

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran antara peserta didik dengan guru dalam sebuah pembelajaran tentunya harus ada hasil yang dicapai. Hasil tersebut dinamakan dengan hasil belajar. Hasil belajar itu sendiri adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik pada saat sesudah melakukan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2006) dalam Abolladaka & Abolla (2022:68) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa. Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dilakukan usaha untuk menilai hasil belajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan pada tingkah laku siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Berdasarkan uraian diatas, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi petunjuk, untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Pencapaian hasil belajar itu tinggi, maka dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar itu berhasil”

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam suatu pembelajaran. Menurut Yandi et al. (2023:14) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik dalam kurun waktu tertentu setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai cerminan usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, maka semakin baik pula hasil belajarnya. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi acuan penilaian keberhasilan belajar siswa. Sedangkan menurut Komariyah et al. (2018:57) “hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran”. Ini sesuai dengan pernyataan dari Febryananda (2019) dalam Fauhah & Rosy (2021:326) “bahwa hasil belajar adalah penguatan yang dimiliki seseorang atau siswa setelah menyerap pengalaman belajar”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapatkan oleh peserta didik melalui belajar terhadap materi yang telah atau akan diajarkan baik didalam maupun diluar proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar juga berguna bagi guru yaitu untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran tersebut berhasil.

2.1.1.2 Indikator Hasil Belajar

Indikator pembelajaran merupakan alat ukur yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Indikator pembelajaran terdiri atas beberapa ranah penilaian, sehingga dapat membantu guru selaku tenaga pendidik dalam melakukan penilaian hasil belajar.

Menurut Byram & Hu (2013) dalam Ricardo & Meilani (2017:85) menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Straus, Tetroe, & Graham (2013) dalam Ricardo & Meilani (2017:85) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitik beratkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Bentuk hasil belajar dalam penelitian ini adalah dengan melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dari materi yang telah diajarkan dengan mengacu pada tingkat kognitif peserta didik yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl (2015) dalam Khalishah & Iklilah (2021-253-254) dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1
Struktur Ttingkat Kognitif

No	Keterangan	Indikator
1	C1 Mengingat: Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang	1. Mengenali 2. Mengingat Kembali
2	C2 Memahami:	1. Menafsirkan

	Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru.	2. Mencontohkan 3. Mengklasifikasikan 4. Merangkum 5. Menyimpulkan 6. Membandingkan 7. Menjelaskan
3	C3 Mengaplikasikan: Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu	1. Mengeksekusi 2. Mengimplementasikan
4	C4 Menganalisis: Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan	1. Membedakan 2. Mengorganisasi 3. Mengatribusikan
5	C5 Mengevaluasi: Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar.	1. Memeriksa 2. Mengkritik
6	C6 Mencipta: Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal.	1. Merumuskan 2. Merencanakan 3. Memproduksi

Sumber: Anderson dan Krathwohl (2015) dalam Khalishah & Iklilah (2021)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator pembelajaran terdiri atas ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang mana dalam penelitian ini menggunakan ranah kognitif sebagai indikator utama dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Ranah kognitif merupakan ranah yang berfokus pada pengetahuan akademik peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor. Faktor tersebut dapat berpengaruh positif maupun negatif, tergantung bagaimana faktor tersebut mempengaruhinya.

Menurut Salsabila (2020:284-287) terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi:

- a. Kesehatan fisik
Kesehatan fisik yang baik akan membantu siswa melakukan kegiatan belajar dengan baik dan mencapai hasil akademik yang baik.
 - b. Psikologis
 - 1) Intelegensi (*intelligence*).
taraf intelegensi yang tinggi (*high average, superior, genius*) pada seorang siswa, akan memudahkan bagianya dalam memecahkan masalah-masalah akademis di sekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik tersebut, maka mereka pun akan mampu meraih prestasi belajar terbaik.
 - 2) Bakat
Orang mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai.
 - 3) Minat
Minat yang kuat (*high interest*), pada umumnya bisa bertahan lama karena seseorang benar-benar memiliki semangat, gairah dan keseriusan yang tinggi dalam melakukan sesuatu hal dengan baik.
 - 4) Kreativitas
Kreativitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis
 - c. Motivasi
Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan, bila menghadapi suatu masalah maka ia berusaha mencari cara lain.
 - d. Kondisi psiko emosional yang stabil
Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya.
2. Faktor Eksternal
- Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- a. Lingkungan Fisik Sekolah
ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa dalam meraih prestasi belajar
 - b. Lingkungan sosial kelas
ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas
 - c. Lingkungan sosial keluarga
ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga.

Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan dari Jurfrida et al. (2019:32) “ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. salah satu faktor fisiologis yang meliputi motivasi belajar, minat belajar, dan kebiasaan belajar. seorang peserta didik yang memiliki

motivasi dan minat yang tinggi akan melaksanakan tugas dari guru walaupun seberat apapun tugas tersebut. Sedangkan kebiasaan belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar. kebiasaan belajar yang bagus juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor keluarga yang meliputi latar belakang pendidikan orang tua dan bimbingan orang tua”.

Menurut Damayanti (2022:101) menyatakan bahwa faktor eksternal yang berasal dari lingkungan dan faktor internal yang berasal dari diri masing-masing peserta didik berada dalam situasi dan kondisi yang berbeda-beda menjadi latar belakang yang menyebabkan perbedaan hasil belajar setiap peserta didik”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut ada dua. Yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik tersebut seperti fisik dan rohani. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi diri peserta didik tersebut seperti lingkungan sosial dan nonsosial.

2.1.2 Model *Cooperative Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran berlangsung melalui kelompok dan kerja sama.

Menurut Halawa et al. (2022:584) *cooperative learning* merupakan “kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan suatu masalah. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan semakin menguasai materi pelajaran. Dengan demikian, ada peningkatan hasil belajar siswa dan proses belajar semakin efektif”. Sedangkan menurut Khusni Amin (2020:222) “*cooperative learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok untuk dapat saling berinteraksi dan bekerjasama dalam memaksimalkan proses belajar mereka sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya”. Adapun menurut Isjoni (2009:16) dalam Baehaqi (2020:159) “Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk model pembelajaran yang digunakan dalam menciptakan kegiatan

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student oriented), terutama dalam mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran”.

Menurut Prihatmojo & Rohmani (2020:12) “fokus *cooperative learning* itu sendiri adalah memberi peserta didik kemampuan untuk bekerja dalam kelompok sesuai dengan tugas yang diberikan kepada masing-masing anggota kelompok, memastikan bahwa peserta didik memiliki tanggung jawab atas proses belajar dalam kelompok, dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok memiliki pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran yang dipelajari”.

Sedangkan menurut Ponidi et al. (2021:46) “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran ataupun strategi yang dicirikan oleh tugas kelompok, tujuan, serta struktur penghargaan, serta memerlukan siswa buat secara aktif ikut serta dalam dialog, debat, latihan, serta kerja sama dalam regu. *Cooperative learning* mengacu kepada model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil buat silih menolong menekuni modul pelajaran. Dalam kelas kooperatif (kelompok) siswa diharapkan untuk silih menolong, berdiskusi, berdebat, saling memperhitungkan pengetahuan terkini serta saling mengisi kelemahan dalam uraian”.

Dari penjelasan tersebut *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model atau metode pembelajaran dimana peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bekerja sama dengan kelompok teman sebaya dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik tersebut.

2.1.3 Model *Cooperative Learning* tipe TGT

2.1.3.1 Pengertian Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Cooperative learning tipe TGT merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang mana menekankan untuk bekerja sama dalam kelompok dalam pembelajaran.

Menurut Shoimin (2017:203) “pembelajaran model kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik tanpa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan dari Komang et al. (2018:99) “model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Dalam model *cooperative*

learning tipe TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 5 sampai 6 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam cooperative learning model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar”.

