

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik mengemukakan bahwa perubahan tingkah laku manusia adalah hasil dari sebuah pengalaman. Teori behaviorisme memandang belajar adalah perubahan tingkah laku manusia akibat dari adanya stimulus dan respon. Teori belajar behavioristik memfokuskan pada perubahan perilaku peserta didik yang diakibatkan oleh adanya stimulus dan respon. Stimulus merupakan sesuatu yang diberikan pendidik kepada Peserta Didik sebagai rangsangan dalam belajar, sedangkan respon adalah reaksi yang timbul dari adanya stimulus belajar yang diberikan oleh pendidik. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon bukan menjadi bagian ini dari teori belajar behavioristik karena yang menjadi fokus utama dari teori belajar behavioristik adalah stimulus dan respon yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik, sehingga yang diberikan oleh guru dan yang diterima oleh peserta didik harus dapat diamati dan diukur (Putrayasa,2013: 42).

Desmita (2011: 44-45) memaparkan, bahwa behaviorisme adalah teori belajar yang fokus membicarakan cara memahami tingkah laku manusia dengan menggunakan berbagai pendekatan seperti objektif dan mekanistik, sehingga perubahan tingkah laku seseorang dapat diubah melalui sebuah upaya pengkondisian yang baik. Sudut pandang yang diungkapkan para ahli menunjukkan bahwa observasi dan pengujian langsung harus digunakan untuk mengevaluasi perilaku seseorang. Teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa pengamatan merupakan aspek penting untuk melihat adanya perbaikan dari perilaku tersebut.

Pengertian teori belajar behavioristik yang dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan sebuah teori yang fokus pada perubahan tingkah laku seseorang dengan memberikan sebuah perlakuan khusus sebagai stimulus serta melihat respon yang diberikan berdasarkan perlakuan khusus tersebut, sehingga perubahan tingkah laku dapat diubah melalui sebuah upaya pengkondisian yang baik. Ahmadi (2003: 46) menyebutkan ciri-ciri teori belajar behavioristik adalah:

1. Proses pembelajaran behavioristik melibatkan aktivitas pemantauan dan perilaku yang didasarkan pada realitas daripada mempelajari perilaku manusia dari kesadaran.
2. Teori behavioristik mencari unsur paling sederhana dalam tingkah laku manusia, yaitu perilaku, bukan sebuah reaksi yang muncul diluar kesadaran akibat suatu rangsangan, atau disebut sebagai reflek.
3. Teori behavioristik berpendapat bahwa semua manusia sama Ketika dilahirkan, menurut behavioristik Pendidikan adalah maha kuasa, manusia hanya makhluk yang dapat berkembang karena kebiasaan - kebiasaan, dan Pendidikan dapat mempengaruhi reflek keinginan hati.

A. Kelebihan Pembelajaran Behavioristik

Teori belajar behavioristik dalam penerapannya memiliki kelebihan dari teori belajar lainnya, yaitu (Tabroni & Mustafa, 2011: 85-86) :

1. Membiasakan guru agar peka terhadap situasi dan kondisi belajar.
2. Peserta didik menjadi terbiasa belajar mandiri, sehingga pendidik bertugas sebagai pengarah belajar peserta didik, serta memberikan bantuan kepada peserta didik Ketika mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Mampu membentuk suatu perilaku yang diharapkan dengan memberikan penguatan positif dan perilaku yang tidak sesuai mendapatkan pengarah yang didasari dari perilaku yang tampak.
4. Pengulangan dan pelatihan yang dilakukan secara berkesinambungan dapat berpengaruh terhadap bakat dan kecerdasan yang sudah terbentuk sebelumnya, apabila peserta didik sudah mahir dalam bidang tertentu, maka akan lebih baik jika dilakukan pembiasaan dan pelatihan yang berkesinambungan agar kemahiran yang dimiliki tersebut menjadi optimal.
5. Bahan pembelajaran disusun secara hirarkis dari yang sederhana sampai kompleks, dengan tujuan agar pembelajaran dibagi dalam bagian-bagian kecil yang ditandai dengan ketercapaian suatu keterampilan tertentu mampu menghasilkan suatu perilaku yang konsisten terhadap bidang tertentu.
6. Penyesuaian pada stimulus sesuai dengan respon yang ingin dicapai dengan mengganti stimulus yang satu dengan yang lain.

