

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi, baik persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru. Selain itu ada faktor eksternal, yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak.<sup>2</sup>

Guru merupakan komponen penting dalam proses pendidikan. Pemerintah sering melakukan upaya peningkatan kualitas guru, antara lain melalui pelatihan, seminar, dan melalui pendidikan formal dengan menyekolahkan guru pada tingkat yang lebih tinggi. Bahkan saat ini telah diadakan sertifikasi guru. Meskipun dalam pelaksanaan proses pendidikan masih jauh dari harapan dan belum sepenuhnya mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu penentu dalam proses pembelajaran adalah strategi pembelajaran.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orangtua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *Jurnal Pujangga 1* (2015)., 76.

<sup>3</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).,194.

Dengan demikian, strategi pembelajaran bukanlah sembarangan tindakan, melainkan yang telah dipikirkan dan dipertimbangkan baik buruknya, dampak positif dan negatifnya dengan matang, cermat, dan mendalam. Dengan langkah yang strategis akan menimbulkan dampak yang luas dan berkelanjutan. Karena itu, strategi disebut juga langkah cerdas.<sup>4</sup> Adapun bagian dari strategi adalah model atau teknik pembelajaran, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu adanya peserta, aturan, upaya belajar setiap anggota kelompok, dan tujuan yang akan dicapai. Peserta adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam setiap kelompok belajar. Pengelompokan siswa dapat ditetapkan berdasarkan beberapa pendekatan, di antaranya pengelompokan yang didasarkan atas minat dan bakat siswa, dan atas latar belakang kemampuan.

Pendekatan apapun yang digunakan, tujuan pembelajaran haruslah menjadi pertimbangan utama. Aturan kelompok adalah segala sesuatu yang menjadi kesepakatan semua pihak yang terlibat, baik siswa sebagai peserta didik, maupun siswa sebagai anggota kelompok. Misalnya, aturan tentang pembagian tugas setiap anggota kelompok, waktu dan tempat pelaksanaan dan meningkatkan kemampuannya yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun

---

<sup>4</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2009)., 208.

keterampilan, akitfitas pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan kelompok. Sehingga antara peserta dapat saling belajar melalui tukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Aspek tujuan dimaksudkan untuk memberikan arah perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Melalui tujuan yang jelas, setiap anggota kelompok dapat memahami sasaran setiap kegiatan belajar.

Salah satu model pembelajaran kelompok adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Slavin mengemukakan ada dua alasan menggunakan pembelajaran kooperatif. Pertama, dari beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan prestasi belajar siswa, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.<sup>5</sup>

Dari dua alasan tersebut, maka pembelajaran koomperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu

---

<sup>5</sup> Uswatun Khasanah, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar SKI Menggunakan Strategi *Cooperative Learning Tipe Taem Game Tournament* Pada Siswa" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014)., 7.

antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).<sup>6</sup>

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam di Madrasah Tsanawiyah, yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam dimasa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW, Khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Dengan kepadatan materi yang dipelajari siswa, sehingga keberadaan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sedikit

---

<sup>6</sup> Sartika Apriyani, "Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas X SMAN Sleman" (Jogjakarta, 2017).

membosankan apabila tidak seimbangi dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan inovatif.

Memasuki abad ke-21 sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks salah satunya dalam menyikapi turunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karena telah dimanja dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tersedia. Menurut Mudjiono dalam bukunya yang berjudul “Belajar dan pembelajaran” hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>7</sup> Hasil belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti berupaya meneliti siswa di MTs Sunan Gunung Jati Gurah-Kediri yang *background* muatan materi keagamaannya cukup padat. Namun, siswa merasa jenuh ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru bersifat konvensional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Sunan Gunung Jati yang bernama Eny Faridatunnisa, M.Pd.I. Beliau menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, merangkum materi layaknya pembelajaran konvensional pada umumnya.