Sedangkan menurut Ulfia & Irwandani. (2019:141) “TGT merupakan salah satu tipe dalam *cooperative learning* yang dapat memotivasi siswa agar tidak pasif dan juga tidak bosan pada proses pembelajaran. Karena menempati posisi yang dominan dalam proses pembelajaran, siswa dalam setiap kelompok diharuskan berusaha menguasai materi dan tidak pasif saat melakukan kerja kelompok sehingga ketika ditunjuk untuk menampilkan jawabannya siswa mampu memberikan skor bagi kelompoknya”.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Najmi et al. (2021:257) yang mengemukakan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT merupakan suatu bentuk pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari empat sampai enam siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda-beda. Pada model ini proses pembelajarannya meliputi permainan dan turnamen sehingga meningkatkan semangat belajar siswa karena tidak mengalami rasa bosan, mengantuk, dan lain-lain.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan model *cooperative learning* tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran serta menekankan kerjasama dalam bentuk tim, permainan, dan turnamen dengan tujuan mencapai capaian materi pembelajaran.

2.1.3.2 Sintak Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT

Dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT tentunya ada sintak atau langkah-langkah, yang mana langkah-langkah tersebut menjabarkan kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung.

Menurut Shoimin (2017:205) sintak atau langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe TGT antara lain sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Untuk memulai pembelajaran, guru menyajikan materi di awal pelajaran dalam presentasi kelas. Guru akan menjelaskan secara singkat tujuan belajar kelompok, materi pokok, dan lembar kerja. Kegiatan ini biasanya dilakukan melalui pengajaran langsung atau ceramah di bawah bimbingan seorang guru. Hal ini meningkatkan kinerja siswa dalam kerja kelompok dan bermain, karena skor kelompok ditentukan oleh seberapa baik mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas berdasarkan jenis kelamin, etnis, dan ras. Biasanya, kelompok terdiri dari lima sampai enam siswa. Tugas kelompok antara lain

mempelajari materi tambahan bersama teman kelompok dan mempersiapkan anggota kelompok untuk tampil secara tepat dan optimal pada saat bermain. Setelah guru menyajikan materi di depan kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) ditugaskan untuk mempelajari lembar kerja. Kegiatan siswa dalam belajar kelompok ini antara lain mendiskusikan masalah, membandingkan jawaban, serta memeriksa dan mengoreksi kesalahpahaman teman dalam kelompok jika melakukan kesalahan.

3. *Game*

Game atau permainan biasanya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor sederhana dan dimainkan oleh tiga siswa, masing-masing mewakili sebuah tim atau kelompok, pada sebuah meja turnamen atau kompetisi. Tujuan permainan ini adalah untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan pembelajarannya secara kelompok. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan diberi skor.

4. *Tournament*

Turnamen atau lomba adalah Struktur pendidikan di mana permainan berlangsung. Setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan kelompok menyelesaikan Lembar Kerja Siswa (LKPD), biasanya diadakan turnamen atau kompetisi pada akhir minggu atau pada setiap unit. Untuk turnamen atau kompetisi pertama, guru akan membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen atau kompetisi. Tabel satu mencakup tiga siswa berprestasi, tabel dua mencakup tiga siswa yang berprestasi lebih baik dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Ketika kompetisi atau turnamen berakhir, guru akan mengumumkan pemenangnya. Jika skor rata-rata memenuhi kriteria, maka tim atau kelompok tersebut akan menerima sertifikat atau hadiah.

Adapun langkah-langkah *cooperative learning* tipe TGT menurut Zughoiyah, dkk (2015) dalam Setianingrum & Azizah (2021:318) meliputi: “1). Penyajian; 2). membagi kelompok; 3). mencoba permainan; 4). Pertandingan; dan 5). Evaluasi”. Sedangkan menurut (Widayana, 2021:12) Sintaks model *cooperative learning* tipe TGT adalah sebagai berikut: “1). Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; 2). Menyajikan informasi, 3). Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, 4). Belajar tim; 5). *Turnamen*; dan 6). Memberikan penghargaan.”

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* tipe TGT terdiri atas langkah-langkah atau sintak yang saling terhubung antara satu sama lain, yang terdiri atas: 1). Tahap penyajian materi; 2). Tahap kegiatan kelompok; 3). Game; 4). *Tournament*; dan 5). Tahap penghargaan.

