

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Prestasi

a. Pengertian Prestasi

Harapan setelah proses belajar adanya suatu hasil yang dapat dicapai dengan maksimal yaitu berupa prestasi. Arifin (2013: 12) berpendapat bahwa prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat prenatal dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang rentang kehidupannya selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Syah (2011: 216) berpendapat bahwa: “prestasi belajar berasal dari hasil belajar peserta didik yang mengarah pada ranah kognitif pada proses pembelajaran”. Prestasi belajar peserta didik untuk mengukur pemahaman peserta didik dengan hasil belajar. Peserta didik dikatakan memiliki prestasi belajar yang baik dikarenakan hasil belajar peserta didik diperoleh juga baik. Sehingga prestasi tidak jauh berbeda dengan hasil belajar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar peserta didik dapat diketahui dengan mengadakan proses penilaian atau pengukuran melalui kegiatan evaluasi. Hasil dari penilaian tersebut dilambangkan

dengan nilai untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik yang dicapai dalam mata pelajaran tertentu.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil usaha belajar yang dicapai peserta didik berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar mengajar yang dapat diketahui melalui evaluasi dan diwujudkan dalam bentuk angka atau nilai raport, namun hasil usaha belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor Slameto (2010: 54-71) berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik disekolah, secara garis besar dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1) *Faktor intern* (faktor dari dalam diri peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani atau rohani peserta didik. Faktor intern dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a) Faktor jasmaniah, b) faktor Psikologis, c) faktor kelelahan.

Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi satu sama lain, faktor jasmaniah dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik jika peserta didik jasmaninya terganggu maka Prestasi belajar peserta didik dapat terganggu, begitu juga faktor psikologis jika peserta didik kondisi psikologisnya sedang tidak baik maka prestasi belajar peserta didik akan menurun, faktor kelelahan juga dapat berdampak tidak baik, ketika peserta didik kondisi tubuh sedang lelah maka konsentrasi

belajar peserta didik akan terganggu dan mengakibatkan prestasi belajar peserta didik menurun.

2) *Faktor ekstern* (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

a) Faktor keluarga, b) faktor sekolah, c) faktor masyarakat.

Faktor ekstern dapat mempengaruhi peserta didik dalam belajar, pola asuh keluarga, lingkungan sekolah tidak mendukung, dan lingkungan masyarakat yang berpengaruh tidak baik terhadap peserta didik, ketiga faktor tersebut diatas dapat mempengaruhi peserta didik dalam belajar, jika lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat baik maka prestasi belajar peserta didik dapat berpengaruh baik, namun apabila lingkungan tersebut berdampak buruk bagi peserta didik maka akan berpengaruh buruk terhadap prestasi belajar peserta didik.

Pendapat diatas dapat disimpulkan faktor-faktor internal dan ekstern tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar seperti lingkungan keluarga peserta didik, jika keluarga dalam mendidik peserta didik kurang baik, maka peserta didik dalam belajar tidak maksimal, lingkungan sekolah dan masyarakat juga berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

2. Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh seorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan seperti perubahan kualitas pemahaman materi. Menurut Slameto (2010: 2). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sagala (2010: 13). Belajar merupakan komponen paling vital dalam setiap usaha penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan sehingga tanpa proses belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang mulai dari yang tidak bisa menjadi bisa dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar juga sebuah usaha seseorang untuk mencapai keinginan atas tujuan belajar dari orang tersebut.

b. Ciri-Ciri Belajar

Slameto (2010: 3) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

1) Perubahan terjadi secara sadar

Seseorang yang belajar akan menyadari terjadi perubahan itu atau sekurang-kurangnya merasakan telah terjadi adanya perubahan dalam dirinya.

2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perubahan belajar, perubahan-perubahan itu sentiasa bertambah dan bertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan makin banyak dan makin baik perubahan ang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa sat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, bersin, menangis, dan sebagainya, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses bersifat menetap atau permanen. Tingkah laku yang terjadi setelah belajar menetap.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan

dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Untuk meraih prestasi belajar yang maksimal tentunya harus memiliki strategi dasar dalam belajar, berikut ini strategi belajar mengajar menurut Djamarah (2010: 5) ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut:

- 1) Mengidentifikasi secara menetapkan klasifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- 2) Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- 3) Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatannya.

- 4) Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman.

3. Strategi Pembelajaran aktif tipe Learning Tournament

a. Pengertian Strategi pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif merupakan salah satu cara yang digunakan guru membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dengan membuat pembelajaran yang berpusat pada siswa.. Menurut Hamdani (2011: 48) strategi pembelajaran aktif merupakan pola untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran

b. Strategi *Learning Tournament*

Strategi *learning tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang akan membuat proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Menurut Silberman dan Melfin (2007: 171) Strategi *learning tournament* merupakan versi sederhana dari Teams Geams Tournament yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya. Teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan.

Langkah-langkah strategi *learning tournament* menurut Silberman dan Melvin (2006: 171) adalah:

- a. Bagilah peserta didik dalam tim yang terdiri atas 2-8 orang anggota. Masing-masing tim harus memiliki jumlah yang sama. (kalau tidak dapat, anda harus membuat skor rata-rata untuk setiap tim).
- b. Berilah materi untuk dibahas bersama.
- c. Kembangkan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan mengingat materi pelajaran. Gunakan bentuk yang menggunakan skor mudah, seperti pilihan ganda, soal isian, betul/salah, atau istilah untuk didefinisikan.
- d. Berikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik, sebagai “babak pertama” untuk turnamen belajar. Setiap peserta didik harus menjawab pertanyaan secara pribadi.
- e. Setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, sediakan jawaban dan mintalah peserta didik menghitung pertanyaan yang mereka jawab secara benar. Kemudian suruhlah mereka menyatakan skor mereka kepada anggota lain dalam tim tersebut untuk mendapat skor tim. Umumkan skor masing-masing tim.
- f. Anda dapat melakukan beberapa ronde seperti yang anda sukai. Akan tetapi, pastikan membolehkan tim memiliki sesi untuk belajar antara ronde (lama turnamen belajar dapat bervariasi, mungkin 20 menit atau beberapa jam).

4. Media

a. Pengertian Media

Media merupakan alat peraga yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Seperti yang

dikemukakan Anitah (2009: 1) bahwa media merupakan perantara atau penghubung antara kedua pihak yaitu dengan sumber pesan dan penerima pesan atau informasi. Pengertian lain terkait dengan media juga dikemukakan Bretz dalam Anitah (2009: 1) yang mengatakan bahwa media adalah sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Arsyad (2009: 3) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti 'tengah', 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pada pengertian di atas disimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan materi atau objek kepada peserta didik paam mengenai konsep dari materi yang diajarkan. Media dapat berupa media visual dan audio-visual.

b. Prinsip-prinsip Umum Penggunaan Media

Ketika memilih media guru hendaknya mengetahui manfaat media dan dampak bagi peserta didik.

Prinsip umum penggunaan media menurut Anitah (2009: 93):

- 1) Penggunaan media hendaknya dipandang sebagai bagian dari integral dan sistem pembelajaran. Penggunaan media sebaiknya dilakukan setiap kali melakukan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber daya. Pada penggunaan media lebih baik menggunakan media yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau berada pada lingkaran sekitar peserta didik.

- 3) Guru hendaknya memahami tingkat hirarki (sequence) dari jenis alat dan kegunaanya. Guru diharapkan mengetahui dampak negatif dan positif untuk peserta didik.
- 4) Pengujian media pembelajaran hendaknya berlangsung terus, sebelum, selama, dan sesudah pemakaian.

Penggunaan media selalu diharapkan manfaatnya ketika akan digunakan sebagai media.

- 5) Penggunaan multi media akan sangat menuntungkan dan memperlancar proses pembelajaran.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk formasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiakan intruksi yang efektif.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2009: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semua semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

5. Ular Tangga

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang media pembelajaran. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Nugrahani (2007 : 36) permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video game atau playstation.

6. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Learning Tournament Berbantu Media Ular Tangga

- a. Guru membagi peserta didik sejumlah kelompok beranggotakan 2-8 peserta didik. Pastikan tiap kelompok memiliki jumlah yang sama. (jika tidak ini bisa dilakukan, guru harus meratakan skor tiap tim).
- b. Berikan materi kepada setiap kelompok untuk dipelajari bersama anggota kelompok.
- c. Guru membagikan media ular tangga untuk tiap-tiap kelompok.
- d. Pada saat melakukan permainan ular tangga peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor, jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan maka peserta didik tersebut dapat melangkah sesuai dengan nomor pada dadu yang sudah dikocok.
- e. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik, sebutlah ini sebagai “ronde satu” dari turnamen belajar. Tiap peserta didik harus menjawab secara perseorangan.
- f. Setelah pertanyaan diajukan, peserta didik diminta untuk menghitung jumlah pertanyaan yang dijawab benar. Selanjutnya perintahkan peserta didik untuk menyatukan skor peserta didik dengan tiap kelompok mereka untuk mendapatkan skor kelompok, kemudian umumkan skor dari tiap kelompok.
- g. Guru meminta peserta didik untuk belajar lagi untuk ronde kedua dalam turnamen, kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagian dari “ronde kedua”. Perintahkan kelompok untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkan ke skor mereka di ronde pertama.

B. Penelitian Relevan

Keberhasilan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *learning tournament* berbantu media ular tangga telah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya:

1. Penelitian yang menggunakan metode *research and development* (R&D) yang dilakukan oleh Aris Prasetyo Nugroho (2013) “ Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VIII Materi Gaya” yang menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 87.778% dan angket peserta didik awal dan akhir yang memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%.
2. Penelitian yang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh Nur Hidayat & Yunia Rahmawati (2012) “ Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* Pada Mata Pelajaran Matematika”, yang menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *learning tournament* terjadi kenaikan nilai dari sebagian peserta didik kelas IV A MIN Sambeng beserta nilai rata-ratanya. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai pre test dan post test siklus I dan siklus II. Pada saat pra tindakan dilakukan rata-rata pre test

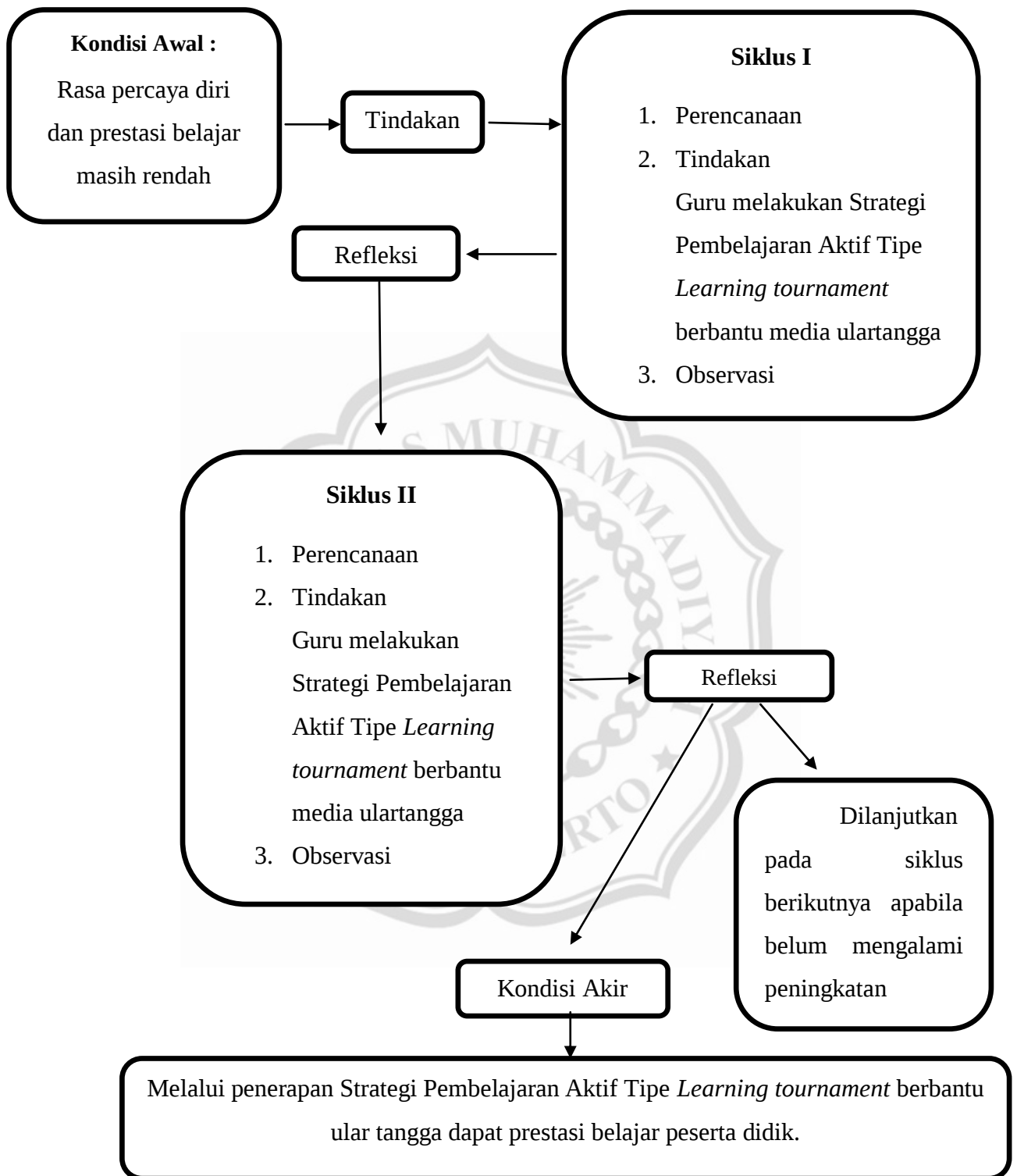
peserta didik hanyalah 35,24 sedangkan post test yang dilakukan pada siklus I, terlihat mengalami kenaikan dari pada pre test yang telah diadakan, rata-rata menjadi 52,38, kemudian pada siklus II nilai rata-rata ialah 74,29. Nilai rata-rata pada siklus II tersebut dikategorikan baik karena ategori nilai baik ialah 66-80.

3. Penelitian yang menggunakan metode *resech and development* (R&D) yang dilakukan oleh Erma Novitasari (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP”, yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil pengujian terhadap peserta didik VIII SMP dan 3 sekolah berbeda memberikan hasil bahwa media termasuk dalam kriteria baik dengan penilaian sebesar 82,16% untuk peserta didik SMP Negeri 1 Gelmong, 86,54% untuk SMP Negeri 2 Gelomong dan 81,70% untuk peserta didik SMPP MTA Gelomong. (Total prosentase dari 3 sekolah tersebut yaitu 83,47%) selanjutnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IT berbentuk permainan Ular tangga materi Fisika SMPP kelas VIII materi pokok alat optik yang telah dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. (Hasil rata-rata prosentase dari ahli materi, ahli media, dan uji coba peserta didik adalah 86,48).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Afandi (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan hasil belajar IPS

Disekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan Ular Tangga dakkam pembelajaran IPS bahwa motivasi belajar sangat meningkat dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran permainan ular tangga. Hasil belajar peserta didik meningkat dan hasil belajar peserta didik mencapai nilai di atas KKM (ketuntasan Kriteria Minimum).

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Karangcengis dalam proses pembelajarannya, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sebenarnya sudah baik namun guru perlu menggunakan beberapa model pembelajaran sebagai pengalaman. Pembelajaran konvensional ini dirasa sudah biasa dan kurang efektif didalam menyampaikan materi tematik yang menuntut peserta didik untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Perilaku peserta didik yang lebih suka mengobrol dan bermain pada saat pembelajaran mengakibatkan prestasi belajar peserta didik rendah. Rendahnya prestasi belajar peserta didik ditunjukan dengan masih banyak peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM. Guru melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *learning tournament* dalam pembelajaran. Model pembelajaran aktif tipe *learning tournament* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar seperti kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas, maka peneliti dapat merumuskan sebagai berikut:

1. Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Tournament* berbantu Media Ular Tangga dapat meningkatkan prestasi belajar pada Tema 9 Kayanya Negeriku di kelas IV SD Negeri 1 Karangcengis.