7. Metode behavioristik cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktik dan pembiasaan.

B. Kekurangan Pembelajaran Behavioristik

Tabrani & Mustafa (2011: 85-86) memaparkan, teori belajar behavioristik dalam penerapannya tetap terdapat kekurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Tidak semua pelajaran dapat menggunakan teori belajar behavioristik.
2. Guru diharuskan membuat bahan pelajaran dalam bentuk yang sudah jadi.
3. murid membutuhkan motivasi dari luar dan sangat bergantung pada guru.
4. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*) bersifat mekanistik dan berorientasi pada hasil yang diamati dan diukur.

2.1.2 Model Pembelajaran Teams Games Tournament

David DeVries dan Keith Edwards mengembangkan Teams Games Tournament di Universitas Johns Hopkins pada tahun 1972. Model pembelajaran Teams Games Tournament termasuk kedalam model pembelajaran kooperatif. Pada pelaksanaan pembelajaran, peserta didik bersaing satu sama lain untuk mencetak poin paling tinggi untuk kelompoknya masing-masing. Peserta didik dibagi dalam tim dengan anggota paling sedikit tiga orang, pembagian kelompok di sama ratakan akademiknya. Guru menjelaskan materi dengan cara ceramah, sementara murid tetap mendengarkan secara individu. Setelah selesai memberikan pembelajaran, guru melakukan *game* akademik dengan cara turnamen antar tim. Dimensi kegembiraan dan kerjasama dapat terbentuk pada model Teams Games Tournament, hal tersebut karena keterlibatan Peserta Didik dalam sebuah permainan. Pengelompokan Peserta Didik dapat membangun interaksi yang baik antar anggota tim, selain itu kegiatan ini juga dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak. Dalam berbagai aktivitas, Peserta Didik akan saling membantu dalam memecahkan dan menjelaskan masalah, menyampaikan pendapat, serta menerima pendapat yang akan membuat Peserta Didik memiliki tanggungjawab individual (Sudiahayasa, 2015: 3).

Sudiahayasa (2015: 4) menyebutkan bahwa tahapan pelaksanaan model Teams Games Tournament dimulai dengan proses persiapan bahan ajar, penempatan Peserta Didik dalam kelompok. Tahapan selanjutnya adalah tahap

pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu, pemaparan materi oleh guru, pembagian kelompok belajar oleh guru serta mengatur meja turnamen, lalu guru membacakan peraturan dan mengecek pekerjaan antar tim, selanjutnya guru memilih satu ketua kelompok, lalu ketua kelompok memastikan tiap-tiap anggota telah memahami materi agar ketika ada pertanyaan, Peserta Didik dapat mengajukan pertanyaan antar teman dalam kelompok sebelum mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang lain, guru bertindak sebagai penyedia, guru memberikan kuis kepada peserta didik. Skor yang diperoleh akan diakumulasikan pada akhir permainan. Tim yang mendapatkan nilai tertinggi akan diberikan penghargaan oleh guru.

A. Tahapan Pembelajaran Teams Games Tournament

Model pembelajaran Teams Games Tournament termasuk kedalam model *cooperative learning* yang melibatkan seluruh peserta didik yang heterogen, yang mengharuskan setiap anggota dari kelompoknya aktif pada saat pembelajaran. Model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran yang disisipkan turnamen akademik dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kecil.

Slavin (2008: 163-168) membagi tahapan sintak Teams Games Tournament menjadi lima, yaitu:

1. Penyajian Kelas (*Classroom Presentation*)

Kegiatan belajar mengajar diawali oleh guru untuk memaparkan materi secara langsung dengan metode ceramah atau diskusi. Saat proses penyampaian materi Peserta Didik harus menyimak materi yang dipaparkan oleh guru tersebut karena materi tersebut merupakan kunci dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat nanti pelaksanaan turnamen.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Pembagian Kelompok dilakukan oleh guru dengan pembagian anggota terdiri dari lima sampai enam anggota kelompok dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Manfaat dari pembagian kelompok yaitu agar setiap anggota dapat bekerja sama dalam memecahkan setiap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam permainan. Sehingga peserta didik akan terbiasa untuk

bekerja sama secara efektif dalam pemecahan masalah serta belajar untuk berkompetisi secara sehat.