2.1.3.3 Kelebihan dan kekurangan Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Dalam setiap model pembelajaran tentunya ada kelebihan dan kekurangannya. Hal tersebut berlaku pada model *cooperative learning* tipe TGT. Kelebihan yaitu terdapatnya permainan dalam pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak bosan, akan tetapi kekurangannya terdapat dari kontrol guru, apabila guru tidak bisa mengontrol peserta didik maka *games* dan *tournament* akan menjadi rusuh.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan *cooperative learning* tipe TGT menurut Rahmawati et al.(2023:3829-3830) “pada tahap penyajian kelas, model *cooperative learning* tipe TGT dapat melatih siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Tahap belajar kelompok, model *cooperative learning* tipe TGT melatih keberanian mengungkapkan pendapat dan menjadikan pembelajaran lebih rileks. Pada tahap *game* dan *tournament*, model *cooperative learning* tipe TGT melatih siswa untuk mematuhi peraturan dan menambah semangat serta antusias dalam pembelajaran. Pada tahap penghargaan kelompok, penerapan model *cooperative learning* tipe TGT dapat melatih siswa untuk menghargai usaha orang lain dan menerima keputusan”. Sedangkan kekurangan dari *cooperative learning* tipe TGT ini adalah “sulitnya guru membagi siswa kedalam kelompok dengan tingkat prestasi akademik yang setara. Games seringkali membuat siswa merasa bebas sehingga peran guru dalam penguasaan kelas sangat diperlukan”.

Menurut Shoimin (2014:207) dalam Utari et al. (2018:43) “kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu: 1) model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik; 4) dalam pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Sedangkan kekurangannya yaitu: 1) membutuhkan waktu yang lama; 2) guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini; 3) guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan”.

Adapun kelebihan dari *cooperative learning* menurut Sandra et al. (2022:23-24) “untuk meningkatkan kerja sama dan rasa toleransi terhadap sesama individu selama proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik. Sedangkan kekurangan atau kelemahan dari *cooperative learning* tipe TGT yaitu

terdapat pada siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi sulit untuk memberikan penjelasan kepada siswa lainnya”.

Adapun kelebihan dan kekurangan *cooperative learning* tipe TGT Menurut Sani, Ridwan (2013) dalam Ariani & Agustini (2018:70-71) yaitu: “1). Lebih meningkatkan penercahan waktu untuk tugas; 2). Mengedepankan perbedaan terhadap perbedaan individu; 3). Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; 4). Proses belajar mengajar berlangsung dari proses keaktifan dari siswa; 5). Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 6). Memotivasi peserta didik untuk belajar lebih tinggi; 7). Hasil belajar siswa lebih baik; dan 8). Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi”. Sedangkan kekurangan model *cooperative learning* tipe TGT yaitu: “1). Guru sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis; 2). Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya; dan 3). Waktu yang digunakan lama”.

Sedangkan menurut Nenni Faridah (2018:33) “kelebihan *cooperative learning* tipe TGT siswa lebih aktif saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa lebih menguasai materi yang diberikan, terjalin komunikasi yang baik antar sesama siswa, pembelajaran lebih jelas dan menarik. Sedangkan kekurangan *cooperative learning* tipe TGT adalah sulit mengetahui secara langsung apakah siswa dapat menyelesaikan permasalahan secara intelektual, dibutuhkan waktu yang lama pada saat proses berlangsung, dan setiap pembagian kelompok ribut jika tidak dikondisikan dengan baik”.

Menurut pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT memiliki kelebihan dan kekurangan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun kelebihan dari model *cooperative learning* tipe TGT ini yaitu: peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung baik itu ketika menjawab pertanyaan ataupun ketika berdiskusi dengan kelompoknya, pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan lebih fokus dan dapat motivasi peserta didik pada saat proses pembelajaran secara langsung. Sedangkan kekurangannya yaitu terdapat pada guru yang sulit membagi kelompok peserta didik dittingkat yang setara, akan terjadi keributan apabila tidak dikondisikan dengan baik dan membutuhkan waktu yang lama saat proses pembelajaran berlangsung.

2.1.4 Media Papan Roda Jelajah

2.1.4.1 Pengertian Media Papan Roda Jelajah

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran pada saat proses tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Menurut Hasan et al. (2021) “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut”. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dan sesuai dengan pernyataan tersebut adalah media pembelajaran papan roda jelajah.

