

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara bekerja sama antara satu peserta didik dengan peserta didik yang lain dengan tujuan agar proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena adanya kerja sama antar teman sebagaimana yang dikemukakan oleh Shoimin (2017:45) “model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan”.

Adapun menurut Lie 2010 (Nurul, 2019:30) terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif.
2. Tanggung jawab perseorangan.
3. Tatap muka.
4. Komunikasi antar anggota.
5. Evaluasi proses kelompok.

Menurut Lie 2010 (Prihatmojo, 2020:13) “*cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning*”.

Dalam kelas kooperatif, peserta didik diharapkan untuk saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi, untuk memperdalam pengetahuan mereka, dan menutup kesenjangan pemahaman masing-masing, dan memungkinkan interaksi terbuka dan saling ketergantungan yang efektif di antara anggota kelompok. Model pembelajaran kooperatif ini juga dapat melibatkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, membuat suasana kelas lebih menarik dibandingkan dengan model lain seperti ceramah yang masih banyak digunakan oleh sebagian besar guru.

Dari pengertian pembelajaran kooperatif yang telah dikemukakan di atas maka penulis mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana terdapat kelompok-kelompok kecil dalam kelas belajar sehingga peserta didik dapat bekerja sama untuk memecahkan suatu persoalan atau peristiwa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran kooperatif ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir, kerja sama, serta untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Model kooperatif *teams games tournament* (TGT)

2.1.2.1 Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin 2015 (Muttaqien et al., 2021:4) bahwa "Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan".

Menurut Shoimin (2017:204) ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu :

- a. Penyajian kelas
Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini, dalam tahap ini seluruh peserta didik harus memperhatikan dan memahami materi untuk membantu saat game berlangsung.
- b. Kelompok (*Teams*)
Kelompok yang anggotanya heterogen berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik.
- c. Game terdiri dari pertanyaan yang dibuat oleh guru seputar materi untuk menguji pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil penyajian kelas dan belajar kelompok.
- d. *Tournament*
Turnamen dilakukan pertama guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen, tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 3 dan seterusnya.
- e. Penghargaan kelompok (*Team Recognize*)
Setelah tournament berakhir guru mengumumkan kelompok yang menang, dan setiap kelompok mendapatkan sertifikat atau hadiah jika memenuhi rata rata skor kriteria, kelompok juga akan mendapatkan predikat seperti "*super team, great team dan good team*" dll.

Dari pengertian yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dimana

peserta didik memainkan permainan dengan anggota peserta didik lainnya untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing masing. Permainan ini disusun oleh guru berupa kuis yang di dalamnya terdiri pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran yang diajarkan agar mudah untuk dipahami.

2.1.2.2 Langkah-langkah Model TGT

Setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah pembelajarannya tersendiri, termasuk model TGT, menurut Shoimin (2017:205)

Langkah – langkah pembelajaran TGT adalah :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)
 Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan *presentasi class*. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok, pada saat penyajian kelas peserta didik harus benar benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok pada saat *game* atau permainan karena skornya akan menentukan skor kelompok.
2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
 Guru membagi kelas berdasarkan kelompok - kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang peserta didik, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.
3. *Game*
Game terdiri dari macam-macam pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok, kebanyakan game terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor, peserta didik memilih nomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor tersebut, jika benar akan menjadi skor kelompok, skor ini akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.
4. *Turnament*
 Biasanya *turnament* dilakukan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru nelakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama peserta didik dibagi ke dalam meja turnamen.tiga peserta didik tertinggi diperwakilan setiap kelompok.
5. Penghargaan kelompok
 Setelah turnamen berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Dari langkah-langkah yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran TGT ada 5 dimana pertama guru menyampaikan materi secara garis besar, lalu belajar dalam kelompok, melakukan game turnamen secara berkelompok berupa pertanyaan-pertanyaan yang menghasilkan poin, dan adanya penghargaan kelompok untuk kategori kelompok yang meraih nilai tinggi berupa sertifikat dan hadiah.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model TGT

