

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Konsep Hasil Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah hasil dari latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan perilaku yang relatif permanen, dan belajar mengarah pada interaksi antara stimulus dan respons. Proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa disebut sebagai stimulus, dan siswa menanggapi stimulus tersebut sebagai respons. Agar apa yang diterima siswa sebagai respons dan apa yang diberikan guru sebagai stimulus dapat dipantau dan dicatat melalui belajar.

Menurut Sardiman (2011: 22) Belajar dalam definisi luas, merupakan suatu usaha psikofisik yang menuju pada pengembangan pribadi secara menyeluruh. Dengan demikian, belajar dalam arti terbatas diartikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan, yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Menurut Ihsana (2017: 4) mendefinisikan belajar sebagai suatu kegiatan yang melibatkan proses dari ketidaktahuan menjadi tahu, dari ketidakpahaman menjadi paham, dan dari tidak bisa menjadi bisa. Menurut Syaiful dan Aswan (2014: 5) Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan Latihan. Definisi dari istilah tersebut adalah suatu perubahan dalam tingkah laku yang mempengaruhi seluruh aspek organisme atau pribadi, termasuk pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Menurut Sanjaya (2010: 112) belajar adalah proses mental yang terjadi di dalam diri individu dan menghasilkan perubahan perilaku. Sedangkan menurut Hamalik dalam Jihad dan Haris (2012: 2) terdapat dua definisi belajar secara umum, yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah proses mengubah atau meningkatkan perilaku melalui pengalaman
- 2) Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

Menurut Purwanto (2011: 38) menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses internal yang dilalui seseorang ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya. Sedangkan menurut Winkle dalam Suprihatiningrum (2013: 15) belajar adalah suatu proses mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan berbagai perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana seseorang mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman yang mereka miliki. Perubahan perilaku dapat berupa penyesuaian terhadap pengetahuan, pemahaman, apresiasi, kemampuan, kebiasaan, dan sikap seseorang. Dengan demikian, belajar adalah proses merespon keadaan yang ada di sekitar seseorang.

#### **2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Ahmad Susanto (2013: 5) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang dialami siswa sebagai konsekuensi dari kegiatan belajar. perubahan tersebut dapat berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2016: 4) hasil belajar adalah perubahan yang menyebabkan manusia berubah dalam pola pikir dan tingkah lakunya. Selain itu, hasil belajar, seperti yang didefinisikan oleh Nasution dalam Supardi (2015: 154) modifikasi yang terjadi dalam diri individu, perubahan ini meliputi penyesuaian terhadap pengetahuan serta penyesuaian terhadap kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri pelajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Menurut Gagne dalam Uno (2014: 137) hasil belajar adalah kemampuan yang dapat diukur dari perubahan individu yang diinginkan tergantung pada kualitas atau variabel bawaannya melalui perlakuan tertentu. Hasil belajar, menurut Arifin (2013: 27) merupakan deskripsi tentang hal-hal yang diharapkan dan dapat dipelajari, dipahami, serta dicapai oleh

siswa. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2013: 22) hasil belajar adalah kemampuann-kemampuann yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuann yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari kesimpulan setelah pembelajaran selesai melalui tugas-tugas evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan bukti yang menunjukkan sejauh mana kemahiran siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran.

Teori yang menjadi landasan hasil belajar ini menggunakan teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Gagne. Teori belajar Robert M. Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan kognitivisme yang berdasarkan teori pemrosesan informasi. Menurut teori pemrosesan informasi, lingkungan internal dan eksternal individu berinteraksi. Kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang dapat mempengaruhi pembelajaran seseorang, sedangkan kondisi internal adalah keadaan individu yang diperlukan untuk mencapai hasil pembelajaran dan proses kognitif yang terjadi dalam diri individu. Model kognitif menurut Haerullah (2013: 48) mengambil sikap bahwa siswa mengorganisasikan (asimilasi), menyesuaikan (mengakomodasi), dan kemudian menentukan bagaimana pengetahuan baru berhubungan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya (ekuilibrasi) dalam rangka memproses informasi dan pelajaran.