3. Permainan (*Games*)

Permainan pada model pembelajaran Teams Games Tournament terdiri dari soal-soal yang meliputi materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan metode ceramah maupun dengan metode diskusi. Permainan ini dilakukan dalam waktu selingan ketika proses penyampaian materi oleh guru.

4. Pertandingan (*Competition*)

Pertandingan berbeda dengan permainan, pertandingan dilakukan tiap akhir bab atau subbab. Peserta didik akan ditempatkan sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan. Kelompok yang dibentuk berisikan anggota yang homogen dengan kemampuan yang setara pada setiap kelompok. Peserta didik yang ada pada setiap kelompok mengikuti pertandingan berdasarkan peraturan yang sudah ditetapkan oleh guru, apabila hasil akhir sudah diperoleh dan mendapatkan pemenang dari salah satu kelompok dengan nilai tertinggi, selanjutnya adalah pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Hal ini tentunya akan menambah motivasi serta minat kelompok dan anggota didalamnya untuk terus belajar.

5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pemberian penghargaan diberikan oleh guru kepada kelompok dengan perolehan nilai tertinggi pada saat turnamen. Pemberian penghargaan ini diharapkan menjadi acuan bagi kelompok yang lain agar lebih termotivasi dan meningkatkan minat belajarnya agar bisa menyaingi kelompok yang menjadi pemenang.

B. Manfaat model pembelajaran Teams Games Tournament

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament tentunya memberikan suatu manfaat dalam pelaksanaannya terkhusus bagi peserta didik, Shoimin (2014: 207) memaparkan, model pembelajaran Teams Games Tournament memiliki empat manfaat, yaitu:

1. Mendidik peserta didik berpikir cepat dan tepat, permainan kuis tentunya Peserta Didik dituntut untuk berpikir cepat dalam menemukan jawaban yang

tepat dari soal yang diberikan, akibatnya peserta didik akan terbiasa untuk berpikir secara cepat dan tepat bukan hanya pada proses pembelajaran namun dalam kegiatan sehari-hari.

2. Menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, pengambilan keputusan dalam menjawab pertanyaan, peserta didik membutuhkan rasa percaya diri. Tentunya dengan model pembelajaran ini peserta didik akan senantiasa menumbuhkan rasa percaya dirinya.
3. Menambah daya Tarik pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi menggunakan model yang lebih interaktif dan tidak membosankan supaya peserta didik aktif dalam pembelajaran.
4. Melatih peserta didik berkompetisi secara sehat, model pembelajaran Teams Games Tournament dirancang agar peserta didik berkompetisi secara sehat untuk menjadi yang terbaik.

C. Kekurangan Model pembelajaran Teams Games Tournament

Shoimin (2014: 208) memaparkan, model pembelajaran Teams Games Tournament dalam penggunaannya pun terdapat kekurangan,, yaitu:

- a. Persiapan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament membutuhkan waktu yang lama serta membutuhkan persiapan yang matang agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif
- b. Membutuhkan fasilitas yang memadai, seperti laptop, speaker, proyektor dan infocus.
- c. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relatif lama.

2.1.3 Minat Belajar

Minat dasarnya merupakan sebuah perhatian yang lebih terhadap suatu hal atau aktivitas yang timbul secara sendiri tanpa adanya paksaan atau suruhan dari faktor eksternal. Slameto (2010: 180) memaparkan bahwa minat merupakan suatu perasaan suka yang berlebih serta rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Minat tersebut akan terus tumbuh dan berkembang dengan cara seseorang tersebut ikut serta dalam kegiatan maupun hal yang diminatinya. Hakim (2009: 38) memaparkan pendapat lain, bahwa minat pada dasarnya merupakan perhatian yang

bersifat khusus yang dimiliki oleh peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran perhatiannya akan meningkat dan minatnya sebagai pendorong kuat untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pengertian yang dipaparkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan secara lebih terhadap hal, sehingga tidak adanya paksaan faktor luar yang menyebabkan transisi, baik perilaku, wawasan, dan keahlain. Minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang wajib ditanam oleh peserta didik dalam diri ketika melakukan pembelajaran, karena ketercapaian tujuan dari pembelajaran tergantung pada tinggi atau rendahnya minat Peserta Didik terhadap mata pelajaran atau materi yang sedang disampaikan tersebut, disisi lain seorang pendidik pun harus bisa membuat mata pelajaran atau materi yang akan disampaikan bisa menarik minat Peserta Didik tanpa adanya paksaan.

