiga konsep dasar yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik kelas III SD/MI seperti yang ada dibawah ini.

Pecahan dapat dikatakan sebagai bagian dari keseluruhan suatu benda yang dibagi. Penulisan bilangan pada pecahan berbeda dari biasanya dapat dituliskan berupa $\frac{a}{b}$ yang dibaca a per b. Kedudukan a disini sebagai pembilang dari pecahan sedangkan b sebagai penyebutnya. Misalnya satu buah melon yang dipotong menjadi beberapa potongan kecil. Satu potong melon dapat ditulis kedalam bilangan pecahan yang nilainya sebesar $\frac{1}{2}$ dibaca satu per dua. Nilai pecahan tersebut juga dapat ditulis dalam sebuah gambar yang diarsir.²⁶

²⁵ Suyadi, “Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter”, (Bandung: PT Remaja Rodakarya, 2013), 33.

²⁶ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Replublik Indonesia, *Matematika Kelas III*, 112.

4. Permainan Gaprek Kaleng

a. Pengertian Permainan Gaprek Kaleng

Permainan merupakan suatu media yang dibawa pendidik untuk memecahkan pemikiran abstrak peserta didik terhadap suatu materi. Penyajian pembelajaran dengan melibatkan permainan didalamnya dapat menambah konsentrasi peserta didik dalam belajar. Permainan yang dilakukan harus mengandung pesan dari inti pembahasan materi agar sasarannya dapat mengetahui secara jelas. Kemudahan dalam memahami materi akan didapatkan ketika permainan dilaksanakan sesuai dengan arahan pendidik. Tidak sekedar mudah dalam memahami materi melainkan juga dapat meningkatkan hubungan antara satu dengan lainnya. Menerapkan strategi melalui tipe permainan sebelumnya harus mengetahui dan mempertimbangkan berbagai komponen diantaranya pemain, lingkungan, aturan, maupun tujuan.²⁷

Terdapat begitu banyak permainan yang dapat dimainkan dengan berbagai jenis dan macamnya. *Pertama* terdapat permainan yang dibedakan berdasarkan aturannya yaitu ketat seperti catur dan luwes seperti drama. *Kedua* permainan berdasarkan sifatnya terdiri dari kompetitif dan nonkompetitif yang didalamnya akan terjadi persaingan. Permainan kompetitif memiliki tujuan dan terdapat perebutan gelar pemenang antara beberapa kelompok yang telah ditentukan. Permainan nonkompetitif belum memiliki tujuan yang jelas dan tidak terdapat perebutan gelar pemenang. Kedua permainan ini memiliki rentang waktu yang berbeda sesuai dengan ketercapaian tujuan dalam pembelajaran.²⁸

Permainan gaprek kaleng merupakan permainan non kompetitif dan tidak memiliki aturan ketat. Aslinya permainan ini bernama gaprek *kereweng* karena kepentingan pendidikan maka diganti dengan

²⁷ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), 57.

²⁸ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), 77.

kaleng. Gaprek *kereweng* merupakan salah satu permainan tradisional yang keberadaannya hampir tersingkir karena adanya permainan modern. Tujuan permainan ini pada dasarnya merobohkan *kereweng* yang ditata ditengah-tengah lapangan. Sebagai kelompok pemain memukul bola kearah *kereweng* yang ditata tersebut kemudian kelompok penjaga berusaha mengambil bola untuk dilemparkan ke salah satu kelompok pemain dan kelompok pemain berusaha menata kembali *kereweng* yang roboh.²⁹ Untuk menarik perhatian peserta didik maka pendidik mengganti *kereweng* menjadi kaleng bergambar.

Permainan gaprek kaleng digunakan untuk memusnahkan pemikiran abstrak yang dimiliki peserta didik mengenai materi pecahan. Gaprek kaleng ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana yang baru dalam pembelajaran dengan memberikan sedikit perubahan. Aturan yang terdapat pada permainan gaprek kaleng sedikit diubah untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran. Masing-masing pemain akan menuliskan bentuk pecahan dari kaleng yang berhasil dirobokkannya. Bentuk pecahan yang lain dituliskan setelah mengetahui pecahan biasa setelah itu pendidik mengarahkan untuk mengubah pecahan tersebut.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Gaprek Kaleng

Informasi akan diterima dan ditangkap dengan baik jika ada perantara dalam proses komunikasi yang membantu memperjelasnya. Perantara yang dimaksud dapat berupa dengan penggunaan media sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran.³⁰ Media dapat berupa permainan yang menjadi gaya pendidik dalam menarik minat peserta didik. Permainan memang menarik akan tetapi memiliki kelebihan dan kekurangan jika diterapkan dalam

²⁹ Novita Mila Suryana dan Delia Indrawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "Gaprek Kaleng" untuk menanamkan konsep pecahan kelas III SD*, JPGSD, 219

³⁰ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014), 3.

pembelajaran. Kelebihan penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran yaitu permainan menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, memberikan umpan balik, menerapkan konsep dasar, luwes dan mudah dilakukan. Kekurangan penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran yaitu, membutuhkan banyak waktu, tidak semua materi dapat tersampaikan, dan peserta didik kurang mengetahui aturan.³¹

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, seperti pada penelitian Skripsi Lu'luul Chasanah mahasiswa Jurusan IPA Terpadu Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang 2014, berjudul "*Pengembangan Sciencepoly Game Berbasis Kontekstual Sebagai Media Science-Edutainment Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Untuk Peserta didik Kelas VII SMP*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *sciencepoly game* layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi serta dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik.³² Persamaan penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media berbasis permainan. Jenis permainan yang digunakan sangat berbeda peneliti sebelumnya menggunakan *Sciencepoly Game Berbasis Kontekstual* sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan gaprek kaleng.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian lain yang relevan seperti, penelitian Skripsi Ayu Sulistyarningsih mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012 berjudul "*Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games*

³¹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), 82.

³² Lu'luul Chasanah "*Pengembangan sciencepoly game berbasis kontekstual sebagai media science-edutainment pada materi kalor dan perpindahannya untuk peserta didik kelas VII SMP*" Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2014).

Tournament) Melalui Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Peserta didik Kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012". Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan *cooperative learning* tipe TGT melalui media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/2012.³³ Persamaan penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan tipe TGT. Jenis media permainan yang digunakan sangat berbeda peneliti sebelumnya menggunakan media permainan ular tangga sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan gaprek kaleng.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian lain yang relevan seperti, penelitian Jurnal Wiad Rosyana, Sri Mulyani dan Sulistyio Saputro mahasiswa Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret Surakarta 2012 berjudul "*Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013*". Hasil dari penelitian ini adalah tidak ada perbedaan pengaruh pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dengan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar peserta didik.³⁴ Persamaan penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan tipe TGT. Jenis media permainan yang digunakan sangat berbeda peneliti sebelumnya menggunakan media permainan monopoli dan ular tangga sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan gaprek kaleng.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian lain yang relevan seperti, penelitian Jurnal Novita Mila Suryana dan

³³ Ayu Sulistyanyingsih, "*Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Melalui Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Peserta didik Kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012*", <http://etd.eprints.ums.ac.id/03/>.

³⁴ Wiad Rosyana, dkk, "*Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013*". Jurnal pendidikan kimia Vol. 3 No. 2 Th. 2014 (Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret, 2014).

Delia Indrawati mahasiswa Universitas Negeri Surabaya jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan 2018 yang berjudul “*pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional “gaprek kaleng” untuk menanamkan konsep pecahan peserta didik kelas III SD*”. Hasil penelitian ini bahwa media permainan tradisional adalah salah satu bentuk media yang dapat digunakan di sekolah.³⁵ Persamaan penelitian sebelumnya dengan yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan tipe TGT dengan media permainan gaprek kaleng. Penelitian sebelumnya hanya meneliti pengembangannya saja sedangkan penelitian ini meneliti peningkatan hasil belajar jika menggunakan media permainan gaprek kaleng.

C. Kerangka Berpikir

Penyampaian materi pembelajaran diperlukan kreativitas sedikit untuk memecah kejenuhan yang dialami peserta didik selama ini. Kejenuhan itu dapat dipecahkan ketika strategi pembelajaran diterapkan sebaik mungkin sehingga mampu mengarahkan peserta didik untuk menangkap pokok bahasan dalam pembelajaran. Strategi digunakan untuk membantu tercapainya tujuan umum dan khusus dari suatu pembelajaran. Inovasi dalam menerapkan strategi sangat diperlukan untuk menarik perhatian peserta didik. Inovasi ini bisa berupa penggabungan strategi yang sudah ada maupun membuat strategi baru. Strategi secara umum dikelompokkan menjadi tiga yaitu *active learning*, *cooperative learning*, dan ekspositori.

Strategi pembelajaran dapat diterapkan secara bergantian agar pembelajaran tidak terkesan monoton. Menciptakan kegiatan belajar yang menitikberatkan pada keaktifan peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran maka memerlukan penerapan strategi *active learning*. Jika pendidik menginginkan peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja sama dalam suatu kelompok maka dapat menerapkan strategi *cooperative learning*. Pendidik juga dapat memberi

³⁵ Novita Mila Suryana dan Delia Indrawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” untuk menanamkan konsep pecahan kelas III SD*, JPGSD, 219.

penekanan ketika menyampaikan materi pembelajaran secara verbal maka pendidik dapat menggunakan strategi kompasitori. Ketiga strategi tersebut dapat membantu pendidik untuk mengopkelompokkan proses pembelajaran.

Permainan “gaprek kaleng” termasuk kedalam bagian dari strategi *cooperative learning* yang membentuk suatu kelas menjadi dua kelompok besar. Permainan ini mengharuskan setiap anggota kelompok ikut bermain dan bekerjasama untuk meraih kemenangan. Sebelum memilih permainan gaprek kaleng untuk dijadikan sebagai pilihan alternatif dalam menerapkan strategi pembelajaran kooperatif terlebih dahulu telah dicocokkan dengan kompetensi dasar dan indikator materinya. Selama permainan gaprek kaleng diterapkan pada kegiatan belajar maka peserta didik diharapkan untuk selalu aktif mengikuti semua kegiatan yang dirancang. Permainan ini tidak memerlukan alat yang rumit cukup kaleng bekas yang diberikan sedikit hiasan dan bola kasti.

Menerapkan permainan gaprek kaleng membutuhkan dua kelompok yang terdiri dari 7-8 anak. Kelompok pertama sebagai penjaga diberi penanda pita berwarna merah dan kelompok kedua sebagai pemain diberi pita berwarna hijau. Sebelum memulai permainan ketua kelompok diberi lembar kerja yang setiap anggota mendapatkan bagian masing-masing. Selanjutnya permainan dimulai kelompok pemain memukul bola kasti yang diarahkan ke kaleng tersebut. Kaleng yang berhasil dirobohkan tersebut dituliskan kedalam bentuk pecahan biasa dengan penjelasan dari pendidik. Peserta didik segera mencatatnya di lembar kerja sesuai dengan nomor saat memukul bola kasti tersebut. Menanggapi hal tersebut, maka setiap peserta didik dapat berpikir kritis mengenai konsep pecahan melalui permainan itu. Ketika semua peserta didik dapat memahami konsep pecahan dengan benar maka tidak menutup kemungkinan jika hasil belajarnya akan meningkat.

Hasil belajar akan berubah ketika ada kegiatan yang dilalui peserta didik secara sadar saat ikut serta dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dalam aspek kognitif peserta didik yang menjadi fokus utama pada penelitian ini. Pencapaian ranah kognitif ini dapat diukur melalui metode tes yang berupa pilihan ganda maupun essay. Pengukuran biasanya dilakukan dengan menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