### **2.1.1.3 Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Uno (2014: 4) tujuan evaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menggambarkan tingkat pengetahuan awal siswa tentang suatu kompetensi.
- 2) Menilai siswa untuk membantu mereka memahami kemampuan dirinya dan memutuskan tindakan selanjutnya, baik untuk pengembangan program, maupun untuk penjurusan.
- 3) Mengidentifikasi area kesulitan dan potensi pertumbuhan prestasi siswa, serta berfungsi sebagai alat diagnostik untuk membantu guru dalam menentukan apakah seorang siswa perlu mengikuti remedial.
- 4) Mengidentifikasi kesenjangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung agar proses pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik.

- 5) Sebagai cara bagi pendidik dan satuan pendidikan untuk memantau perkembangan siswa.

Sedangkan tujuan penilaian hasil belajar yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang penilaian hasil belajar pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah:

1. Memastikan tingkat kemahiran dalam sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang perlu ditingkatkan oleh seseorang atau sekelompok siswa untuk menerima pembelajaran remedial dan pengayaan.
2. Membuat program pengayaan atau perbaikan sesuai dengan tingkat penguasaan kompetensi bagi individu yang tergolong cepat atau lambat dalam hal hasil belajar.
3. Menetapkan ketuntasan penguasaan sejauh mana siswa telah menguasai materi yang ditetapkan setiap hari, setiap semester, setiap tahun, dan masa studi satuan pendidikan.
4. Meningkatkan proses pembelajaran pada pertemuan atau semester berikutnya.
5. Pemetaan kualitas satuan pendidikan.

Dengan kata lain, tujuan dari hasil belajar ini adalah untuk menentukan apakah siswa telah menguasai materi atau belum dan apakah kegiatan yang digunakan di dalam kelas sesuai dengan apa yang diharapkan untuk dimanfaatkan oleh pihak yang berkepentingan.

#### **2.1.1.4 Karakteristik Hasil Belajar**

Menurut Rachmawati (2015: 37) menegaskan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Perubahan tingkah laku pada hasil belajar mempunyai karakteristik dibawah ini:

- 1) Perubahan yang disadari, artinya seseorang individu yang mengalami proses pembelajaran menjadi sadar bahwa tingkat pengetahuan mereka telah berkembang.
- 2) Perubahan yang berkesinambungan, artinya perubahan perilaku merupakan hasil dari perubahan sebelumnya.
- 3) Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang bermanfaat bagi orang yang bersangkutan sebagai konsekuensi dari pengetahuan yang diperoleh.
- 4) Perubahan yang bersifat positif, artinya menunjukkan tingkat perkembangan pribadi individu yang semakin meningkat.
- 5) Perubahan diperoleh secara konsisten lebih besar dari kondisi awal.

### 2.1.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator tujuan pembelajaran di dalam aktivitas kelas, tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Djamarah (2011: 177) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil dan proses belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor Dalam
  - (a) Faktor Fisiologis (Kondisi Fisiologis, Kondisi Panca Indra)
  - (b) Faktor Psikologis (Minat, Kecerdasan, Bakat, Motivasi, Kemampuann)
- 2) Faktor Luar
  - (a) Faktor Lingkungan (Alam, Sosial Budaya)
  - (b) Faktor Instrumental (Kurikulum, Guru, Program, Sarana dan Prasarana)

Sedangkan menurut Slameto (2010: 54-71) berpendapat bahwa ada dua kategori faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut penjelasan faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri orang yang sedang belajar. Ada tiga kategori faktor internal yang dapat dibedakan:
  - (a) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
  - (b) Faktor psikologis, meliputi faktor kematangan, kesiapan, bakat, minat, kecerdasan, perhatian, dan motivasi.
  - (c) Faktor kelelahan
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Ada tiga kategori yang terdiri dari faktor eksternal, yaitu sebagai berikut:
  - (a) Faktor keluarga, seperti metode pendidikan orang tua, dinamika keluarga, lingkungan rumah, status keuangan keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - (b) Faktor sekolah, seperti strategi pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, disiplin sekolah, rencana pembelajaran, lama waktu belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan, kondisi gedung, strategi pembelajaran, dan tugas rumah.
  - (c) Faktor masyarakat, seperti keterlibatan siswa dalam media, bergaul dengan teman, dan bentuk kehidupan masyarakat

Berdasarkan pendapat menurut para ahli yang menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diklasifikasikan sebagai faktor internal yaitu faktor yang berada dalam diri individu, seperti pengetahuan siswa tentang materi pelajaran, dan faktor eksternal yang berada di luar individu, seperti penggunaan strategi atau model pembelajaran oleh guru selama proses belajar mengajar.

