

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi karena teori konstruktivisme adalah teori belajar yang memiliki sifat membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dan proses pembelajaran. Sifat membangun diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan siswa. Konstruktivisme adalah sebuah teori yang menekankan bahwa pengetahuan itu dibentuk oleh diri kita sendiri yang berusaha untuk mengetahui sesuatu hal.

Teori konstruktivisme mengharuskan siswa untuk terlibat aktif dalam memprakarsai kegiatan belajarnya sendiri. Siswa sendiri yang memaknai dan mengartikan dari sebuah ajaran dalam proses pembelajaran. Dalam teori konstruktivisme, pengetahuan merupakan suatu proses seseorang dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu melalui pengalaman belajar. Terdapat kemampuan dasar dalam teori konstruktivisme yaitu diantaranya: (1) kemampuan mengungkap dan mengingat sesuatu, (2) kemampuan membandingkan sesuatu, dan bapat mengambil keputusan, (3) kemampuan menyukai pengalaman. Dalam teori konstruktivisme, harus memiliki kemampuan-kemampuan tersebut karena pengetahuan didapatkan berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran bagaimana seharusnya mereka belajar, belajar berinteraksi dengan

temannya dan guru, belajar mengemukakan pendapat, ide, gagasan, pemikiran, hal tersebut akan menjadi pengalaman yang sangat berarti bagi siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru (Aunurrahman, 2013:15-16).

Teori konstruktivisme memiliki konsep belajar. Dalam teori Konstruktivisme belajar merupakan proses mencari ilmu pengetahuan, konsep, serta pengambilan kesimpulan yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa memiliki tanggung jawab dalam memahami ilmu pengetahuan. Siswa dibebaskan untuk mengeksplorasi pengetahuan sehingga guru harus terus memberikan afirmasi positif dan motivasi yang tinggi kepada siswa (Aunurrahman, 2013: 17).

Teori konstruktivisme juga memiliki konsep belajar pembelajaran. Belajar pembelajaran bukan hanya sekedar menghafal materi yang diberikan oleh guru, tetapi suatu merupakan proses rekonstruksi pengetahuan siswa melalui pengalaman. Dalam teori konstruktivisme, pembelajaran lebih menekankan pada proses aktif yang dilakukan siswa untuk membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengalaman baru berdasarkan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa maka guru harus membuat rancangan pembelajaran sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalaman belajarnya menjadi pengetahuan baru (Abdul, 2019: 12-15).

Shymansky mengemukakan bahwa teori konstruktivisme adalah aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa belajar secara mandiri untuk

mendapatkan pengetahuan dan ide-ide baru dalam proses pemecahan suatu masalah. Berdasarkan pandangan menurut ahli, dapat dipahami bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang diterapkan dalam pembelajaran untuk mengaktifkan siswa dengan cara memberikan ruang dan kesempatan yang luas kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan pengalaman dan konsep-konsep yang diketahuinya (Suparlan, 2019: 83).

Konstruktivisme memiliki asumsi-asumsi diantaranya yaitu, pertama siswa merupakan manusia yang dapat aktif mengembangkan pengetahuan dirinya. Asumsi ini dalam penerapannya, siswa diberikan keluasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan melalui diskusi, latihan, eksperimen sehingga ilmu pengetahuan siswa akan bertambah dan berkembang. Kedua, dalam teori konstruktivisme guru harus merancang dan membangun kondisi belajar sedemikian rupa agar dapat menarik siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Suparlan, 2019: 84).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang tidak hanya transfer ilmu dari guru ke siswa saja tetapi lebih menekankan siswa untuk belajar mandiri dsalam mengolah suatu informasi menjadi ilmu pengetahuan sehingga pengetahuan didapatkan berdasarkan kemampuan-kemampuasn siswa dalam berpendapat, mengolah informasi, berinteraksi, gagasan, ide sehingga hal tersebut menjadi pengalaman dan menghasilkan pengetahuan baru bagi siswa. Pada dasarnya, teori konstruktivisme ini guru memberikan kesempatan dan ruang yang luas kepada siswa untuk menggali potensi yang dimilikinya dengan terlibat aktif dalam

pembelajaran dalam mengemukakan pendapat, gagasan, dan berfikir sendiri sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang kondusif.

2.1.2 Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah bentuk gambaran proses yang ditentukan oleh guru dari awal sampai akhir pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah ada. Model pembelajaran didalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode, dan teknik yang diterapkan didalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran memiliki berbagai macam salah satunya yaitu *cooperative learning* (Sutirman, 2013: 22).

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan yang disusun sedemikian rupa dan dijadikan pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dimulai dari pendahuluan, kegiatan inti, dan evaluasi belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran didalamnya terdapat metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Dengan menerapkan model pembelajaran, diharapkan kondisi kelas lebih produktif dan pembelajaran lebih terarah sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif. Penerapan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas, durasi pembelajaran, dan karakteristik siswa sehingga model pembelajaran yang digunakan dapat berjalan dengan baik dan cocok (Khoerunnisa & Aqwal, 2020: 2-4).

2.1.2.3 Fungsi dan Ciri-ciri Model Pembelajaran

Octavia (2020: 15-16) mengemukakan fungsi model pembelajaran bagi guru dan siswa. Model pembelajaran bagi guru berfungsi sebagai alat untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran karena langkah-langkah pembelajaran akan berjalan secara sistematis dengan waktu yang ditentukan sehingga dapat dijadikan alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran juga berfungsi untuk mempermudah guru dalam menganalisis perilaku siswa secara individu maupun kelompok dalam waktu yang singkat dilihat dari aktivitas belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, fungsi model pembelajaran bagi siswa yaitu siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, siswa akan mendapat kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran serta mendorong semangat belajar siswa.

Menurut Octavia (2020: 14-15) model pembelajaran memiliki ciri-ciri secara umum, yaitu:

- 1) Memiliki prosedur secara sistematis dengan tujuan agar dapat memodifikasi perilaku siswa

- 2) Menentukan tujuan pembelajaran secara khusus dan rinci. Model pembelajaran harus menentukan tujuan yang harus dicapai oleh siswa dalam melaksanakan pembelajaran
- 3) Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar
- 4) Ukuran keberhasilan dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat menggambarkan dan menjelaskan perilaku yang harus ditunjukkan oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.
- 5) Interaksi dengan lingkungan. Model pembelajaran menetapkan cara siswa agar terjalin interaksi dan reaksi dengan lingkungan belajarnya.

2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Model Pembelajaran

Asyafah (2019:25-26) mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat dikatakan baik jika memenuhi jika model pembelajaran yang digunakan memenuhi kriteria tertentu. Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan keterbatasan masing-masing sehingga guru atau tenaga pendidik seringkali mendapatkan kesulitan dalam menentukan model pembelajaran untuk diterapkan. Suatu model pembelajaran penting dilihat dari keunggulan dan kekurangannya sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih model dan menggunakan model pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran terdapat hal-hal yang harus dipertimbangkan, yaitu diantaranya sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran harus dipertimbangkan dengan karakteristik tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran dalam mengembangkan potensi siswa.

- 2) Model pembelajaran harus dipertimbangkan dengan indikator pencapaian kompetensi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran
- 3) Kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang akan dipilih
- 4) Model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa
- 5) Model pembelajaran harus disesuaikan dengan pendekatan, metode, strategi, teknik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran
- 6) Model pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis penilaian yang akan digunakan oleh guru.

Asyafah (2019:26-27) menjelaskan dalam penentuan model pembelajaran terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu penilaian pakar dan praktisi pendidikan, mengukur efektivitas model pembelajaran, mengukur proses (implementasi) pembelajaran, mengukur tingkat keterpakaian model pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran, hendaknya melihat penilaian dari para pakar dan praktisi pendidikan untuk dilihat kelebihan, kekurangan, serta dampak dari model pembelajaran tersebut.

Kriteria pemilihan model pembelajaran selanjutnya yaitu guru harus mengukur efektivitas model pembelajaran dengan cara membandingkan kemampuan peserta didik dan kesiapan belajar peserta didik. Selanjutnya, guru harus dapat mengukur proses (implementasi) pembelajaran dengan cara menggunakan teknik observasi atau pengamatan. Semakin banyaknya pengamatan yang dilakukan oleh guru maka akan meningkatkan reliabilitas data hasil observasi. Alat yang digunakan dalam pengamatan yaitu bisa menggunakan pedoman

observasi tentang standar proses pembelajaran yang berlaku. Dengan begitu, maka pembelajaran dapat tereksplorasi dari keunggulan, kelemahan, dan dampak dari model pembelajaran (Asyrafah, 2019: 27).

Octavia (2015: 15) mengemukakan pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dipelajari, tujuan yang hendak dicapai, serta tingkat kemampuan siswa baik dalam menyerap ilmu pengetahuan, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dalam memilih model pembelajaran harus dilihat dari segi manfaat. Model pembelajaran yang dipilih harus memudahkan guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran karena harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia, kemampuan daya serap siswa, dan fasilitas media pembelajaran yang ada. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong siswa semangat untuk ikut berperan aktif dalam meningkatkan aktivitas belajar sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

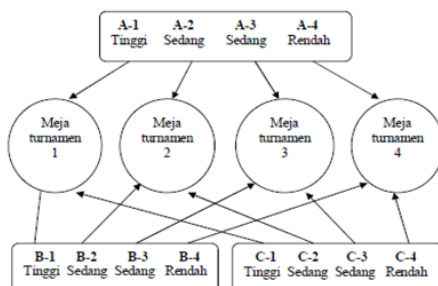
2.1.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif pada konsepnya adalah pembelajaran secara berkelompok, sehingga model *Teams Games Tournament* ini dalam proses pembelajaran siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang didalamnya terdiri dari 5 sampai 6 anggota kelompok yang mempunyai kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda-beda atau yang bersifat heterogen.

Makadari itu, pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Games Tournament* ini dalam pembelajarannya sangat melibatkan siswa tanpa adanya perbedaan status dan siswa diharuskan ikut berperan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai tutor sebaya. Sesuai dengan penamaan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dalam sintaksnya terdapat unsur permainan dengan tujuan dapat menggairahkan semangat belajar siswa sehingga dapat rasa menumbuhkan tanggung jawab, jiwa kompetitif, kejujuran, kerjasama, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas (Fathurrohman, 2017: 55).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur permainan turnamen dalam pelaksanaannya. Dalam tahap turnamen ini, siswa untuk berkompetisi untuk menyumbangkan poin pada kelompoknya. Makadari itu, siswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan skor pada kelompoknya karena memiliki prinsip soal sulit untuk anak pintar, dan soal mudah untuk anak yang kurang pintar. Untuk mendapatkan skor kelompok yang tinggi, maka setiap perwakilan siswa dalam turnamen diharapkan berperan aktif dalam upaya memberikan skor untuk kelompoknya (Rusman, 2014: 224).



Gambar 2.1
Pengaturan Meja *Tournament* Pada TGT (modifikasi dari Slavin)

2.1.3.2 Unsur-Unsur Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikembangkan oleh Slavin menurut Faturrohman (2017: 55-60) dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat 5 langkah atau sintaks yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), tahap diskusi kelompok (*teams*), tahap permainan (*games*), tahap pertandingan (*tournament*), dan tahap penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor paling tinggi (*team recognition*).

a. Penyajian kelas (*class precentation*)