Menurut Galuh (2017) dalam Andriani et al. (2019:196) “roda jelajah Indonesia dikembangkan menggunakan prinsip cerdas cermat yang dilakukan secara berkelompok. Media roda jelajah Indonesia adalah bentuk dari media roda putar yang dilengkapi dengan papan jelajah, pion, dan amplop yang berjumlah 6 dengan warna yang berbeda (merah, kuning, hijau, biru, ungu, orange). Setiap anggota perwakilan kelompok memutar roda putar dan menentukan warna apa yang berhenti pada poros jarum roda, kemudian menjawab soal pada kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang didapatkan bila jawaban benar maka pion akan maju sesuai dengan nomor yang ada pada kartu pertanyaan yang dipilih dan apabila jawaban salah maka akan dilempar kepada kelompok lain begitu seterusnya hingga kelompok paling dekat dengan garis finish yang menjadi pemenangnya”.

Menurut A. G. Suasari (2017:1108) “media roda jelajah adalah media yang dikembangkan dengan prinsip visual dan terdiri dari beberapa bagian yang dirancang dengan warna dan bentuk yang menarik. Komponennya termasuk roda berputar, papan jelajah Indonesia, kartu pertanyaan, kartu jawaban, buku panduan, dan pion”. Adapun pengertian media papan roda jelajah menurut Nisa & Hapudin (2023:536) yaitu “permainan edukatif yang dapat membuat pelajaran tidak monoton, terutama dalam pelajaran IPS dimana siswa harus memahami banyak bacaan”. Menurut Cahyati et al. (2019:2268) “penggunaan media roda jelajah Indonesia dianggap tepat untuk meningkatkan proses belajar karena memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain yang menyenangkan”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media papan roda jelajah merupakan media interaktif yang mengikutsertakan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Media papan roda jelajah merupakan media inovatif dari pengembangan media *board game* seperti permainan ular tangga ataupun monopoli dengan menggunakan prinsip visual dan cerdas cermat. Adapun komponen papan roda jelajah dalam penelitian ini adalah roda putar yang berperan sebagai dadu, kartu pertanyaan, papan jelajah dan pion.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Roda Jelajah

Media pembelajaran merupakan media yang membantu guru pada saat proses pembelajaran. Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya, media papan roda jelajah juga tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan.

Ada beberapa kelebihan media papan roda jelajah Menurut Andriani et al. (2019:199) 1). Tahan lama; 2). Mudah digunakan; dan 3). Menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran lebih interaktif, serta materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Menurut (Nisa & Hapudin, 2023:5375) kelebihan dari media ini yaitu menarik, mudah digunakan oleh siswa, efektif jika digunakan dalam pembelajaran dan tidak membosankan serta membuat suasana dalam proses pembelajaran lebih kondusif.

Adapun kelebihan media roda jelajah Menurut Suasari (2017) dalam Cahyati et al. (2019:2269) yaitu: “1) Media roda jelajah Indonesia merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran; 2) Media ini dirancang dapat dimainkan oleh banyak siswa sehingga pembelajaran melibatkan siswa; 3) Komponen dalam media ini mudah didapatkan; 4) Guru dapat mengembangkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban ketika menggunakan media ini untuk mata pelajaran lain; dan 5) Media ini mudah dibuat dan biaya yang dikeluarkan sedikit”

Selain kelebihan tersebut tentunya ada kekurangan atau kelemahan dari media papan roda jelajah ini, menurut Nisa & Hapudin, (2023:5375-5376) kelemahan media roda papan roda jelajah adalah pengembangannya membutuhkan waktu karena banyak hal yang perlu diperhatikan, termasuk penggunaan warna dan gambar.

Menurut penjelasan tersebut media papan roda jelajah memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Adapun kelebihannya adalah tahan lama, menarik, mudah digunakan dan komponen-

komponen yang dibutuhkan untuk membuat roda jelajah mudah digunakan. Sedangkan untuk kelemahan atau kekurangan media pembelajaran roda jelajah terletak pada pembuatannya yang membutuhkan waktu yang tidak sebentar dan perlu memperhatikan penggunaan warna dan gambar agar dapat menarik perhatian peserta didik.