### 2.1.1.6 Indikator Hasil Belajar

Indikator adalah salah satu cara untuk mengukur perubahan dalam suatu peristiwa atau suatu kegiatan. Indikator diperlukan sebagai titik acuan untuk mengevaluasi tingkat perkembangan hasil belajar seseorang untuk melakukan pengukuran hasil belajar.

Menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2013: 22-23) ada tiga ranah hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif, khususnya yang berkaitan dengan enam komponen hasil belajar intelektual yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, khususnya yang berkaitan dengan sikap, yang terdiri dari lima spesifikasi: internalisasi, penerimaan, respons atau reaksi, organisasi, dan studi.
- c. Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan perolehan keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam komponen ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Terdapat tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif menekankan pada *knowledge*, afektif pada *attitude*, dan psikomotorik pada *skill* yang dapat dilakukan oleh siswa. Siswa dapat memperoleh ketiga ranah tersebut melalui kegiatan belajar mengajar. Namun dalam penelitian ini bertujuan untuk meneliti terhadap efektivitas metode pengajaran atau pemahaman hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran. Maka dari itu, yang diukur hanya pada ranah kognitif.

Dalam penelitian ini yang diukur hanya ranah kognitifnya karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penelitian memfokuskan untuk pemahaman dan pengembangan proses berpikir siswa dan solusi masalah yang esensial untuk pemahaman yang mendalam dan aplikasi pengetahuan dalam berbagai konteks. Ranah kognitif, menurut Uno (2014: 139) berkenaan dengan proses mental yang berhubungan dengan pengetahuan, penalaran, dan pemecahan masalah. Terdapat enam tingkatan dalam ranah ini,

mulai dari yang sangat mendasar hingga yang sangat kompleks. Tabel berikut ini menampilkan indikator hasil belajar siswa berdasarkan Lorin W, David R, Krathwohl (2015: 99):

**Tabel 2.1**  
**Indikator Kawasan Kognitif**

<b>Kategori dan proses kognitif</b>	<b>Nama-nama lain</b>	<b>Definisi dan contoh</b>
<b>1. MENGINGAT – mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang</b>		
1.1 Mengenali	Mengidentifikasi	Menetapkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut.
1.2 Mengingat Kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.
<b>2. MEMAHAMI – Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar</b>		
2.1 Menafsirkan	Mengklarifikasi, merepresentasi	Mengubah satu bentuk gambaran
2.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan	Menemukan contoh atau ilustrasi.
2.3 Mengklarifikasi	Mengelompokkan	Menentukan sesuatu menjadi kategori.
2.4 Merangkum	Menggeneralisasikan	Mengabstraksikan tema-tema umum.
2.5 Menyimpulkan	Memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis.
2.6 Membandingkan	Mencocokkan	Menentukan hubungan dua ide.
2.7 Menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab akibat.
<b>3. MENGAPLIKASIKAN – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.</b>		
3.1 Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang umum.
3.2 Mengimplementasikan	Menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak umum
<b>4. MENGANALISIS – memecahkan materi jadi bagian-bagian penyusunannya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan-hubungan antar bagian-bagian tersebut dari keseluruhan struktur atau tujuan.</b>		
4.1 Membedakan	Menyendirikan,	Membedakan bagian

<b>Kategori dan proses kognitif</b>	<b>Nama-nama lain</b>	<b>Definisi dan contoh</b>
	memilih	materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan
4.2 Mengorganisasikan	Membuat garis besar, memadukan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur.
4.3 Mengatribusikan	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, nilai atau maksud dibalik materi pelajaran.
<b>5. MENGEVALUASI – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar</b>		
5.1 Memeriksa	Memonitor, menguji	Menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses, atau produk.
5.2 Mengkritik	Menilai	Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal.
<b>6. MENCIPTA – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membentuk suatu produk orisinal.</b>		
6.1 Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis berdasarkan kriteria.
6.2 Merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas.
6.3 Memproduksi	Mengkonstruksi	Menciptakan suatu produk.

*Sumber: Lorin W, David R, Kratwohl (2015: 99)*

## **2.1.2 Konsep Model Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah sebuah pola yang berfungsi sebagai pedoman untuk mengatur pengajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Suprijono (2009: 46) Model pembelajaran sebagai kerangka kerja konseptual yang menguraikan proses metodis untuk menyusun pengalaman belajar yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Menurut Komalasari (2013: 57) Model pembelajaran pada dasarnya adalah jenis pengajaran yang secara khas diperagakan oleh guru dari awal sampai akhir. Sedangkan menurut Iru (2012: 6) Model pembelajaran adalah representasi, tipe, atau contoh dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Maka, model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang diterapkan secara metodis

berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu.

Dengan demikian, model pembelajaran adalah pedoman atau acuan dalam melakukan pembelajaran yang didemonstrasikan secara utuh dari awal sampai akhir, yang dilaksanakan secara khas dan metodelis.

### **2.1.2.2 Fungsi Model Pembelajaran**

Suprijono (2011: 46) menegaskan bahwa guru dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuann, dan cara berpikir serta mengkomunikasikan ide melalui penggunaan model pembelajaran. Para guru dan para perancang pembelajaran dapat menggunakan model-model pembelajaran sebagai pedoman dalam mengorganisasikan pembelajaran dan aktivitas-aktivitasnya.

Iru (2012: 8) secara khusus menyebutkan hal-hal berikut ini sebagai fungsi model pembelajaran:

- a. Pedoman. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai seperangkat aturan yang memperjelas apa yang harus dilakukan oleh guru.
- b. Pengembangan kurikulum. Model-model pembelajaran dapat berguna untuk penyusunan kurikulum untuk berbagai tingkat kelas pendidikan.
- c. Menetapkan bahan-bahan mengajar. Model pembelajaran menguraikan dengan sangat rinci berbagai sumber bahan pengajaran yang berbeda yang akan digunakan oleh guru untuk mendukung dan membantu perubahan yang baik terhadap diri individu siswa.
- d. Membantu perbaikan dalam mengajar. Model pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dan membantu proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran adalah sebagai kerangka kerja bagi para guru untuk diimplementasikan dalam rangka meningkatkan keefektifan pengajaran dan aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### **2.1.2.3 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah teknik atau kumpulan strategi untuk memotivasi siswa agar dapat berkolaborasi satu sama lain pada saat proses pembelajaran. Menurut Rusman (2014: 202) dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar dan bekerja dalam kelompok yang bersifat *heterogen*, yang anggotanya terdiri dari kelompok kecil yaitu empat sampai enam orang secara

kolaboratif. Menurut Suprijono (2009: 73) pembelajaran kooperatif umumnya dianggap lebih diarahkan oleh guru, dengan guru memberikan tugas dan pertanyaan serta menyediakan sumber daya instruksional untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyanto (2010: 37) pembelajaran kooperatif berfokus pada kelompok kecil siswa yang berkolaborasi untuk mengoptimalkan kondisi belajar dan memenuhi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa mengembangkan kemampuann sosial dan kognitif dengan mengajarkan mereka cara mengkomunikasikan ide-ide mereka, menerima saran dan masukan dari orang lain, berkolaborasi, memiliki rasa setia kawan, dan mengurangi kemungkinan timbulnya perilaku yang menyimpang di dalam kelas. Maka, tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dengan menekankan kerja siswa dalam kelompok-kelompok kecil.

### **2.1.3 Konsep Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament***

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

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan adalah model *Team Games Tournament* (TGT), yang mencakup komponen permainan dan penguatan serta aktivitas untuk semua siswa tanpa memandang status, siswa juga berperan sebagai tutor sebaya dalam model ini. Menurut Hamdani (2011: 92) menggunakan model TGT dalam kegiatan pembelajaran akan mendorong tanggung jawab, kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan siswa dengan lingkungan belajar yang lebih rileks. Menurut Rusman (2014: 224) TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang di dalamnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuann, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Sedangkan menurut Slavin (2015: 163) TGT menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu, dan turnamen akademik, dimana peran siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain yang kinerja akademiknya sebanding dengan kinerja akademik mereka sendiri dalam sistem skor

kemajuan individual. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Shoimin (2014: 203) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, memiliki unsur permainan dan *reinforcement*, dan melibatkan siswa sebagai tutor sebaya.

Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang terdiri dari penyampaian materi secara tradisional, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

### **2.1.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Teams Games Tournament***

Model-model pembelajaran pasti adanya kelebihan dan kelemahan pada suatu model tersebut. Menurut Slavin (2015: 167) terdapat beberapa laporan penelitian mengenai dampak pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa yang secara khusus menguraikan kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT, Maka kelebihan dari model pembelajaran TGT, sebagai berikut:

- 1) Siswa-siswa di kelas yang menggunakan model TGT memiliki lebih banyak teman dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- 2) Memperkuat perasaan siswa bahwa kinerja bukan terdapat pada keberuntungan yang menentukan hasil belajar mereka tetapi lebih mengandalkan kinerja.
- 3) TGT meningkatkan harga diri siswa dalam situasi sosial, namun tidak dalam harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan kerja sama interpersonal (baik secara verbal maupun nonverbal, mengurangi persaingan)
- 5) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar Bersama
- 6) TGT meningkatkan tingkat kehadiran siswa di sekolah.

Sedangkan Kelemahan dari model TGT, adalah sebagai berikut:

- 1) Sering terjadi bahwa tidak semua siswa berpartisipasi dalam berbagi pendapat selama kegiatan pembelajaran.
- 2) Waktu yang tidak mencukupi untuk proses pembelajaran.
- 3) Jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik maka kegaduhan dapat terjadi.

Menurut Suarjana dalam Istiqomah (2006: 122) menyatakan bahwa pembelajaran TGT memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk tugas
- 2) Mendorong toleransi terhadap perbedaan individu
- 3) Dapat mempelajari materi pelajaran secara menyeluruh dalam waktu yang lebih singkat
- 4) Siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.
- 5) Mengajarkan siswa bagaimana berinteraksi sosial dengan orang lain.
- 6) Dorongan yang lebih besar untuk belajar
- 7) Hasil akademik yang lebih baik
- 8) Meningkatkan toleransi, kebaikan hati, dan kepekaan.

Sedangkan kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sebagai berikut:

- 1) Bagi guru. Sulitnya dalam menugaskan siswa dengan kemampuann akademis yang berbeda-beda ke dalam kelompok yang berbeda. Jika guru, yang berperan sebagai pengontrol, membagi kelompok dengan hati-hati, kelemahan ini akan teratasi. Para siswa menghabiskan banyak waktu untuk berdiskusi sehingga melebihi waktu yang telah ditentukan. Jika guru dapat sepenuhnya memahami dan menguasai kelas maka tantangan ini dapat diatasi.
- 2) Bagi Siswa. Masih adanya beberapa siswa yang berkemampuann tinggi kesulitan untuk menjelaskan kepada siswa lain karena mereka merasa kurang terbiasa dengan hal tersebut. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, guru bertanggung jawab untuk membimbing siswa yang memiliki kemampuann akademik yang tinggi secara tepat agar dapat berbagi pengetahuannya dengan siswa lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki banyak kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Sedangkan, kelemahannya guru harus menyadari bahwa hasil nilai kelompok dalam pembelajaran TGT tidak selalu sesuai dengan kinerja nilai siswa secara individu.

Maka untuk menentukan tingkat pencapaian belajar setiap individu siswa, guru harus membuat alat penilaian yang khusus.

### **2.1.3.3 Komponen Model *Teams Games Tournament***

Slavin dalam Taniredja (2012: 67) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki lima komponen utama, yaitu:

1) *Class Presentation* (Penyajian Kelas)

Penyajian kelas dalam model pembelajaran TGT tidak jauh beda dengan pengajaran tradisional, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi pembelajaran yang sedang dibahas. Pada saat penyajian kelas dimulai, semua siswa sudah terbagi menjadi kelompok. Oleh karena itu, mereka akan fokus secara penuh selama pengajaran penyajian kelas dilaksanakan karena mereka harus menyelesaikan games akademik setelahnya dengan sebaik mungkin, dan hasilnya akan ditentukan melalui skor kelompok mereka.

2) *Teams* (Kelompok)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang mencerminkan berbagai aspek keragaman kelas, seperti kemampuann akademik, jenis kelamin, preferensi, dan etnik. Berada dalam sebuah kelompok memiliki fungsi untuk meyakinkan anggota kelompok lain bahwa mereka dapat berkolaborasi secara efektif untuk belajar dan menyelesaikan lembar kerja atau permainan, dan lebih tepatnya, untuk membuat semua anggota siap untuk berkompetisi.

3) *Games* (Permainan)

Pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini disusun dan dibuat berdasarkan materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menilai dan menguji tingkat pemahaman setiap kelompok. Sebagian besar pertanyaan dalam kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa menerima sebuah kartu dengan nomor di atasnya, dan mereka harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor di kartu tersebut.