Rasa senang tampak dari antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, keterlibatan tampak dari partisipasi peserta didik ketika proses pembelajaran, ketertarikan peserta didik terlihat ketika peserta didik serta aktif dalam pembelajaran perhatian peserta didik dapat diamati saat pengerjaan tugas berlangsung. Ketika peserta didik serius dalam mengikuti pembelajaran (Sudaryono, 2012: 125)

A. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Ali (2005: 67) memaparkan, minat belajar peserta didik pada dasarnya tidak muncul secara tiba-tiba, namun dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal timbul atas keinginan sendiri seperti rasa ingin tahu, motivasi, pemusatan perhatian, dan kebutuhan. Rasa ingin tahu yang tinggi dapat mendukung minat Peserta Didik dalam belajar sehingga dapat menimbulkan perhatian yang lebih dalam proses pembelajaran. Perhatian dalam proses pembelajaran merupakan pemusatan seluruh konsentrasi individu yang berfokus pada satu atau sekelompok objek belajar. Dengan keingintahuan serta perhatian pada proses pembelajaran yang tinggi, peserta didik akan termotivasi yang memicu munculnya reaksi dan keinginan untuk mencapai suatu tujuan.

2. Faktor eksternal

Faktor internal tidak hanya menjadi satu-satunya yang dapat membuat minat belajar terpengaruh. Minat belajar juga dipengaruhi oleh faktor luar atau eksternal, seperti, faktor dari orang tua, faktor lingkungan, faktor dari guru, sarana dan prasarana.

B. Indikator minat belajar

Indikator minat belajar peserta didik dapat diukur melalui beberapa indikator. Slameto (2010:180), memaparkan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan pemikiran ahli di atas, peneliti memilih empat indikator dalam mengukur minat belajar Peserta Didik, yang akan dijadikan tolak ukur dalam melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar peserta didik.

1. Perasaan senang

Perasaan senang yang timbul ketika peserta didik mengikuti pembelajaran, maka peserta didik akan lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran tanpa adanya paksaan dari faktor luar. Ini terbukti ketika peserta didik mengikuti pembelajaran secara serius.

2. Ketertarikan peserta didik

Ketertarikan adalah kondisi dimana peserta didik memiliki dorongan atas suatu benda, aktivitas atau pengalaman. pada proses pembelajaran, ketertarikan peserta didik dapat dilihat Ketika peserta didik mengikuti pembelajaran, seperti semangat peserta didik ketika mengikuti pembelajaran, menyelesaikan semua tugas tanpa ditunda-tunda.

3. Keterlibatan peserta didik

Faktor Peserta Didik lebih mungkin untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yaitu ketika mereka menunjukkan ketertarikan pada sesuatu yang mereka pelajari. Dengan hal ini Peserta Didik interaktif dalam proses pembelajaran dengan terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan mampu mengartikulasikan pendapatnya.

4. Perhatian peserta didik

Peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran harus memperhatikan dan fokus terhadap apa yang diberikan oleh guru, serta mengabaikan hal lain yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, seperti peserta didik focus pada materi yang disajikan oleh guru serta mencatat materi yang diberikan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah selesai dikerjakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, persamaan maupun perbedaan bidang kajian yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya perlu dikemukakan untuk menghindari adanya persamaan dan pengulangan kajian, sehingga nantinya dapat diketahui antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dikerjakan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

2.2.1 Penelitian mengenai Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar sejarah ditinjau dari minat belajar pada peserta didik kelas XI IPS MAN 1 Surakarta tahun pelajaran 2017/2018 yang dilakukan oleh Retno Ambarwati yang disusun dalam skripsinya di Universitas Sebelas Maret, Jurusan Pendidikan Sejarah pada tahun 2019. Penelitian menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental design. Pengumpulan data menggunakan pretest-posttest design untuk minat dan test untuk hasil belajar. penelitian ini berhasil memperoleh data bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament terhadap minat belajar Peserta Didik dan hasil belajar Peserta Didik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pada bidang Pendidikan khususnya mata pelajaran sejarah dengan metode penelitian eksperimen kuantitatif. Perbedaannya adalah jenis metode eksperimennya, dimana peneliti pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan kuasi eksperimen. Perbedaan lain terletak pada populasi dan sampel yang digunakan, serta pada penelitian yang peneliti lakukan variabel Y nya hanya minat belajar saja.