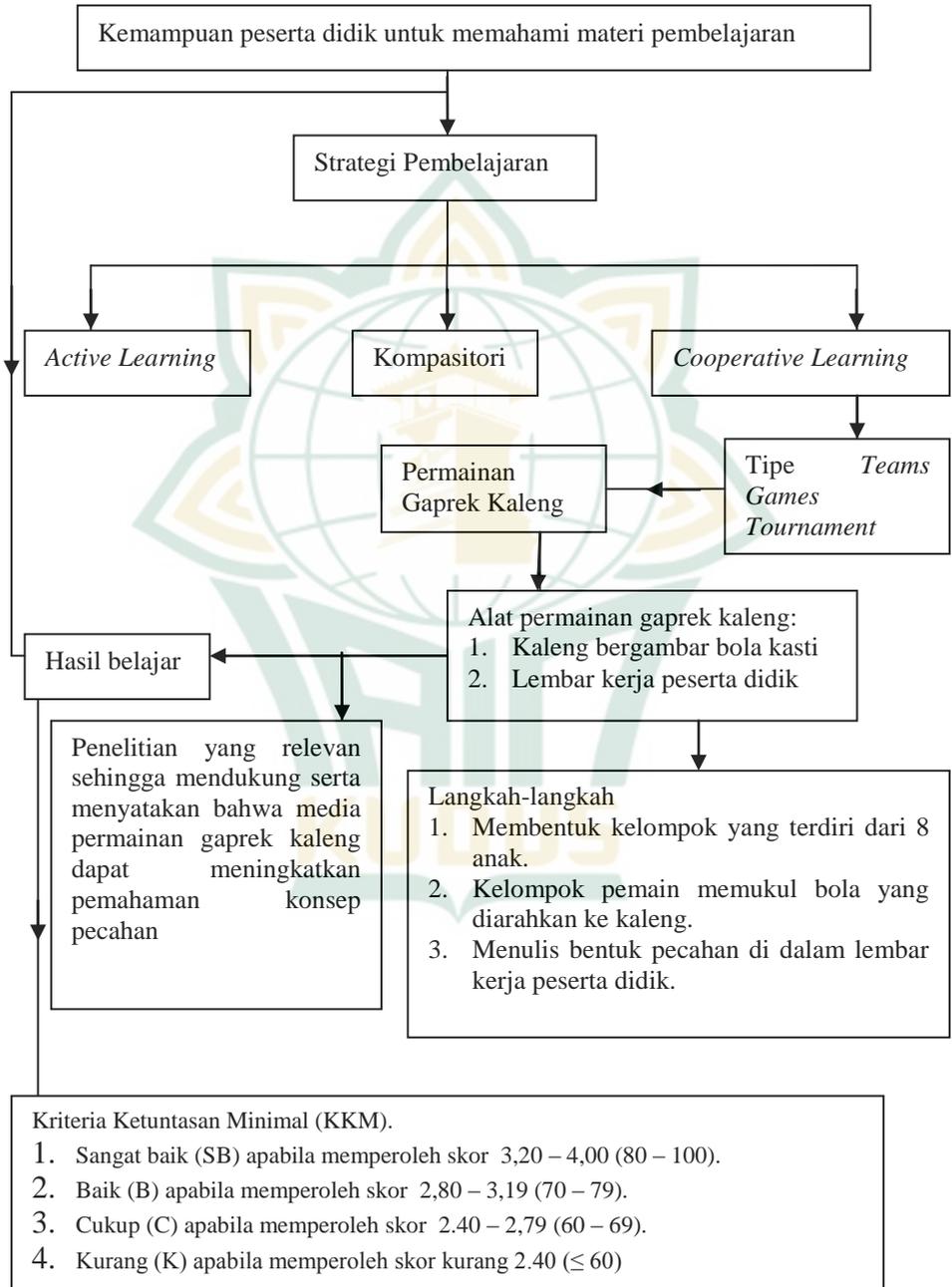
dalam satu kompetensi dasar pada mata pelajaran tertentu. Standar kemampuan dalam kompetensi dasar materi pecahan yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Sangat Baik (SB) apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (80 - 100).
2. Baik (B) apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70 - 79).
3. Cukup (C) apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60-69).
4. Kurang (K) apabila memperoleh skor kurang 2,40 (≤ 60).³⁶



³⁶ Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Edisi Kajian Kurikulum 2013 dan Taksonomi Bloom Revisi*, IAIN Kudus, 2019, 178.

Gambar 2.1 Kerangka berpikir



D. Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif matematika peserta didik kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran. Rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

Ho: tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran.

Ha: terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran.