---

<sup>7</sup> Bektu Wulandari, “Pengaruh *Problem-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3, no. 2 (2013): 178–91.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Sunan Gunung Jati yaitu: dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam masih kurang kondusif, terlihat dari sikap siswa pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang bercanda dengan temannya. Bahkan pada saat guru menerangkan ada beberapa siswa yang tidur. Hal ini sudah terlihat bahawa guru kurang berinovasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berangkat dari kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada guru, kemudian rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Maka ada beberapa faktor yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dikelas kurang optimal, diantaranya :

1. Guru menggunakan metode yang konvensional
2. Siswa jarang mengajukan pertanyaan.
3. Siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat.
4. Kurangnya persiapan dan motivasi belajar dalam pembelajaran sehingga hasil belajar rendah.

Berdasarkan faktor diatas, kurangnya antusias siswa untuk belajar, dan rasa ingin tahunya yang kurang mendalam untuk memahami materi. Dengan memperhatikan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan bersemangat dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Salah satu alternatifnya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bertujuan untuk membuktikan teori model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya melalui *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament*. Beberapa penyebab peneliti memilih metode tersebut yaitu kedua model tersebut termasuk model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013, kedua model tersebut juga sama-sama memiliki keunggulan dalam pencapaian hasil belajar siswa yang tinggi, selain itu metode PBL dan TGT memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berdiskusi, menyikapi materi pembelajaran secara mendalam serta banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran tidak membosankan.

Model pembelajaran PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dengan materi pelajaran. Metode PBL ini menuntut aktivitas mental siswa dalam memahami suatu konsep, prinsip, dan keterampilan melalui situasi atau masalah yang disajikan diawal pembelajaran. Tujuan adalah penguasaan isi belajar dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah secara kolaboratif dan belajar tim.<sup>8</sup>

Rahmat melakukan penelitian tentang model pembelajaran PBL yang menunjukkan bahwa melibatkan siswa banyak beraktivitas dalam

---

<sup>8</sup> Aulia Rahmat, Andrizal, and Irma Yulia Basri, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Siswa SMKN 1 Padang" (Universitas Negeri Padang, 2018).

proses pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dikelas yang mencapai 25%.<sup>9</sup>

Sedangkan model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas oleh guru, dan siswa sebagai tutor sebaya yang dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa yang heterogen.<sup>10</sup> Selain itu, TGT juga mengandung unsur suatu permainan. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna.<sup>11</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yunita, dkk yang menghasilkan bahwa terdapat pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa. Siswa tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar.<sup>12</sup> Kemudian dalam penelitian yang berbeda objek materinya yang dilakukan oleh Zulfira, dkk membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT lebih efektif

---

<sup>9</sup> Ewo Rahmat, "Implementation of Problem Based Learning ( PBL ) Model to Improve Student Achievement," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2018.

<sup>10</sup> Madio Yasa, "Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Antara Kelompok Siswa Yang Mendapatkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Student Achievements Divisions* (STAD)," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 3 (2014): 121–31.

<sup>11</sup> Afriansyah Supriatna, "Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Melalui *Cooperative Learning Tipe Pair Checks VS Problem Based Learning*," *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 3, no. 1 (2018): 1–6.

<sup>12</sup> Alfi Yunita, Ratulani Juwita, and Elma Kartika, "The Effect of Cooperative Learning Model Type *Teams Games Tournament* towards Student Learning Outcomes In Mathematics," *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 23–34.



terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Batang Hari.<sup>13</sup>

Penelitian studi komparasi ini membandingkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Sunan Gunung Jati. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Apriyanti menggunakan model pembelajaran PBL dan TGT, dimana nilai rata-rata model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran PBL, Secara umum, hasil belajar geografi dengan menggunakan model TGT lebih efektif dibanding PBL.<sup>14</sup>

Kemudian penelitian yang pernah dilakukan oleh Oktaviani yang bertujuan untuk perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Dan hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan nilai  $t$  hitung sebesar 2,075 lebih besar dari nilai  $t$  tabel sebesar 1,999. Uji perbandingan *n-gain* kedua model pembelajaran

---

<sup>13</sup> Vinanda Zulfira, "The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament ( TGT ) on Biology Learning Outcomes on Biodiversity Materials At the Batang Hari 1 High School," *Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5, no. 3 (2019): 273–85.