2.2.2 Penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran

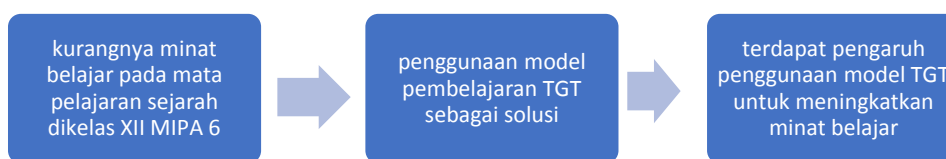
Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di MAN 4 Sleman yang dilakukan oleh Annissa Rizki Amalia yang disusun dalam skripsinya di Universitas Islam Indonesia, Jurusan Pendidikan Agama Islam pada tahun 2017 melakukan penelitian mengenai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimennya adalah kuasi-eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan model Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik. Persamaan yang didapatkan dari penelitian ini dan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan TGT dalam proses pembelajaran dan metode penelitian kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada populasi dan sampel yang digunakan. Peneliti menggunakan sampel kelas XII sedangkan pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas XI. Perbedaan yang lain terletak pada materi yang digunakan, peneliti menggunakan model pembelajaran ini pada materi sejarah Indonesia masa reformasi, sedangkan pada penelitian ini digunakan pada materi sejarah kebudayaan islam.

- 2.2.3 Artikel ilmiah yang ditulis oleh Dian Utami dengan judul pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar Geografi Peserta Didik kelas X SMA Negeri 1 Way Tuba pada tahun 2017. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian kuasi eksperimen dengan jenis non equivalent control group. Variabel terikat dari penelitian ini yaitu minat belajar Peserta Didik, sedangkan variable terikatnya adalah model pembelajaran Teams Games Tournament. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar Peserta Didik kelas X di SMA Negeri 1 Way Tuba. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen dengan jenis non equivalent control group, serta instrumen penelitian yang digunakan sama yaitu angket. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada sampel yang digunakan, peneliti menggunakan sampel kelas XII sedangkan penelitian ini menggunakan sampel kelas X. perbedaan lain terdapat pada mata pelajaran

yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament , peneliti menggunakan model ini pada pembelajaran Sejarah, sedangkan pada penelitian ini digunakan pada mata pelajaran Geografi.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menghubungkan teori dan ide yang mendukung kegiatan penelitian dan berfungsi sebagai panduan untuk menciptakan penelitian yang sistematis. Filosofi penelitian sistematis dijelaskan menggunakan kerangka konseptual ini, yang berfungsi sebagai panduan penelitian. Hal ini senada dengan Uma Sakaran yang mengklaim dalam bukunya *Bussines Research* dalam Arsyad (2019: 91) bahwa kerangka berpikir adalah cara berpikir tentang bagaimana suatu teori berhubungan dengan berbagai hal yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan. Kerangka konseptual ini berfungsi sebagai jembatan antara beberapa konsep dari subjek yang dihadapi. Ilustrasi di bawah ini menjelaskan kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Uji

Hipotesis Uji merupakan jawaban yang sifatnya sementara dari rumusan masalah yang disusun dalam penelitian. Jawaban yang dinyatakan dalam hipotesis merupakan jawaban yang belum pasti karena jawaban tersebut belum berdasarkan fakta-fakta dilapangan namun hanya berdasarkan teori-teori yang relevan dengan penelitian (Sugiyono, 2017: 95). Hipotesis uji pada penelitian adalah jika H_0 ditolak maka tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik di kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis, jika H_0 diterima maka terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament sebagai model pembelajaran sejarah materi Indonesia Masa Reformasi terhadap minat belajar peserta didik di kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis.