

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1. Teori Belajar Konstruktivisme**

Secara bahasa konstruktivisme memiliki arti membangun. Oleh karena itu, teori belajar konstruktivisme memiliki sifat untuk membangun pengetahuan, pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun Suparlan (2019:83), menyatakan bahwa teori konstruktivisme merupakan sebuah teori belajar yang mampu memberikan keleluasaan berfikir dan tuntutan untuk mampu mempraktikkan yang telah diketahui siswa untuk kehidupannya. Sedangkan Sugrah (2020:121), menjelaskan teori konstruktivisme merupakan teori belajar yang memberikan kebebasan dalam memperoleh pengetahuan atau mencari kebutuhannya, keinginan melalui bantuan orang lain sehingga dapat memberikan kesan aktif kepada individu itu sendiri untuk menemukan pengetahuan, kompetensi, dan teknologi yang bertujuan untuk mengembangkan diri sendiri.

Bersumber pada beberapa pernyataan diatas dapat diketahui bahwa teori konstruktivisme adalah teori belajar yang mampu memberikan keleluasaan berfikir suatu individu dalam rangka untuk mendapatkan kemampuan atau pengetahuan dan mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Teori konstruktivisme, menekankan peranan guru sebagai fasilitator. Teori belajar konstruktivisme mengutamakan keikutsertaan siswa untuk menghadapi sebuah masalah sehingga membentuk siswa untuk aktif (Masgumelar & Mustafa, 2021:55).

Pada perkembangannya, teori konstruktivisme dikaji oleh Jean Piaget dan Vygotsky yang memiliki pandangan yang sedikit berbeda. Jean Piaget menyatakan bahwa konstruksi pengetahuan manusia sifatnya personal. Artinya, terdapat peranan penting dari sebuah egosentrik manusia. Maksudnya, individu itu sendiri yang mengubah dan merekonstruksi pengetahuan ketika menghadapi sebuah objek atau berinteraksi dengan pengalaman melalui bahasanya sendiri (Suprijono, 2015:32). Sedangkan Vygotsky, menyatakan bahwa konstruksi pengetahuan manusia selain dari segi egosentrik dipengaruhi juga segi sosiokultur

dari manusia itu sendiri. Egosentrik berupa bentuk awal dari kemahiran bicara seorang anak sebagai alat untuk berpikir. Kemampuan bicara pokok akan memberikan peranan dalam segi pembentukan pengertian spontan, pengertian spontan untuk orang lain dan untuk dirinya sendiri, yang biasanya didapatkan dari pengalamannya sehari-hari. Lalu segi pengertian ilmiah, yang didapatkan di kelas. Oleh karenanya keduanya saling berkaitan, sebab pengertian ilmiah menekan kebawah kepada pemahaman logika anak sehingga yang spontan diangkat lalu dianalisis dengan lebih ilmiah. Sementara itu, pengertian spontan akan condong ke atas dan bertemu dengan pengertian ilmiah kemudian mencoba untuk menerima segi logis dari pengertian ilmiah.

Menurut Asrori dalam Cahyo (2013:39), ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme adalah mengutamakan proses, memotivasi kemandirian dan gagasan siswa, siswa dipandang sebagai pembuat keinginan dan arah yang diinginkan, memotivasi siswa untuk bereksplorasi, memperhitungkan pengetahuan krisis pada belajar, mendorong rasa penasaran siswa, mementingkan penilaian kinerja dan pengetahuan siswa, melandaskan pembelajaran pada prinsip kognitif, menggunakan teknik pembelajaran kognitif berupa prediksi, inferensi, kreasi, dan analisis, menekankan cara siswa belajar, memotivasi siswa untuk aktif dan berinteraksi, pembelajaran kooperatif sangat mendukung teori konstruktivisme, dalam dunia nyata, siswa diikutsertakan, menekankan pentingnya konteks pada belajar, memberikan giliran pada siswa melalui pengalaman nyata untuk membentuk pengetahuan dan pemahaman. Maka berdasarkan karakteristik tersebut, model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model pembelajaran TGT (Tim Games Tournament).