4) *Tournaments* (Kompetisi/Turnamen)

Turnamen terdiri dari serangkaian permainan kompetitif. Setelah guru memberikan penyajian kelas dan semua kelompok telah menyelesaikan lembar kerja mereka, maka permainan akan dilaksanakan di unit pokok bahasan.

#### 5) *Team Recognition* (Pengakuan Kelompok)

Pengakuan kelompok dicapai dengan memberikan hadiah, sertifikat, atau medali kepada anggota kelompok sebagai pengakuan atas upaya mereka dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama.

### **2.1.4 Konsep Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share***

#### **2.1.4.1 Pengertian Model *Think Pair Share* (TPS)**

*Think Pair Share* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TPS mempunyai struktur tradisional, seperti resitasi di mana siswa merespons pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan mengangkat tangan dan ditunjuk. Struktur ini diciptakan untuk membantu siswa berkolaborasi satu sama lain dalam kelompok-kelompok kecil. Menurut Mohammad Jauhar (2011: 61) TPS memiliki proses-proses yang telah ditetapkan dengan jelas untuk memotivasi siswa agar dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk merefleksikan, merespons, dan mendukung satu sama lain. Menurut Frank Lyman dalam Trianto (2010: 81) model pembelajaran TPS merupakan salah satu teknik diskusi, dengan model ini siswa dapat bekerja secara mandiri dan bekerja sama dengan teman sebaya. Sedangkan menurut Miftahul Huda (2012: 136) model pembelajaran TPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja baik secara individu maupun bekerja sama dengan orang lain.

Dengan bantuan model pembelajaran kooperatif tipe TPS, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan delapan kali lebih banyak dan semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Semua mata pelajaran dan semua tingkatan kelas dapat menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TPS. Model pembelajaran kooperatif tipe TPS merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kepada siswa waktu untuk berpikir dan merespon.

#### **2.1.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Think Pair Share***

Miftahul Huda (2012: 137) menyebutkan beberapa kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*, yaitu:

- 1) Memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri dan bekerja sama dengan orang lain

- 2) Memaksimalkan keterlibatan siswa.
- 3) Mampu memberikan kesempatan delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka.

Anita Lie (2008: 46) mengungkapkan beberapa kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*, sebagai berikut:

- 1) Diskusi perlu diawasi karena banyak kelompok yang tidak melaporkan hasilnya.
- 2) Karena hanya ada dua anggota, maka variasi ide yang muncul menjadi lebih sedikit.
- 3) Jika terjadi perselisihan, tidak ada penengah untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* mempunyai kelebihan dalam meningkatkan kemampuan akademik individu siswa dari segi kemandirian dan tanggung jawabnya, dan kelemahan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* terdapat ide atau gagasan jawaban kurang tepat sehingga mengakibatkan jawaban yang tidak relevan tetapi permasalahan tersebut dapat diatasi jika setiap individu siswa dapat mendengarkan dan memahami apa yang disajikan oleh guru terkait materi pembelajaran.

#### **2.1.4.3 Komponen Model *Think Pair Share***

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS, menurut Hamdayama (2014: 202) memiliki lima komponen dengan tiga komponen utama sebagai ciri khasnya, yaitu *think* (berpikir), *pair* (berpasangan), dan *share* (berbagi). Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing komponen:

- a. **Pendahuluan**  
Langkah pertama dalam proses pembelajaran adalah menggali apersepsi dan menginspirasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, guru juga menjelaskan peraturan permainan dan waktu yang dialokasikan untuk setiap langkah kegiatan.
- b. ***Think* (berpikir secara individu)**  
Guru mendemonstrasikan kepada kelas untuk mendapatkan ide awal mereka sebelum memulai proses *Think Pair Share*. Pada tahap ini, guru memberi setiap siswa Batasan waktu (*think time*), untuk memikirkan jawaban mereka terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam penentuannya, guru perlu mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- c. ***Pairs* (berpasangan dengan teman sebangku)**

Guru pada tahap ini membagi tiap siswa menjadi berpasangan. Pasangan setiap siswa adalah teman sebangkunya, yang ditentukan oleh guru. Hal ini dimaksudkan untuk menjadikan siswa lebih bisa bersosialisasi dengan temannya dan menuju siswa yang lebih pintar. Setelah itu, siswa mulai bekerja secara berpasangan untuk mendiskusikan solusi dari masalah yang diberikan guru. Setiap siswa mendapat kesempatan untuk mendiskusikan jawaban yang potensial satu sama lain.