Kelebihan model pembelajaran TGT Shoimin (2017:208) menjelaskan kelebihan dari model TGT, yaitu:

- a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Model pembelajaran TGT, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d. Model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Kekurangan Model Pembelajaran TGT Shoimin (2017:208) menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu :

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Dari kelemahan dan kelebihan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat peserta didik lebih semangat serta aktif dan terjadi pembelajaran yang interaktif karena semua peserta didik terlibat dalam permainan. Disisi lain, kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT memerlukan waktu yang panjang dalam kegiatan pembelajaran serta harus disiapkan sebaik mungkin sehingga guru dituntut untuk lebih aktif.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Dari proses interaksi peserta didik dengan guru dalam sebuah pembelajaran tentunya akan ada hasil yang didapat. Hasil belajar merupakan kemampuan yang akan didapat oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wirda (2020:7) "hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru".

Menurut Hamalik 2007 (Fatimah, 2019:10) "hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu ke arah sudah mampu".

Menurut Sudjana 2009 (Sudartono, 2019:22) "mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik".

Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat hasil belajar.

Setelah mengetahui beberapa pengertian menurut para ahli, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang didapat dari proses belajar dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya selama proses pembelajaran berlangsung baik itu berupa pengetahuan (kognitif), sikap (Afektif) maupun keterampilan (psikomotor) yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku.

2.1.3.2 Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam pencapaian hasil belajar, tentunya peserta didik akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat muncul dari dalam diri peserta didik (internal) itu sendiri maupun dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor internal biasanya berkaitan dengan motivasi, minat, bakat, kesehatan dan faktor yang bersifat pribadi

lainnya. Sedangkan faktor eksternal biasanya berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar individu seperti dari keluarga, sekolah dan masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto 2010 (Fatimah, 2019:12) yang mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar pada garis besarnya meliputi :

1. Faktor Internal
 Dalam faktor ini dibahas 2 faktor yaitu :
 - a. Faktor jasmaniah, yang mencakup kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis, yang mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan, yang mencakup kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).
2. Faktor Ekstern
 Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu :
 - a. Faktor keluarga, yang mencakup cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, yang mencakup kegiatan dalam masyarakat, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat berupa faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor dari dalam diri peserta didik biasanya berkaitan dengan faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor dari luar biasanya berkaitan dengan lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat yang mencakup kegiatan dalam masyarakat.

2.1.4 Media *Wordwall*

2.1.4.1 Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena di dalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu anak tidak mudah

bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *Wordwall* ini.

Menurut Mertha & Mahfudz (2022:3) "Aplikasi web *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi pembelajaran game edukasi. Selain dapat digunakan untuk pembelajaran online untuk ulangan dan tugas harian, media ini dapat juga dapat digunakan untuk evaluasi offline".

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan media *Wordwall* merupakan media berbasis web yang didesain untuk proses pembelajaran dengan tampilan menarik yang di dalam nya terdiri dari macam macam permainan agar peserta didik lebih bersemangat belajar dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Kelebihan aplikasi *Wordwall* :

- 1) Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- 2) Dalam pengaksesan aplikasi *Wordwall* dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- 3) Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran

Kekurangan aplikasi *Wordwall* :

- 1) Dalam pembuatan aplikasi *Wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah.
- 3) Jika tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *Wordwall* (Savira & Gunawan, 2022:3)

Dari kelemahan dan kelebihan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari media *Wordwall* yaitu media yang mudah dipakai dan dapat menarik perhatian peserta didik menjadikan suasana belajar lebih interaktif, dan untuk kekurangannya sendiri pembuatan aplikasi yang membutuhkan waktu dan jika tidak ada internet tidak bisa digunakan.