<sup>14</sup> Apriyani, "Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas X SMAN Sleman."

menunjukkan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>15</sup>

Berdasarkan pada uraian latar belakang permasalahan tersebut, penjelasan mengenai penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul penelitian ini berjudul “Studi Komparasi Model *Problem Based Learning* Dan *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” (Siswa Kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati Tahun Ajaran 2019/2020).

## **B. Rumusan Masalah**

Dilandasi dari beberapa latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa pertanyaan untuk fokus penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) dan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?

---

<sup>15</sup> Eka Oktaviani Widiastuti, “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Dilihat Dari Aktivitas Belajar Siswa,” *Soedirman Economics Education Journal* 01, no. 01 (2019): 28–42.

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini menguji teori yang dikemukakan oleh Arends mengenai pembelajaran kooperatif dapat menguntungkan bagi siswa yang berprestasi rendah<sup>16</sup>, dan bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) dan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hal tersebut, maka bentuk hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif/hubungan. Adapun Hipotesis yang akan diuji adalah dari penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam antara kelas yang menerapkan

---

<sup>16</sup> R. I. Arends, *Learning To Teach-Belajar Untuk Mengajar*, ed. Dkk) (Penerjemah Soetjipto (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008).

model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *Team Game Tournament (TGT)*.

H<sub>a</sub> : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *Team Game Tournament (TGT)*.

### **E. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Asumsi atau anggapan dasar yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dan model *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Sunan Gunung Jati adalah tidak sama.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dan model *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Sunan Gunung Jati adalah sama.

### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan bagi para pembaca khususnya dalam peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pelaksanaan strategi pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran keagamaan.

## 2. Secara praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para praktisi pendidikan, khususnya:

- a. Bagi peneliti sebagai tugas akhir perkuliahan pembuatan skripsi dan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Tarbiyah - Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- b. Kepala Madrasah Tsanawiyah Sunan Gunung Jati - Gurah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi proses belajar mengajar demi tercapainya lingkungan pembelajaran yang baik disetiap kelas dan demi terwujudnya siswa-siswi yang berprestasi di lingkungan Madrasah Tsanawiyah Sunan Gunung Jati.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran. Dan dapat digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam suatu materi pembelajaran khususnya pada Sejarah Kebudayaan Islam yang sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- d. Bagi para peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu relevansi dan studi perbandingan untuk melakukan penelitian berikutnya.
- e. Bagi para siswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi, partisipasi dan hasil belajarnya.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut KuoShu Huang PBL adalah desain kurikulum yang diidentifikasi siswa tidak sebagai penerima pasif pengetahuan tetapi sebagai pemecah masalah yang bisa mengembangkan pengetahuan. Dalam model PBL, siswa tidak hanya harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis. Model ini merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori secara mendalam melalui pengalaman belajar praktik-empirik.<sup>17</sup>

### 2. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Menurut Slavin, model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yakni: salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran serta siswa sebagai tutor sebaya tanpa membedakan status sosial, dan mengandung unsur permainan. TGT menggunakan turnamen akademik, dan kuis-kuis serta sistem skor, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Moh Fikri Bungel, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako* 2, no. 1 (2014): 45–54.

<sup>18</sup> Hartono Dwi Anggraeni, Chumdari, "Studi Komparasi Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan* (PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, 2016).

### 3. Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hal ini akan tampak setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adanya aspek-aspek tersebut itu adalah sebagai berikut : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, sikap.

Hasil belajar yang diinginkan siswa membutuhkan perencanaan yang matang dan usaha yang keras, harus giat dan disiplin dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam belajar, dan untuk mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar siswa yang diperoleh.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Made Budi Iswara, "Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dan *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram" (Universitas Lampung, 2017).