Tahap pertama dalam pembelajaran yaitu presentasi kelas. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan materi secara umum sebagai stimulus dengan menggunakan metode ceramah atau diskusi. Dengan menggunakan metode diskusi, dalam tahap ini siswa diharuskan menemukan materi dan memperoleh informasi dengan upaya mereka sendiri. Siswa harus bersungguh-sungguh dalam memperoleh ilmu pengetahuan karena nantinya akan membantu mereka dalam turnamen dan mencapai skor yang tinggi dalam kelompoknya.

b. Diskusi Kelompok (*teams*)

Tahap ini, siswa berkumpul dan berdiskusi Bersama kelompoknya sesuai dengan kelompoknya yang beranggotakan 5 sampai 6 orang. Kelompok belajar disini harus bersifat heterogen dilihat dari segi kemampuan, jenis kelamin dan suku. Dalam kegiatan kelompok ini, siswa berkumpul dan mempelajari materi serta

memahami LKPD sesuai dengan petunjuk dan siswa diharapkan saling membantu dalam menggali informasi secara bersama-sama dan memastikan semua anggota kelompok belajar bersama. Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan permainan agar tim bisa mengerjakan dengan baik dan mendapatkan skor yang tinggi.

c. Permainan (*Games*)

Tahap ini merupakan tahap game akademik yang harus diikuti oleh semua kelompok. game ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan. Dalam penelitian ini, pertanyaan disajikan dalam bentuk kartu kemudian setiap perwakilan siswa dari semua kelompok harus menjawab kartu pertanyaan tersebut. Siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan jawaban benar, maka kelompok dari siswa tersebut akan mendapat tambahan skor. Pada tahap ini, guru menginformasikan kepada siswa aturan main dalam pertandingan.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Tahap ini adalah tahap penentuan dalam melihat dan mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dilakukan dalam tahap belajar bersama kelompoknya. Dalam tahap ini merupakan sebuah kompetisi permainan yang diikuti oleh semua kelompok. Dalam permainan ini, setiap perwakilan siswa secara homogen bersaing dalam satu meja turnamen. Setiap meja ditempati oleh jumlah kelompok yang ada. Jika semuanya terdapat 7 kelompok, maka 7 orang akan melakukan permainan dalam 1 meja turnamen sehingga dalam meja turnamen hanya satu perwakilan dari setiap kelompoknya. Dalam memulai permainan ini, guru terlebih dahulu menginformasikan aturan dan langkah-langkah permainan

kepada semua kelompok. Setelah semua informasi sudah disampaikan, setiap meja turnamen mendapatkan kartu soal yang harus dijawab. Jika hasil jawaban dari permainan adalah jawaban yang benar, maka akan mendapatkan skor.

e. Penghargaan kelompok

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari Langkah-langkah model pembelajaran ini, yaitu kelompok yang mengumpulkan skor paling tinggi akan mendapatkan sebuah penghargaan.

2.1.3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan unsur model TGT yang dikembangkan Slavin menurut Fathurrohman (2017: 55-60) maka dapat disusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut:

1. Guru membentuk kelompok dengan jumlah siswa 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan intelektual, jenis kelamin, yang berbeda-beda. Kemudian guru menginformasikan tujuan pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa.
2. Setelah kelompok terbentuk, guru melakukan presentasi kelas sebagai stimulus kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran
3. Guru memberikan LKPD kepada siswa dan memberikan arahan kepada siswa agar belajar secara berkelompok dan melakukan kegiatan diskusi dalam

memahami materi pembelajaran sebagai bentuk persiapan untuk melaksanakan *games tournament*.