2.1.4.3 Karakteristik Media *Wordwall*

Karakteristik media *Wordwall* dengan media pembelajaran menggunakan jaringan lainnya yaitu adanya permainan dalam menjawab pertanyaannya membuat peserta didik atraktif di dalam proses pembelajaran. Selain itu, kesulitan pada setiap

soal dapat dilihat dan dibandingkan oleh guru, dan nilai peraih peringkat pada setiap peserta didik dapat diketahui mulai dari peringkat pertama sampai peringkat terakhir. (Permana & Kasriman, 2022:3)

Media pembelajaran *Wordwall* di dalamnya terdiri dari 18 macam permainan di antaranya permainan kuis untuk latihan pilihan ganda, *essay*, permainan mencocokkan jawaban yang tepat, kuis *gameshow*, membuka kotak, membenarkan kalimat dan masih banyak lagi yang memicu respon yang aktif di dalam penyajian materi.

2.2 Teori Pembelajaran Yang Melandasi

2.2.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme (Karwono, 2018:110) merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik. Dalam teori ini pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus menerus berkembang, dalam proses tersebut keaktifan seseorang menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya, tokoh dalam teori konstruktivisme adalah Jean Piaget dan Vygotsky.

Menurut Piaget 1980 (Karyono, Mularsi 2018:114) "belajar terjadi tidak hanya karena seorang guru memberikan pelajaran kepadanya, karena belajar adanya kerja faktor internal individu yang belajar bukan bentukan atau pemberian dari lingkungan". Piaget percaya bahwa pembelajaran terjadi melalui peserta didik secara aktif membangun pengetahuan, dan ini ditingkatkan ketika peserta didik memiliki kendali dan pilihan atas apa yang mereka pelajari.

Piaget juga mengemukakan bahwa perkembangan mental anak dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu:

- 1) Kemasakan
- 2) Pengalaman
- 3) Interaksi sosial

- 4) *Equilibration* (proses dari ketiga faktor di atas bersama-sama untuk membangun dan memperbaiki struktur mental). (Fatimah, 2019:17)

Dalam teori Piaget tersebut dijelaskan bahwa perkembangan mental anak dipengaruhi oleh faktor pengalaman dan interaksi sosial, yang mengacu pada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Bertujuan agar memberikan pengalaman langsung pada mereka dan terjadinya interaksi antar peserta didik.

Menurut Piaget 1980 (Karwono, 2018:111) "anak adalah seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh"

Teori dari Piaget tersebut sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dimana dalam kegiatan belajarnya berbentuk kerja kelompok dengan proses bertukar pikiran serta menjadikan peserta didik saling berinteraksi. Sehingga pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dibangun langsung oleh peserta didik, dalam model TGT ini juga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa proses pengembangan pengetahuan keaktifan seseorang sangat berperan. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipasi agar hasil belajar yang dicapai tinggi.

Vygotsky 1978 (Karwono, 2018:115) "mengemukakan dasar teori konstruktivisme dalam belajar, yaitu keaktifan individu dalam mengolah pengalamannya merupakan refleksi dari latihan-latihannya melalui berbahasa dan berpikir yang didukung oleh keaktifan individu dan keaktifan lingkungan yang saling melengkapi."

Dalam teori Vygotsky, belajar mengacu pada proses perkembangan internal pembentukan pengetahuan baru dengan bantuan orang lain yang berkompeten, dan ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, jadi kesiapan individu dalam belajar sangat bergantung pada stimulus lingkungan yang sesuai serta bentuk bimbingan dari orang lain secara tepat sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan terwujudnya perkembangan potensial menjadi lebih baik, artinya

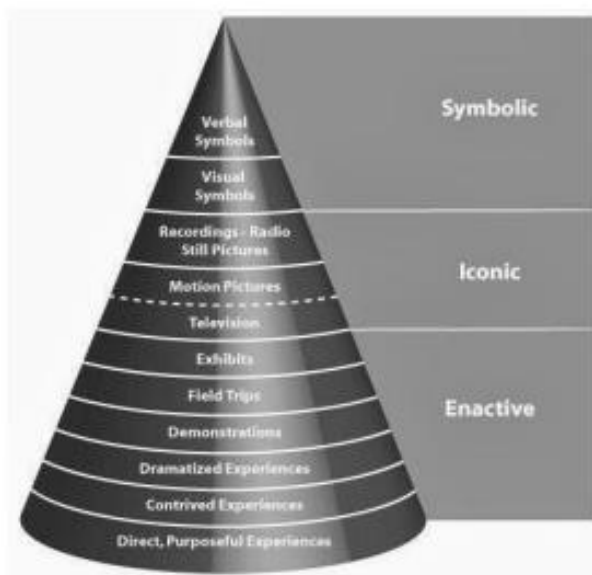
individu harus aktif dalam membangun pengetahuannya dan lingkungan juga harus aktif sebagai bentuk dukungan.(Karwono, 2018:117)