2.1.5 Teori Belajar Yang Mendukung Model *Cooperative Learning* Tipe

TGT

Dalam pendidikan, ada banyak teori belajar. Teori belajar sendiri adalah seperangkat pernyataan umum yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran terjadi. Dalam teori belajar menjelaskan bagaimana guru dan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar. Teori belajar juga membantu menciptakan metode pembelajaran yang dapat digunakan di dalam dan di luar kelas.

Teori yang mendasari model *cooperative learning* adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme Menurut Wahab & Rosnawati (2021:31) adalah “proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara siswa dengan realitas baik realitas pribadi, alam, maupun realitas sosial. Proses konstruksi pengetahuan berlangsung secara pribadi maupun sosial, sehingga menjadikan proses tersebut menjadi proses yang aktif dan dinamis”.

Mengenai teori konstruktivisme menurut Piaget (1973) dalam Sugrah (2019:129) berpendapat bahwa memahami berarti menemukan atau merekonstruksi dengan cara penemuan kembali. Piaget membahas bahwa anak-anak melewati tahap-tahap di mana mereka menerima gagasan yang nantinya bisa mereka ubah atau tidak terima. Oleh karena itu, pemahaman dibangun selangkah demi selangkah melalui partisipasi dan keterlibatan aktif dan siswa tidak dapat dianggap pasif dalam setiap langkah atau tahap perkembangan.

Menurut (Ali, 2021:252) “posisi teori Piaget dalam belajar kooperatif ditujukan terutama kepada siswa yang berkemampuan tinggi agar mampu membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Sebab, lingkungan insani maupun lingkungan fisik merupakan sumber yang berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian dan kemampuan peserta didik. Dengan demikian ia mampu menjadi perancah (*scaffolding*) bagi teman-temannya yang lain”.

Adapun pendapat Vygotsky (1978) dalam (Hidayatullah, 2020:120) “menyebutkan bahwa belajar konstruktivisme ini adalah pengetahuan yang memiliki tingkatan atau jenjang yang disebut dengan *Scaffolding*. *Scaffolding* memiliki arti memberikan bantuan terhadap seorang individu selama melewati

tahap awal pembelajaran pada akhirnya bantuan tersebut akan dikurangi. Kemudian nantinya anak tersebut akan diberikan kesempatan untuk mengemban tanggung jawab yang besar tersebut sesudah anak tersebut memiliki kemampuan sendiri. Adapun bantuan yang diberikan ketika pembelajaran berlangsung bisa berupa pemberian contoh, arahan, peringatan, sehingga siswa tersebut dapat menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri”.

Vygotsky (1978) dalam (Muhammad et al., 2023:82) mengemukakan bahwa dalam metode pembelajaran aktif yang dikembangkan berdasarkan teori konstruktivis, siswa berperan sebagai konstruktor informasi dan berperan aktif.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky tersebut sejalan dengan model *cooperative learning* tipe TGT , yang mana dalam pembelajarannya membentuk sebuah kelompok atau grup yang berinteraksi dan bekerja sama. Model *cooperative* tipe TGT melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan semakin interaktif sehingga dapat memacu pemahaman pada peserta didik. model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT juga dituntut untuk menggunakan media atau alat peraga yang telah disiapkan oleh guru guna membantu proses pembelajaran berlangsung, kegiatan tersebut tentunya diawasi langsung oleh guru selaku fasilitator dan orang yang bertanggung jawab pada saat pembelajaran tersebut berlangsung.

2.1.6 Teori yang Mendukung Media Papan Roda Jelajah

Teori yang melandasi atau mendukung media papan roda jelajah itu adalah teori Edgar Dale dalam teori yang dikenal dengan teori kerucut pengalaman. Teori Edgar Dale menjelaskan agar dapat membantu guru untuk menentukan media pembelajaran yang akan dipilih

Menurut Qodr (2020:49) “teori itu digunakan secara luas untuk menentukan media apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih mudah memahami materi ajar”. Teori Edgar Dale Menurut Putri et al. (2021:225) “digunakan secara luas untuk menentukan media apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih mudah memahami materi ajar”.