Model pembelajaran TGT ini menerapkan turnamen bersamaan dengan kuis, adanya sistem skor dimana setiap kelompok dengan perwakilannya berkompetensi dengan tim lain untuk mendapatkan skor terbaik (Sulistio & Haryanti, 2022:38). Adapun langkah-langkah menurut Slavin diantaranya adalah :

a. Penyajian materi kelas atau pengamatan langsung

Penyajian materi dilakukan sebagai cara untuk memperkenalkan materi kepada siswa seperti memberikan pengetahuan kognitif tentang suatu materi melalui konsep-konsep, cerita singkat materi yang akan dipelajari. Penyajian materi disini mengandung arti penting karena akan membantu siswa dalam rangka pengerjaan soal-soal yang akan di turnamenkan.

b. Belajar kelompok

Siswa membuat kelompok dengan 5-6 anggota dan membagi tugasnya masing-masing untuk mendiskusikan atau mempelajari materi yang telah guru jelaskan untuk di turnamenkan.

c. Permainan (*Game*)

Permainan bertujuan untuk menguji pengetahuan dan pemahaman siswa setelah diberikan materi. Biasanya permainan dilakukan dengan bentuk-bentuk pertanyaan yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok yang nantinya akan diturnamenkan.

d. Turnamen

Turnamen merupakan inti dari permainan, Setelah menyusun pertanyaan, siswa mulai berkompetisi dengan perwakilan terbaiknya. Mereka berusaha untuk mendapatkan skor terbaik agar timnya menang. Setelahnya akan dilakukan penilaian.

e. *Team Recognize*

Apabila kegiatan turnamen telah dilaksanakan, guru mengumumkan tim yang memenangkan permainan dengan syarat skor memenuhi kriteria kemudian setelahnya diberikan penghargaan.

## **2.1.2. Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sesuatu yang memiliki manfaat menyampaikan informasi (materi), menarik perhatian, keinginan, perasaan, penalaran siswa untuk meraih tujuan belajar (Nurdyansyah, 2019:44). Sedangkan Asyhar (2012:6), mengemukakan media pembelajaran sebagai alat yang berguna menyebarkan pesan dari suatu sumber dengan baik, sehingga dapat membuat lingkungan yang mendukung dan dapat memudahkan individu untuk melaksanakan aktivitas belajar yang efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi mengantarkan pesan berupa materi kepada siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terdapat proses pengelolaan pesan dan respon dari siswa atau interaksi.

### **2.1.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan pertimbangan kondisi siswa. Media dapat dikatakan interaktif apabila dapat mengolah pesan yang akan disampaikan dan mendapatkan respon dari siswa. Adapun Asmarnis (2016:37), mengemukakan bahwa bentuk media pembelajaran dapat diurutkan sebagai berikut :

- a. Media berbasis manusia, manusia dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi itu sendiri. Oleh karena itu, media ini mempunyai salah satu faktor yang khas yaitu mempunyai rancangan pembelajaran yang begitu interaktif dan berpusat kepada suatu pemecahan masalah.
- b. Media berbasis cetakan, merupakan media yang mampu memberikan gambaran sebab informasi yang ditampilkan berupa cetakan misalnya buku teks, jurnal ilmiah, koran dsb.
- c. Media berbasis visual, merupakan media yang mampu memberikan penjelasan berupa suatu gambaran. Contohnya yaitu film strip, film bingkai, gambar foto, lukisan cetakan, diagram, grafik. Media ini hanya bisa

mengandalkan indra penglihatan saja oleh karenanya, media ini mampu memberikan pemahaman dan ingatan yang kuat.

- d. Media berbasis audio-visual, merupakan media yang mengandung dua unsur baik unsur penglihatan dan pendengaran. Media ini juga dibagi menjadi 2 jenis yaitu audiovisual diam audiovisual contohnya film pendek atau video pembelajaran.
- e. Media berbasis komputer, merupakan media yang sering digunakan oleh guru saat ini. Cara kerja dari komputer ini adalah sebagai manajer dari proses pembelajaran atau sering disebut sebagai *Computer Managed Instruction* (CMI) lalu penyajian informasi atau materi pelajaran yang akan disampaikan yang sering dikenal sebagai *Computer Asisted Intruction* (CAI).

#### **2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila siswa mengerti terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran digunakan menyampaikan materi dan apabila digunakan dengan sesuai maka dapat mencapai tujuan pembelajara. Tafonao (2018:108) menjelaskan peran media dalam kegiatan belajar adalah :

- a. Media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa untuk mendapatkan pengetahuan, sikap atau keterampilan.
- b. Media pembelajaran dapat menjadi motivasi siswa untuk belajar dan memberikan pengaruh yang baik terutama dalam kondisi psikis siswa.
- c. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali informasi kejadian yang telah terjadi sebelumnya disesuaikan dengan keperluannya.