Teori dari Vygotsky sejalan dengan model pembelajaran TGT, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran.

2.2.2 Teori Edgar Dale (Kerucut Pengalaman)

Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas).

Menurut Edgar Dale 1996 (Suryani, A.Setiawan, 2018:23) ”tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang disampaikan kepada peserta didik disebut sebagai pesan, guru bertindak sebagai sumber pesan yang menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (encoding) dan peserta didik sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut sesuai dengan kemampuannya sehingga simbol tersebut dapat dipahami sebagai pesan (decoding)”.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Gambar tersebut menjelaskan tentang rentang tingkat pengalaman dari yang bersifat konkret hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi yang paling abstrak. Hal ini memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Dasar pengerucutan tersebut

bukanlah tingkat kesulitan materi, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Berikut ini merupakan penjelasan dari kerucut pengalaman tersebut.

Teori tersebut sejalan dengan penggunaan media *Wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini bahwa semakin kongkrit media yang digunakan maka semakin pengetahuan yang diperoleh, oleh karena itu dengan berbantuan media *Wordwall* peserta didik dapat membuat peserta didik meningkatkan pemahamannya karena media tersebut menarik dari segi tampilan dan penerapan sehingga peserta akan lebih antusias dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar. Penulis menjadikan penelitian-penelitian sebelumnya sebagai pedoman dan petunjuk untuk melakukan penelitian kembali mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar.

Tabel 2.1
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Hernata Diana Tari ¹ , Utty Suwirta ² , Dedeh ³ . J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 1, No. 2 (2020)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Man 2 Kota Tasikmalaya	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (<i>pretest</i>) dan pengukuran akhir (<i>posttest</i>) yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain, dimana hasil untuk kelas eksperimen berada pada kategori sedang (0,55) dengan rata-rata nilai 82,57 dan untuk kelas kontrolpun berada pada kategori sedang (0,33) dengan rata-rata nilai 75,16. Hal ini membuktikan bahwa dalam

			penggunaan model TGT dengan metode pembelajaran konvensional tentu mempunyai perbedaan dalam hasil belajar peserta didik.
2	Sarliyadi ¹ , Sabaruddin ² dan Samsun Bahri ³ . Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan. ISSN: 2549-7162 (2020)	Penerapan Model TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Pemuain	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek kognitif pada materi pemuain dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh thitung > ttabel yaitu $9,44 > 1,68$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang berarti H_a diterima dengan nilai rata-rata sebesar 80,36. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pemuain kelas X MIA 4 semester genap di MAS Babun Najah Banda Aceh.
3	Nurhaty Purnama Sari ¹ , Sahika Della ² , Fenny Agustina ³ Jurnal Pendidikan Biologi, Vol 9, No 1 (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Group Tournament</i> (TGT) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah Batam	Hasil Penelitian uji prasayat <i>paired t-test</i> dengan nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam.

Tabel 2.2
Persamaan dan Perbedaan Dengan Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
<p>Penerapan Model yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan variabel Y nya hasil belajar. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain <i>nonequivalent control group design</i>. Hasil penelitian model TGT berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik</p>	<p>Teknik <i>sampling</i> yang digunakan menggunakan sampel jenuh. Media yang digunakan, dan pada penelitian ini menambahkan uji <i>effect size</i>.</p>

2.4 Kerangka Berpikir

Menurut Uma 1992 (Sugiyono, 2016:60) menyatakan bahwa “kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas harus menyenangkan dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hambatan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di antaranya terjadi dalam proses pembelajaran itu sendiri, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan guru hanya memberikan penjelasan yang satu arah sehingga pembelajaran menjadi pasif tidak menimbulkan aktivitas peserta didik sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan dan hasil belajar yang diperoleh kurang dari KKM.