Menurut Syamsir et al. (2018:6) “kerucut Edgar Dale adalah upaya untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan

komunikasi audio visual, dimana hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit). Pengalaman langsung tersebut melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Dalam suatu pembelajaran symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkrit”.

Adapun pernyataan teori Edgar Dale menurut Cahyaningtyas (2020:30) “bahwa semakin nyata pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik ataupun siswa dalam mempelajari sebuah pengajaran seperti contohnya pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa sehingga dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dan mengingatnya dalam jangka waktu yang panjang. Namun, sebaliknya jika semakin abstrak pengalaman yang dilakukan oleh siswa seperti contohnya hanya melalui membaca saja atau mendengarkan Bahasa verbal, maka siswa akan semakin sedikit memperoleh pengalaman belajar tersebut dan siswa pun akan semakin sulit memahami pembelajaran yang dilakukan dan hanya dapat mengingatnya dalam memori jangka pendek”.

Adapun berikut merupakan kerucut pengalaman yang dimaksud yang dicetuskan oleh Edgar Dale.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Gambar tersebut menjelaskan tentang tingkatan pengalaman pembelajaran dari yang bersifat konkret (dibawah) sampai bersifat abstrak (di atas). Berdasarkan kerucut pengalaman edgar dale tersebut, media pembelajaran papan roda jelajah berada dibagian paling bawah yaitu pengalaman langsung. Karena media pembelajaran papan roda jelajah memberikan pengalaman secara langsung dengan menuntut peserta didik untuk interaktif dalam proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2
Hasil Penelitian Relevan

NO	Sumber	Judul penelitian	Hasil Penelitian
1	Sri Damayanti dan M. Tohimin Apriyanto (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) Vol.2 no.2 (2017)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang telah diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe NHT (Numbered Heads Together). Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SDI Al-Falah 1 Petang
2	Hernata Diana Tari, Utty Suwirta Dan Dedeh (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 1, No. 2 (Oktober 2020)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi DI MAN 2 Kota Tasikmalaya	membuktikan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan model konvensional berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain, dimana hasil untuk kelas eksperimen berada pada kategori sedang (0,55) dengan rata-rata nilai 82,57 dan untuk kelas kontrolpun berada pada kategori sedang (0,33) dengan rata-rata nilai 75,16. Hal ini membuktikan bahwa dalam penggunaan model Teams

			Games Tournament (TGT) dengan metode pembelajaran konvensional tentu mempunyai perbedaan dalam hasil belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena tingkat pemahaman dari masing-masing peserta didik berbeda, kemudian juga didasari dari proses belajar yang berbeda pula.
3	Apliana Dendo, Titik Purwati, Novi Eko Prasetyo dan Putri Vina efaverdiana (Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo) Vol.4 No.01 (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi	Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Media monopoli Terhadap hasil belajar, Dimana nilai rata-rata Kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Juga nilai rata-rata kelas eksperimen setelah adanya tindakan lebih tinggi dari sebelum adanya tindakan
4	Ni Luh Sri Armidi (Journal of Education Action Research). Vol.6 No2 (2022)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD	Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1330, rata-rata 67, daya serap 67%, ketuntasan belajar 70%) dan siklus II (jumlah 1590, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 95%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 13% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 25%. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD secara signifikan

			dapat meningkatkan hasil belajar IPS
5	Nurhayati, Asep Sukenda Egok dan Aswarliansyah. (Jurnal Basicedu) Vol.6 No.5 (2022) Halaman 9118-9126	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, diperoleh hasil nilai rata-rata tes awal (pre-test) siswa sebesar 27,57 dan simpangan baku 10,68, sedangkan nilai rata-rata untuk test akhir (post-test) yaitu 75,90 dan simpangan baku sebesar 3,18. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-z dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$, diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu Z_{hitung} sebesar 9,08 dan Z_{tabel} sebesar 1,64. Dari kriteria uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto

Tabel 2.3
Persamaan dan Perbedaan

Persamaan	Perbedaan
Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah model pembelajaran yang diteliti yaitu <i>cooperative learning</i> tipe TGT dan variabel yang diukurnya adalah hasil belajar peserta didik. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain non equivalent control grup design.	Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah menambahkan media papan roda jelajah pada model pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe TGT dan juga menambahkan uji <i>effect size</i> untuk mengetahui besarnya pengaruh model <i>cooperative learning</i> tipe TGT terhadap hasil belajar peserta dibandingkan dengan model konvensional.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Hardani et al. (2020:321) “kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya”.