4. Setelah siswa belajar mandiri bersama kelompok, siswa mengikuti permainan sesuai dengan arahan guru
5. Semua siswa dari setiap kelompok harus mengikuti tournament. Tournament dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuan intelektual siswa. Dalam mengikuti *tournament*, setiap siswa mengumpulkan point untuk kelompoknya.
6. Kelompok yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.
7. Penutup

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu meningkatkan pandangan bahwa hasil tergantung dari kerja bukan hanya keberuntungan. Dari aktivitas kerjasama maka model *Teams Games Tournament* akan terjalin interaksi diantara siswa sehingga rasa sosial siswa dapat meningkat. Selain itu, model *Teams Games Tournament* ini berpusat pada yang akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna. sedangkan kelemahan dari model pembelajaran model *Teams Games Tournament* yaitu terdapat kesulitan dalam proses pengelompokan dengan syarat didalam satu kelompok harus dilihat dari kemampuan pengetahuan yang beragam. Selain itu, guru juga akan mengalami kesulitan saat banyak siswa yang belum terbiasa diskusi (Octavia, 2020: 59-60).

2.1.4 Keaktifan Belajar

2.1.4.1 Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Sardiman dalam Sinar (2018: 8-9) mengemukakan keaktifan adalah kegiatan berupa fisik ataupun psikis seseorang yang tidak dapat dipisahkan dalam berfikir dan berbuat. Keaktifan belajar adalah kegiatan aktif bekerja dan usaha yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan didalamnya siswa ikut terlibat aktif di kelas sehingga pembelajaran menjadi kondusif. Dalam proses pembelajaran keaktifan dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan karena belajar memerlukan aktivitas didalamnya sehingga pembelajaran yang sudah dibuat dapat berjalan dengan baik.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

1) Faktor internal

Faktor internal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis yaitu keadaan fisik siswa dengan memiliki panca indra yang sempurna dan keadaan jasmani yang sehat mendukung siswa dalam menerima dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Kemudian faktor psikologis dapat mempengaruhi keaktifan belajar dilihat dari keadaan mental siswa pada saat mengikuti pembelajaran. faktor psikologis meliputi perhatian, tanggapan, dan ingatan. Dengan perhatian siswa yang tinggi maka siswa akan memiliki mental yang kuat dan berani untuk menanggapi bentuk pertanyaan,

diskusi, berpendapat sehingga ingatan siswa akan lebih kuat mengenai materi pembelajaran (Wibowo, 2016: 128).

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa meliputi pertama, sarana prasarana sekolah yang mendukung sehingga dapat mempermudah guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kedua, lingkungan sekolah yang kondusif sehingga membuat siswa fokus dalam belajar. Ketiga, rancangan guru dalam mempersiapkan pembelajaran. pemilihan model, metode yang tepat dapat meningkatkan keaktifan belajar karena kegiatan pembelajaran yang inovatif akan membuat siswa menjadi lebih mandiri (Wibowo, 2016: 129).

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, maka pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memacu keaktifan belajar siswa. Keempat, lingkungan sosial antara guru dengan siswa maupun siswa dengan temannya harus terjalin dengan baik karena akan berpengaruh pada semangat belajar siswa di kelas. Makadari itu, guru perlu memberikan pendampingan belajar untuk menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi pada siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

2.1.4.3 Indikator Keaktifan Belajar

Sinar (2018: 12) mengemukakan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Terdapat beberapa indikator keaktifan belajar siswa, diantaranya yaitu:

- 1) Siswa aktif belajar, artinya siswa melakukan pembelajaran secara mandiri dengan mendapat bimbingan dari guru, siswa memiliki keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat. Dari hal tersebut, maka banyak pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa.
- 2) Terjadinya interaksi belajar dengan intensitas yang tinggi, artinya siswa tidak hanya menerima ilmu yang diberikan guru saja tetapi siswa melakukan pembelajaran mandiri dengan bekerjasama dengan teman yang lainnya, siswa saling membantu, saling memberi pemahaman kepada teman yang lainnya sehingga terbentuk kerjasama yang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Proses pemecahan masalah, artinya siswa mampu memecahkan masalah dengan berdiskusi bersama teman belajar kelompoknya. Dalam proses pemecahan masalah ini, dibutuhkan ide-ide yang diutarakan oleh siswa sehingga ada kejelasan dan kegiatan diskusi dalam memecahkan suatu permasalahan.