Peserta didik tentu menginginkan hasil belajar yang memuaskan dari proses pembelajarannya. Baik atau buruknya hasil dicapai oleh peserta didik dapat ditentukan oleh berbagai faktor, baik itu dari dalam diri peserta didik itu sendiri maupun dari luar diri peserta didik. Baik dan buruknya hasil yang dicapai juga mencerminkan seberapa tinggi tingkat keberhasilan yang dicapai dari proses belajar mengajar.

Guru dituntut untuk dapat menghidupkan suasana belajar dengan pemilihan model dan media yang tepat dan cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, salah satu model yang diterapkan yaitu model kooperatif tipe TGT. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pelaksanaannya partisipasi aktif peserta didik dibutuhkan secara bergiliran untuk menjawab pertanyaan dimana jika benar akan menjadi skor untuk kelompoknya, hal tersebut akan membuat peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teori belajar yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu teori belajar konstruktivisme yang di dalamnya ada perkembangan dari Jean Piaget dan Vygotsky, menurut Piaget 1980 (karyono,mularsih 2018:111) ”anak adalah seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh”, Teori lain dari Vygotsky menyatakan bahwa ” aktivitas sosial anak dikembangkan dalam bentuk kerjasama antar pelajar dengan pelajar lainnya dibawah bimbingan orang dewasa”. Teori tersebut sejalan dengan penerapan model TGT yang merupakan variable X dalam penelitian ini, model TGT membuat peserta didik aktif karena dalam pelaksanaannya partisipasi aktif peserta didik dan dalam model pembelajaran TGT, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

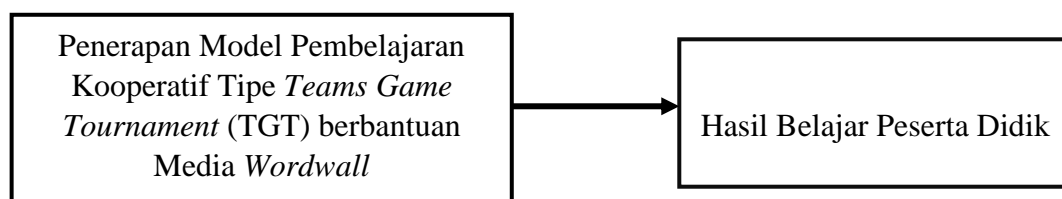
Agar kegiatan pembelajaran dengan model TGT lebih menarik maka diperlukan media yang menunjang pembelajaran salah satu medianya yaitu *Wordwall*, media *Wordwall* merupakan media berbasis web yang didesain untuk proses pembelajaran dengan tampilan menarik yang di dalamnya terdiri dari macam macam permainan agar peserta didik lebih bersemangat belajar dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam teori kerucut pengalaman edgar dale dikatakan bahwa semakin kongkrit media yang digunakan maka semakin pengetahuan yang diperoleh,oleh

karena itu dengan berbantuan media *Wordwall* peserta didik dapat membuat peserta didik meningkatkan pemahamannya karena media tersebut menarik dari segi tampilan dan penerapan sehingga peserta akan lebih antusias dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena di dalamnya banyak melibatkan peran peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar sehingga lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran tipe ini, cocok diterapkan pada peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dalam menghadapi latihan soal-soal atau pemecahan masalah materi pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menekankan pada diskusi kelompok dengan teman sebaya sangatlah efektif dilakukan sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Sejalan dengan uraian di atas, maka dibuatlah sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pemikiran

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena baru berdasarkan teori yang relevan bukan dari fakta-fakta yang dikumpulkan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:64) "hipotesis merupakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik".

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah :

1. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* sebelum dan sesudah perlakuan

- Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* sebelum dan sesudah perlakuan
2. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
- Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
3. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.
- Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.