#### **2.1.2.4 Peran Media Pembelajaran**

Esensi utama media pembelajaran yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Selain itu, Nizwardi & Ambiyar (2016:7), menjelaskan terdapat beberapa hal lain yang merupakan fungsi dari media pembelajaran diantaranya :

- a. Memberikan pengaruh terhadap pemahaman materi pelajaran sebab media pembelajaran akan memberikan gambaran atau informasi yang dapat memudahkan siswa untuk menerima materi.
- b. Membangkitkan dan membawa siswa kepada suasana yang menyenangkan dapat terjadi apabila guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

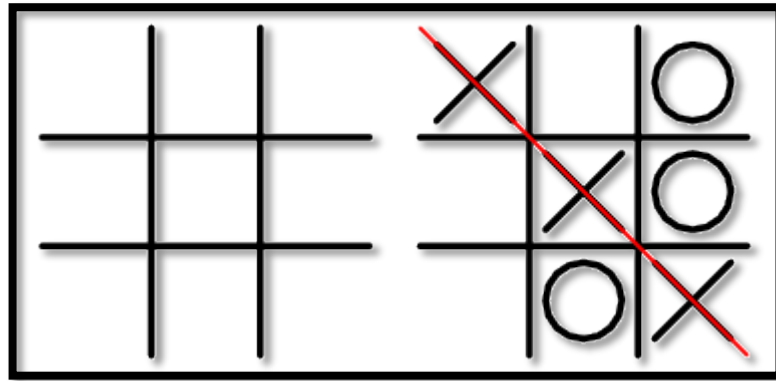
### **2.1.3. Media Tic Tac Toe**

Tic Tac Toe dimainkan dua orang atau lebih yang mengharuskan pemainnya membuat garis lurus dengan tanda X atau O dalam papan permainan ordo 3x3 baik garis lurus vertikal, horizontal, atau diagonal (Juanda dkk., 2012:123). Sedangkan Emanuel (2019:223), mengatakan bahwa permainan Tic Tac Toe termasuk pada jenis permainan papan yang bentuk matriks bujur sangkar dan berukuran 3 x 3 dengan tiap pemain diharuskan meletakkan bidak pada papan dan membuat tiga bidak berurutan membentuk garis horizontal, vertikal, diagonal.

Dapat disimpulkan berdasarkan beberapa pengertian diatas bahwa Permainan Tic Tac Toe merupakan permainan papan dengan sel ordo 3x3 yang dimainkan oleh 2 orang atau 2 kelompok yang saling bersaing untuk membuat suatu garis horizontal, vertikal, diagonal dengan simbol X atau O.

Media permainan Tic Tac Toe sendiri memiliki kelebihan. Menurut Al Fath (2021:1289), permainan Tic Tac Toe dapat melatih siswa kemampuan siswa untuk berstrategi, berkonsentrasi, keterampilan sosial, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selaras dengan pernyataan Paramita (2018:68), bahwa penggunaan media Tic Tac Toe dapat menumbuhkan memotivasi siswa untuk belajar aktif seperti kemauan bertanya dalam kegiatan belajar sehingga berdampak kepada keberhasilan belajar.

Gambar 2.1 Permainan Tic Tac Toe



#### 2.1.4. Permainan Tic Tac Toe Model dengan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Pada pelaksanaanya, model TGT akan dikolaborasikan dengan media Tic Tac Toe Adapun langkah-langkahnya adalah :

a. Penyajian materi atau pengamatan langsung

Penyajian materi dilakukan sebagai cara untuk memperkenalkan materi kepada siswa seperti memberikan pengetahuan kognitif tentang suatu materi melalui konsep-konsep, cerita singkat materi yang akan dipelajari. Penyajian materi disini mengandung arti penting karena akan membantu siswa dalam rangka pengerjaan soal-soal yang akan di turnamenkan.

b. Belajar Kelompok

Siswa mendiskusikan atau mempelajari materi yang telah guru jelaskan yang nantinya akan di turnamenkan. Disini siswa dibagi menjadi beberapa 2 tim yaitu tim X dan tim O. Mereka membagi tugasnya masing-masing. Setiap kelompok membuat soal berdasarkan pemahaman materi di penyajian materi tadi. Soal yang telah dibuat kemudian diujikan dalam permainan dalam bentuk *Tic Tac Toe*. Pembuatan soal dilakukan dengan syarat tertentu yaitu soal tipe sulit, normal, mudah. Dengan skor masing masing soal tipe sulit (30), normal(20), mudah(10).

c. Permainan (*Game*)

Permainan disini bertujuan untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa setelah diberikan materi penyajian materi. Bentuk-bentuk pertanyaan yang telah dibuat dituangkan pada media Tic Tac Toe, lalu turnamen dimulai.