d. *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain)

Pada tahap ini, siswa memiliki pilihan untuk mempresentasikan jawaban mereka kepada kelas secara kooperatif atau secara perseorangan. Setiap anggota kelompok dapat memperoleh nilai dari proses berpikir mereka sendiri.

e. Penghargaan

Nilai diberikan kepada siswa baik secara kelompok maupun individu. Nilai kelompok didasarkan pada jawaban pada tahap pair dan share, terutama ketika presentasi menjelaskan terhadap seluruh kelas, sedangkan nilai individu didasarkan jawaban pada tahap think.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap sejumlah penelitian terdahulu yang relevan yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini, dapat dilihat pada tabel di halaman berikutnya.

**Tabel 2.2**  
**Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Sumber	Judul	Hasil
1	Qisthi Amalia, St., Syamsudduha, Muhammad Qaddafi.	Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Permainan <i>Finding Answer With Barricade</i> Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas IX MTsn Gowa	Perolehan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt dalam Permainan <i>Finding Answer With Barricade</i> dan model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad terhadap hasil belajar, menghasilkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar fisika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

No	Sumber	Judul	Hasil
2	Oktari Sari Rapita	Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Terdapat pengaruh model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran ekonomi. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,09 dan rata-rata kelas kontrol 76,50. Nilai ini menunjukkan bahwa model <i>Teams Games Tournament</i> cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran ekonomi.
3	Husnul Khotimah Aziz, Andi Wibowo.	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Think Pairs Share</i> (Tps) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar	Diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada pembelajaran tematik yang menggunakan model TPS. Kelas eksperimen terdapat rata rata nilai <i>pretest</i> 57% dan nilai <i>posttest</i> 78%, sedangkan kelas kontrol nilai rata rata <i>pretest</i> 47% dan nilai <i>posttest</i> 63%.

Peneliti menemukan karya-karya literatur terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Temuan ini dapat memperkaya pemahaman terkait penelitian dan berfungsi sebagai pedoman bagi para peneliti.

Literatur pertama berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Permainan *Finding Answer With Barricade* Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas IX Mtsn Gowa” oleh Qisthi Amalia, St. dkk. Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah salah satu variabel independen yang sama yaitu model pembelajaran TGT namun tidak berbantuan berbentuk media apapun, dengan

variabel dependen yang sama yaitu terhadap hasil belajar siswa, materi pembelajaran yang digunakan berbeda dengan subjek penelitian pun berbeda.

Literatur relevan kedua berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa” oleh Oktari Rapita Sari. Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah variabel independen dan dependen yang sama, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap variabel hasil belajar, dan subjek penelitian yang sama terhadap siswa kelas XI SMA. Namun dalam penelitian yang akan dilaksanakan terdapat dua variabel independen.

Literatur relevan ketiga berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Think Pairs Share* (Tps) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar” oleh Husnul Khotimah Aziz dan Andi Wibowo. Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah variabel independen yang sama yaitu *Think Pair Share* dan mengukur variabel dependen yang sama yaitu hasil belajar. Namun dalam penelitian yang akan dilaksanakan terdapat dua variabel independent. Perbedaan terdapat pada subjek penelitian yang berbeda.

**Tabel 2.3**  
**Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian Yang Relevan**

Persamaan	Perbedaan
<ol style="list-style-type: none"> <li>Variabel yang diteliti, yaitu model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> sebagai variabel independen, dan hasil belajar sebagai variabel dependen.</li> <li>Jenis penelitian quasi eksperimen yang membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Permainan <i>Finding Answer With Barricade</i></li> <li>Materi pembelajaran Fisika</li> <li>Subjek penelitian adalah siswa kelas IX MTsn Gowa</li> <li>Desain penelitian menggunakan <i>the matching posttest only control group design</i></li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Variabel yang diteliti, yaitu model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> sebagai variabel independen, dan hasil belajar sebagai variabel dependen.</li> <li>Jenis penelitian quasi eksperimen yang membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Subjek penelitian siswa XI IPS SMA Negeri 1 Sungai Raya</li> <li>Variabel independen yang digunakan hanya satu yaitu <i>Teams Games Tournament</i></li> </ol>