2.1.5 Media *Question-Answer Card*

Dalam penyempurnaan pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, penelitian ini menggunakan media agar dapat merangsang minat belajar siswa sehingga aktivitas siswa diharapkan akan meningkat. Dalam penelitian ini berbantuan media *Question-Answer Card*, sesuai penjelasan dari Gita Kurnia Dewi dan Dingding Haerudin (2023: 146) *Question Answer Card* adalah media yang berbentuk visual terbuat dari kertas yang isinya berupa soal-soal dan

jawaban-jawaban yang harus dipasangkan dalam sebuah permainan dalam pembelajaran.

Lailila (2019: 63-64) menjelaskan *Question-Answer Card* adalah sebuah media pembelajaran berupa *card* atau kartu yang berisikan pertanyaan tentang materi pembelajaran yang sudah dipelajari bersama kelompok belajar serta kartu jawaban. Kemudian kartu tersebut digunakan dalam sebuah permainan dalam tahap tournament yang harus diikuti oleh semua siswa sebagai perwakilan dari kelompoknya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan tentunya mempertimbangkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Adapun penelitian relevan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gina Aulia dari jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu variabel bebas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan penelitian ini juga dilakukan pada tingkat SMA. Perbedaannya yaitu terdapat pada metode pembelajaran yang digunakan

yaitu berbasis ranking 1, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan berbantuan media *Question Card*. Selain itu, jenis metode penelitian yang digunakan oleh Gina Aulia adalah Pre-Eksperimen dengan desain *one group pretes posttes*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan jenis Quasi-Eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

2. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Adiftya Wulan Safitri Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Surabaya tahun 2017 yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)”. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama dilaksanakan pada jenjang SMA. Variabel bebas yang digunakan sama-sama model *Teams Games Tournament*. Selain itu, variabel terikat penelitian ini sama-sama melihat peningkatan keaktifan belajar siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu terdapat pada metode penelitian. Pada jurnal ini, metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Variabel dependen dalam jurnal ini mencakup keaktifan belajar dengan hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini hanya keaktifan belajar. Keaktifan belajar siswa pada penelitian dalam jurnal ini mengalami peningkatan mencapai 80%.
3. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Hidayatul Fadhila, Saiful Bachri, dan Djono jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret (UNS) tahun 2015 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri Surakarta Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016”. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* sebagai variabel bebas dan dilakukan pada jenjang tingkat SMA pada mata pelajaran sejarah. Selain itu, media permainan sama-sama menggunakan kartu. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikat. Variabel terikat dalam jurnal ini yaitu minat dan hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu keaktifan belajar. Selain itu, metode dalam jurnal ini menggunakan teknik triangulasi, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis Quasi Eksperimen desain Non-equivalen control grup.

2.3 Kerangka Konseptual

Husnunidah (2017: 93-95) mengemukakan kerangka konseptual merupakan penjelasan peneliti tentang gambaran alur penelitian. Dalam kerangka konseptual peneliti harus menggambarkan dan memberikan penjelasan mengenai alasan pengambilan hipotesis atau dugaan sementara. Dalam menyusun kerangka konseptual, harus didasari dengan hasil-hasil penelitian terdahulu dan pendapat para ahli. Terdapat aspek yang berkaitan erat dalam penyusunan kerangka konseptual yaitu masalah yang diteliti, variabel penelitian, dan kajian pustaka. Peneliti harus menjelaskan hubungan dari ketiga aspek tersebut. Secara teoritis,