Gambar 2.2 Contoh Penempatan Soal Papan Permainan Tic Tac Toe

Soal mudah (10)	Soal sulit (30)	Soal normal (20)
Soal sulit (30)	Soal normal (20)	Soal mudah (10)
Soal normal (20)	Soal mudah (10)	Soal sulit (30)

**Keterangan :**

Penempatan soal dilakukan oleh guru.

d. Turnamen

Turnamen merupakan struktur dari permainan, disini dimulai kegiatan permainan berlangsung. Setelah menyusun pertanyaan, siswa mulai berkompetensi dengan perwakilan terbaiknya. Mereka harus berusaha untuk mendapatkan skor terbaik agar timnya menang dengan cara membuat garis baik diagonal, vertikal atau horizontal. Setelahnya akan dilakukan penilaian.



Gambar 2.3 Contoh Papan Permainan Tic Tac Toe yang dikolaborasikan dengan model Pembelajaran TGT

<del>Soal mudah (10)</del>	Soal sulit (30)	Soal normal (20)
<del>Soal sulit (30)</del>	Soal normal (20)	Soal mudah (10)
<del>Soal normal (20)</del>	Soal mudah (10)	<del>Soal sulit (30)</del>

**Keterangan :**

- Apabila siswa mampu membuat garis vertikal, horizontal atau diagonal mampu di anggap siswa itu berhasil kemudian skor di jumlahkan.
- Apabila siswa tidak mampu membuat garis garis vertikal, horizontal atau diagonal tetapi berhasil menjawab pertanyaan maka mendapatkan skor sesuai dengan tipe soal yang di jawab.

e. *Team Recognize*

Apabila kegiatan turnamen telah dilaksanakan, guru mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan dengan syarat skor yang memenuhi kriteria kemudian setelahnya diberikan penghargaan.

## 2.1.5. Motivasi Belajar

### 2.1.5.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berdasarkan istilah berasal dari kata "motif" yang artinya adalah kemampuan dalam diri seseorang untuk berbuat dan bertindak atau berbuat. Sedangkan belajar yaitu proses untuk memperoleh pengetahuan. Semangat untuk belajar yang berasal dari dalam dan luar diri seseorang dapat didefinisikan sebagai motivasi belajar (Monika & Adman, 2017:221). (Monika & Adman, 2017:221). Maka demikian, motivasi belajar berdampak kepada hasil akhir tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar dapat menuntun

siswa kepada keberhasilan. Selain itu, Sardiman (2020:75), mengatakan bahwa motivasi belajar sebagai rangkaian usaha siswa menyisihkan waktunya untuk belajar.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu motivasi belajar timbul dalam diri siswa dorongan untuk belajar guna mendapatkan ilmu pengetahuan yang nantinya berdampak kepada hasil akhir yaitu tujuan yang akan dicapai.

#### **2.1.5.2. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar timbul akibat adanya suatu dorongan untuk menjalankan suatu aktivitas yaitu proses belajar. Proses belajar berpengaruh penting kepada hasil yang ingin diraih. Oleh karenanya, motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan hasil belajar. Adapun A.M Sardiman (2020:85) menjabarkan fungsi motivasi belajar yaitu:

- a. Menggerakkan individu untuk berbuat, karena motivasi mampu merangsang kegiatan untuk dilakukan.
- b. Memastikan arah dan perbuatan, kepada tujuan yang ingin diraih melalui aktivitas yang harus dikerjakan.
- c. Menyeleksi perbuatan baik dan salah, sehingga mengetahui perbuatan mana yang bisa bermanfaat dan serasi untuk mencapai tujuan.

#### **2.1.5.3. Pendekatan Motif Kognitif**

Motif kognitif berupa keinginan untuk mencapai suatu keberhasilan yang sudah tertanam pada individu yang dipengaruhi oleh cara berpikir tentang dirinya sendiri dan lingkungan sekitar atau berfokus pada kepuasan individu tersebut. Hal ini berkaitan dengan unsur motivasi intrinsik Misalnya siswa membaca terlebih dahulu materi yang akan di ajarkan esok hari. Artinya siswa tersebut benar-benar ingin mendapat pengetahuan bukan karena ingin dipuji atau diberikan hadiah. Motivasi kognitif berperan penting untuk memecahkan masalah yang kompleks di mana mengidentifikasi isyarat, mencari informasi, dan berkembang dalam kondisi kognitif yang menantang sangat penting untuk kesuksesan (Schei dkk., 2020:2).