Persamaan	Perbedaan
3. Desain penelitian menggunakan <i>NonEquivalent Control Group Design</i>	
1. Variabel yang diteliti, yaitu model pembelajaran <i>Think Pair Share</i> sebagai variabel independen, dan hasil belajar sebagai variabel dependen. 2. Jenis penelitian quasi eksperimen yang membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. 3. Desain penelitian menggunakan <i>NonEquivalent Control Group Design</i> .	1. Subjek penelitian siswa kelas III SDN 2 Sumberejo 2. Variabel independen yang digunakan hanya satu yaitu <i>Think Pair Share</i>

### 2.3 Kerangka Berpikir

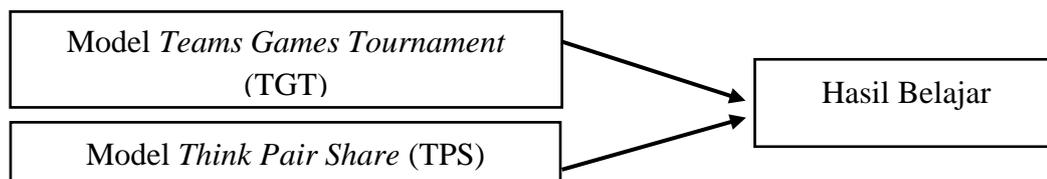
Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2016: 91) kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Guru sebagai pengajar melaksanakan proses pembelajaran seharusnya berubah seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat maju. Namun, beberapa pengajar masih tetap menggunakan model pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat dari proses pembelajaran. Dalam situasi tersebut, siswa menjadi pasif dan bosan karena mereka hanya memperhatikan dan mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mereka.

Pemilihan strategi dan model pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuann siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar setiap individu siswa. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar dan biasanya berbentuk penyesuaian perilaku, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuann. Hasil belajar itu sendiri menunjukkan seberapa baik seseorang mengikuti proses pembelajaran pada tingkat pendidikan tertentu. Lingkungan belajar yang dinamis dapat dihasilkan dengan memilih model pembelajaran yang tepat, yang harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan untuk memfasilitasi pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Terdapat teori yang mendasari penelitian ini yaitu teori belajar kognitif, Menurut Gredler dalam Uno (2006: 10) teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih menekankan pada proses belajar. Menurut Sujiono (2013: 215) mengutip teori Vygotsky yang menyatakan bahwa kemampuann kognitif dapat membantu memecahkan masalah, mendorong tindakan, memperluas kemampuann, dan melaksanakan tugas sesuai dengan kapasitas yang dimiliki.

Guru dapat memberikan model pembelajaran kepada siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam proses pembelajaran. Karena kedua tipe model pembelajaran kooperatif ini menuntut siswa untuk menerapkan kemampuann berpikirnya dalam proses pembelajaran, keduanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dan menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru menyajikan berupa pertanyaan yang terkait pada materi pelajaran, kemudian siswa diwajibkan untuk menggunakan keterampilan, pengetahuan, informasi, dan ide mereka sendiri untuk memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Siswa dapat belajar dalam kelompok atau secara individu, dalam kelompok siswa dapat saling menanggapi jawaban satu sama lain, berbagi pengetahuan, dan menghormati pendapat satu sama lain untuk menemukan jawaban yang lebih kompleks bahkan jawaban yang sudah disepakati, tetapi tetap menerima bimbingan dari guru. Melalui penerapan kedua tipe model pembelajaran kooperatif ini, siswa akan mampu memahami materi yang disajikan, menganalisis setiap masalah atau pertanyaan, mampu menjelaskan jawaban yang didapatkan, menilai dan menarik kesimpulan dari jawaban, sehingga akan terus meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, dapat digambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu "*hypo*" (belum tentu benar) dan "*thesis*" (kesimpulan) digabungkan membentuk kata hipotesis. Menurut Sekaran dalam Supriyono (2021: 367) Hipotesis adalah hubungan yang diprediksi secara logis antara dua variabel atau lebih yang termasuk dalam penelitian dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Oleh karena itu, berikut ini adalah hipotesis dari penelitian ini:

- 1 Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1  
 Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1
- 2 Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2  
 Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2
- 3 Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol  
 Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol
- 4 Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan

- (*treatment*)
- Ha Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
- 5 Ho Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
- Ha Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
- 6 Ho Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan (*treatment*)
- Ha Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan (*treatment*)