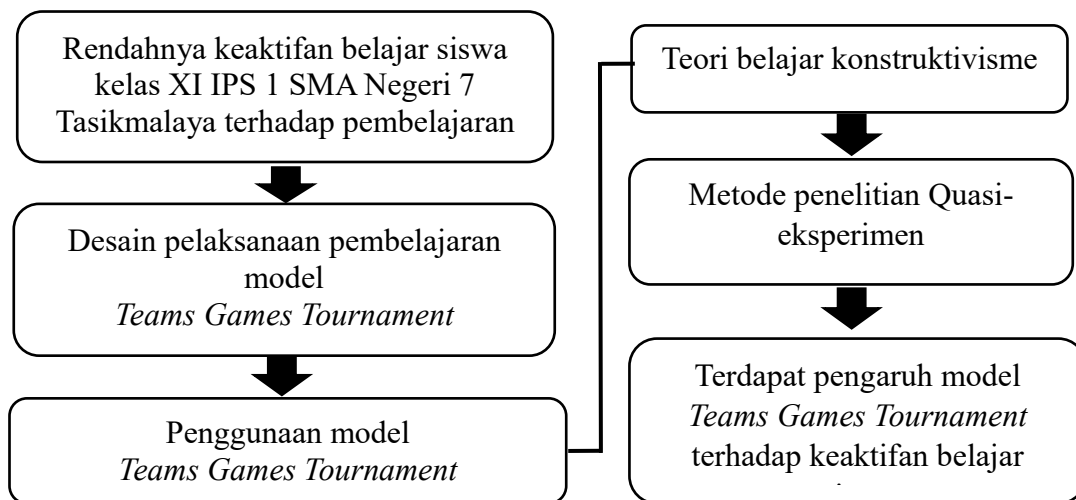
maka peneliti harus menjelaskan variabel independen dan dependen serta alasan mengapa variabel tersebut dilibatkan dalam penelitian.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung banyak menggunakan model pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah sehingga guru menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berpusat pada guru menjadikan kurangnya kesempatan siswa untuk terlibat aktif sehingga pembelajaran cenderung pasif dan hanya satu arah. Dengan metode pembelajaran tersebut, siswa tidak terlibat aktif dan cenderung hanya menerima, mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran seperti ini tidak mendukung untuk meningkatkan keaktifan siswa. Beberapa siswa yang aktif akan mengikuti pembelajaran di kelas dengan aktif, sedangkan siswa pasif akan diam karena tidak ada dorongan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Guru memiliki peran dalam memperbaiki mutu pendidikan, sehingga pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional ini perlu diganti dengan model dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, guru harus mendesain pembelajaran dengan merencanakan model, metode, media, dan teknik yang digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media *Question-Answer Card* karena model pembelajaran ini berpusat pada siswa dan memerlukan partisipasi siswa sehingga semua siswa akan terlibat aktif untuk mengikuti pembelajaran. Dalam

model pembelajaran ini, terdapat sintaks yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu tahap presentasi kelas (*class precentation*), tahap belajar bersama kelompok (*teams*), tahap permainan (*games*), tahap pertandingan (*tournament*), dan tahap penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor paling tinggi (*team recognition*) (Fathurrohman, 2017: 56-59).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini sesuai dengan indikator keaktifan siswa yang memerlukan keterlibatan siswa, siswa diharuskan bekerjasama dengan teman kelompoknya dalam mencari, memahami, dan mendalami materi sehingga terjadinya interaksi antara siswa, kemudian siswa harus mengikuti permainan untuk mengukur seberapa jauh siswa memahami materi. Model *Teams Games Tournament* dilandasi oleh teori konstruktivisme yang menekankan siswa untuk belajar mandiri dalam mencari ilmu pengetahuan berdasarkan pengalaman belajarnya. Maka dari itu, dapat diperkirakan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question-Answer Card* dampak dari tuntutan belajar yang mengharuskan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian dapat membuat kerangka konseptual sebagai pemikiran dari penelitian yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis adalah pernyataan sementara yang bersifat dugaan dari penelitian yang kita amati (Sugiyono, 2019: 115). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan pada materi pendekatan dan strategi pergerakan nasional di kelas XI IPS 1 SMAN 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023”. Selain itu, untuk hipotesis ujinya sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan

Pendekatan dan Strategi Pergerakan Nasional di kelas XI IPS 1 SMAN
7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan pada materi Pendekatan dan Strategi Pergerakan Nasional di kelas XI IPS 1 SMAN 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.