Dalam pembelajaran kelompok, untuk melihat motif kognitif begitu terbatas. Namun, bisa dilihat dari sikap setiap individu didalam kelompok. Kelompok yang didalamnya terdapat siswa dengan motif kognitif tinggi, maka ia bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan lalu kerja sama tim yang kompak.

#### **2.1.5.4. Indikator Motivasi Belajar**

Indikator dalam pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat ukur atau menjadi penunjuk. Dalam motivasi belajar dapat diartikan bahwa indikator adalah sesuatu unsur yang menunjukkan adanya motivasi belajar. Uno (2018:23), mengkasifikasikan Indikator motivasi belajar sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Hal ini muncul pada diri individu dan termasuk pada unsur intrinsik. Apabila siswa mempunyai tujuan untuk berhasil maka akan memberikan dampaknya kepada aktivitas belajar misalnya, selalu belajar dan segera mengerjakan tugas.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Hal ini menandakan kalau siswa mempunyai suatu tujuan dan ingin mendapatkan kompetensi, pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupannya.
- c. Adanya harapan dan cita-cita akan masa depan. Ini menunjukkan bahwa apabila ingin mencapai cita-cita yang diinginkan, maka ia harus mengalami proses yang cukup signifikan dalam hal ini adalah proses untuk mendapatkan kompetensi, pengetahuan yaitu belajar. Misalnya belajar dengan bersungguh-sungguh, selalu mengerjakan tugas dan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- d. Adanya penghargaan dalam belajar. Indikator ini termasuk indikator dari luar yang kaitannya dengan orang-orang sekitarnya. Penghargaan bisa dilakukan oleh sebuah ucapan atau tindakan. Misalhnya apabila siswa berhasil mendapatkan nilai yang bagus tentunya ia dipuji oleh guru dan teman-temannya kemudian orang tuanya memberikan sesuatu apa yang selama ini diinginkan oleh anaknya.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Berkaitan dengan cara seseorang belajar. Apabila kegiatan belajar di barengi dengan kegiatan yang menyenangkan maka akan muncul rasa aktif dan penasaran terhadap apa yang

sedang dipelajari. Misalnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode permainan, maka akan timbul rasa bersaing siswa untuk memenangkan atau berhasil.

- f. Adanya situasi belajar yang kondusif. Apabila lingkungan tempat ia belajar baik dan mendukung maka akan memberikan kesan yang baik. Misalnya, belajar didalam kelas yang bersih dan rapi, suasana ketika belajar yang nyaman dan tidak bising maka akan timbul rasa motivasi untuk melakukan kegiatan belajar. Selain lingkungan, orang-orang sekitar seperti teman-teman juga berpengaruh dalam timbulnya suatu motivasi belajar.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berupa kajian untuk membantu peneliti mengkaji sumber-sumber atau data yang ditemukan dilapangan dan dapat diketahui persamaan ataupun perbedaan terhadap hasil akhir dari suatu penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan antara lain:

**Penelitian relevan yang pertama** yaitu artikel ilmiah karya Ayatullah Muhammadin al Fath tahun 2021 yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament* Berbantuan Media (*Tic Tac Toe*) terhadap Efektivitas Belajar Siswa”. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) membuat siswa bekerja sama dan saling berkompetisi. Selain itu, dapat menaikkan efektivitas belajar yaitu kemampuan koneksi, aktivitas, motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran.

Relevansinya dengan penelitian peneliti adalah variabel penelitian yang sama yaitu Penggunaan media *Tic Tac Toe* bersamaan dengan model pembelajaran TGT. Sedangkan perbedaannya adalah pendekatan yang digunakan. Pada artikel ilmiah ini, pendekatan menggunakan pendekatan kualitatif dengan memperoleh data berupa analisis deskriptif sedangkan penelitian peneliti melakukan pendekatan kuantitatif. Peneliti juga memiliki variabel lain yang akan diteliti yaitu variabel motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah.