Proses pembelajaran yang monoton seperti menggunakan metode ceramah atau hanya berpusat pada guru saja dan menggunakan sumber daya yang sama secara berulang dapat membuat peserta didik kehilangan minat dan fokus saat pembelajaran. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif yang menimbulkan kegiatan yang interaktif agar dapat membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Pemahaman materi tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru untuk menghidupkan proses pembelajaran agar lebih interaktif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif dan tidak hanya berfokus pada guru saja maka guru harus dapat memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah model *cooperative learning* tipe TGT. Model *cooperative learning* tipe TGT ini menuntut peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara berkelompok, sehingga pembelajaran akan semakin aktif dan membuat peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun teori yang melandasi model *cooperative learning* tipe TGT ini adalah teori konstruktivisme. Menurut Piaget (1973) dalam Sugrah (2019:129) berpendapat bahwa teori konstruktivisme berarti menemukan atau merekonstruksi dengan cara penemuan kembali. Piaget membahas bahwa anak-anak melewati tahap-tahap di mana mereka menerima gagasan yang nantinya bisa mereka ubah atau tidak terima. Oleh karena itu, pemahaman dibangun selangkah demi selangkah melalui partisipasi dan keterlibatan aktif.

Model *cooperative learning* tipe TGT tidak bisa berjalan sendiri, perlu ada bantuan media pembelajaran yang tepat guna menghidupkan pembelajaran saat

proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah media pembelajaran papan roda jelajah. Menurut A. G. Suasari (2017:1108) “media roda jelajah adalah media yang dikembangkan dengan prinsip visual dan terdiri dari beberapa bagian yang dirancang dengan warna dan bentuk yang menarik. Komponennya termasuk roda berputar, papan jelajah Indonesia, kartu pertanyaan, kartu jawaban, buku panduan, dan pion”.

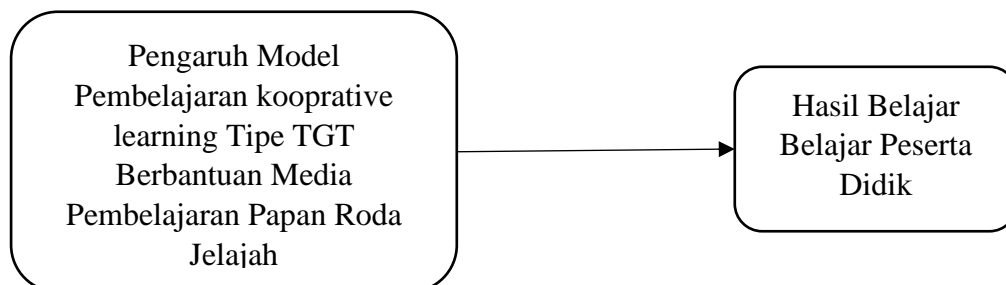
Teori yang melandasi atau mendukung media papan roda jelajah itu adalah teori Edgar Dale dalam teori yang dikenal dengan teori kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman, media papan roda jelajah ini ada di paling bawah yaitu pada bagian pengalaman langsung. Itu karena media pembelajaran papan roda jelajah memberikan pengalaman secara langsung dengan menuntut peserta didik untuk interaktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media pembelajaran papan roda jelajah ini merupakan model pembelajaran yang berbantuan media pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk lebih interaktif dan menekankan pada diskusi kelompok dengan temanya, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Dari uraian diatas maka gambaran kerangka pemikiranya adalah sebagai berikut:



2.4 Hipotesis

Menurut Yam & Taufik (2021:96) “hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, yang diharapkan dapat memandu jalan penelitian”. Menurut M. Zaki & Saiman (2021:117) “hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya”. Hipotesis merupakan alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*(TGT) berbantuan dengan media papan roda jelajah pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*direct instruction*) sebelum dan sesudah perlakuan
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*(TGT) berbantuan media papan roda jelajah dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional (*direct instruction*) sesudah perlakuan