**Penelitian relevan yang kedua** dengan judul “Kartu Permainan Tic Tac Toe Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Memahami Asas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor” merupakan karya Rischy Dewi Paramita, Durinta Puspasari Tahun 2018. Tujuan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai sebesar 92,5% untuk ahli materi dengan kriteria sangat layak dan rata-rata nilai sebesar 92,19% untuk ahli media dengan kriteria sangat layak. Sedangkan rata-rata nilai respon siswa sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak yang diambil dari uji coba terbatas pada 20 siswa di SMK PGRI 1 Tulungagung dan siswa menyukai pembelajaran menggunakan Tic-Tac-Toe, dapat memberikan kesan yang baik kepada siswa yang belajar menggunakan media kartu permainan Tic Tac Toe

Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang adalah media pembelajaran yang diterapkan yaitu Tic Tac Toe. Namun model pembelajaran yang digunakan peneliti berbeda. Kemudian jenis penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah pengembangan (*Research and Development* atau R & D), dari teknik pengolahan data dan instrumen penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, instrumen yang digunakan kuesioner dan observasi.

**Penelitian relevan yang ketiga** adalah skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament (TGT) Dengan Permainan Tic Tac Toe Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017” karya oleh Novita Anggraini W (2017). Jenis penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) diawali dengan penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Menggunakan teknik angket, tes dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT dengan Tic Tac Toe dapat meningkatkan minat dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MIA 4 SMAN 1 Sewon.

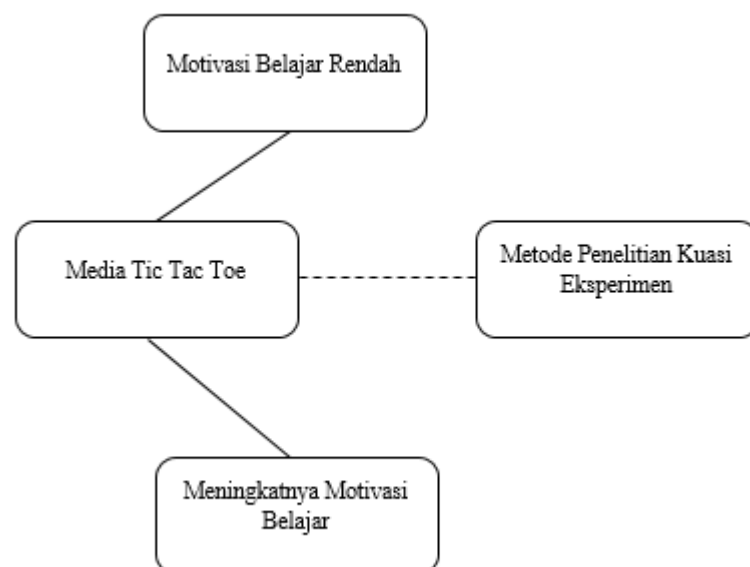
Relevansinya dengan penelitian ini yaitu model dan media pembelajaran yang diterapkan memiliki persamaan yaitu penggunaan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Tic Tac Toe. Namun, pada jenis penelitian yang

dilakukan memiliki perbedaan yaitu menggunakan metode kuasi eksperimen. Pengujian dilakukan terhadap mata pelajaran sejarah.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Pada penelitian ini akan dipaparkan tentang penggunaan media permainan Tic Tac Toe pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dan pengaruh pada motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Ciamis. Berdasarkan pada analisis diatas, maka kerangka konsep penelitian ini yaitu :

Gambar 2.4 Kerangka Konseptual



Berdasarkan bagan diatas, permasalahan dari penelitian adalah motivasi belajar siswa yang rendah. Maka sebagai jalan keluarnya adalah dengan diterapkannya media Tic Tac Toe dalam pembelajaran sejarah. Dalam menerapkan media Tic Tac Toe dibantu model pembelajaran TGT karena cocok dengan konsep permainan Dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan Tic Tac Toe, mampu memberikan motivasi belajar terutama dalam pembelajaran sejarah. Motivasi belajar merupakan bentuk perlakuan atau sikap siswa untuk belajar sejarah dan yang nantinya berkaitan dengan hasil belajar sejarah. Penerapan Tic Tac Toe memiliki keunggulan sebab akan berdampak kepada kemauan atau keinginan siswa untuk belajar sejarah.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media Tic Tac Toe terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI A di SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Terdapat dua jenis hipotesis dalam penelitian ini diantaranya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ):

$H_a$ : Terdapat pengaruh penggunaan media Tic Tac Toe terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI A 2 di SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Tic Tac Toe terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia terhadap motivasi belajar siswa kelas XI A . 2 di SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.