

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil diartikan sebagai sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha. Jadi, hasil merupakan sesuatu yang muncul atau akibat dari suatu usaha yang dilakukan. Belajar merupakan istilah yang tidak asing lagi dalam kehidupan manusia sehari-hari. Karena telah sangat dikenal mengenai belajar ini, seakan-akan orang yang telah mengetahui dengan sendirinya apakah yang dimaksud belajar itu.

Menurut (Erick et al., 2016) bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan diri dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Dari hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah belajar, proses kognitif menghasilkan suatu hasil belajar, hasil belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif.

Pendapat Oemar Hamalik (2006:28) mengenai hasil belajar adalah “Perubahan yang terjadi pada peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

Pendapat A.J. Romizowski yang dikutip oleh Agus Suprijono dalam buku *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. ”Hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input)”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dialami peserta didik setelah terjadinya suatu proses. Pembelajaran yang ditunjukkan dengan perubahan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran.

2.1.1.2 Jenis - Jenis Hasil Belajar

Belajar adalah proses internal yang kompleks yang melibatkan aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung, yang berarti proses belajar peserta didik tidak dapat diamati, tetapi guru dapat memahaminya.

Perilaku peserta didik saat mempelajari materi menunjukkan proses belajar. Perilaku belajar ini adalah tanggapan peserta didik terhadap tindakan guru atau pembelajaran.

Menurut beberapa para ahli menggolongkan beberapa jenis perilaku belajar yang terdiri dari tiga ranah yaitu; ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor.

Masing-masing ranah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif (Bloom, dkk), berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek :
 - a. Pengetahuan, mencakup kemampuan untuk mengingat apa yang telah dipelajari dan menyimpannya di memori.
 - b. Pemahaman, mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi sifat dan arti dari objek yang dipelajari.
 - c. Penerapan, mencakup kemampuan untuk menerapkan teknik dan standar dalam menangani masalah yang nyata dan baru.
 - d. Analisis, mencakup kemampuan untuk membagi suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e. Sintesis, mencakup kemampuan untuk menciptakan pola baru.
 - f. Evaluasi, mencakup kemampuan untuk membuat kesimpulan tentang sejumlah hal berdasarkan kriteria tertentu.

Tabel 2.1
Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom Lama	C1 (Pengetahuan)	C2 (Pemahaman)	C3 (Aplikasi)	C4 (Analisis)	C5 (Sintesis)	C6 (Evaluasi)
Taksonomi Bloom Revisi	C1 (Mengingat)	C2 (Memahami)	C3 (Meng aplikasikan)	C4 (Meng analisis)	C5 (Meng evaluasi)	C6 (Mencipta)

Sumber : Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R : 2001

2. Ranah Afektif menurut (Krathwohl & Bloom, dkk), berkenaan dengan sikap dan nilai terdiri lima jenis perilaku yaitu sebagai berikut :
 - a. Penerimaan, yang menunjukkan kepekaan terhadap sesuatu hal dan memiliki keinginan untuk memperhatikannya.
 - b. Partisipasi, yang mencakup keterlibatan, kerelaan, perhatian, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - c. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan pendapat.
 - d. Organisasi, yang mencakup kemampuan untuk membangun sistem nilai untuk digunakan sebagai pegangan hidup.
 - e. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan untuk memahami nilai dan mengubahnya menjadi pola nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan seseorang.
3. Ranah Psikomotor (Simpson), dimana hasil belajar akan tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu:
 - a. Persepsi, yang mencakup kemampuan untuk memilah-milahkan, yang berarti mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan mengetahui bahwa ada perbedaan antara sesuatu tersebut.
 - b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan untuk menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana suatu gerakan atau rangkaian gerakan akan terjadi, kemampuan ini mencakup aktivitas fisik dan mental (rohani).

- c. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan untuk melakukan gerakan dengan mengikuti contoh atau meniru.
- d. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan gerakan yang tidak ada contohnya.
- e. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan secara lancar, efisien, dan tepat melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap.
- f. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan untuk mengubah dan menyesuaikan pola gerak-gerak sesuai dengan kebutuhan khusus yang berlaku.
- g. Kreativitas, melibatkan kemampuan untuk menciptakan teknik dan pola baru yang didasarkan pada pengalaman pribadi.

Ketiga ranah atau kawasan yang disebutkan di atas merupakan satu kesatuan yang saling terkait, bukan bagian yang terpisah.

Untuk mencapai belajar yang baik harus memperhatikan prinsip-prinsip yang mendukung hasil belajar yang diinginkan jika mereka ingin mencapai perubahan yang diharapkan, baik pada aspek atau ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2.1.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2003:54) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu:

1. Faktor biologis, yaitu kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Kerusakan salah satu faktor biologis akan berdampak pada hasil belajar.
2. Faktor psikologis, yaitu mencakup kecerdasan, minat, dan dorongan, serta konsentrasi pada ingatan berfikir.
3. Faktor kelelahan, yaitu meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan rohani ditunjukkan dengan kelesuan dan kebosanan, yang mengurangi minat dan keinginan untuk melakukan sesuatu.

Faktor diatas yaitu ada pada diri peserta didik, dan faktor yang ada diluar individu atau yang disebut faktor eksternal, meliputi :

1. Faktor keluarga, merupakan lembaga pendidikan pertama dan terutama, lembaga pendidikan yang berukuran kecil tetapi menentukan untuk lembaga pendidikan yang lebih besar.
2. Faktor sekolah, yang mencakup pendekatan pembelajaran, kurikulum, hubungan guru-peserta didik, hubungan peserta didik-peserta didik, dan disiplin sekolah.
3. Faktor masyarakat, yang mencakup aspek masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2.1.2 Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dilakukan oleh seorang guru untuk digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu model pembelajaran merupakan pola umum interaksi antara guru dan murid di dalam kelas, yang mencakup strategi, pendekatan, dan model pembelajaran yang akan diterapkan. Guru harus mempersiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Pendapat Sulistio, Andi, and Nik Haryanti (2022) menjelaskan bahwa model adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. Miils berpendapat bahwa model adalah representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Menurut Kemp dalam Rusman model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah ide lama dalam pendidikan, yang telah mengalami kebangkitan substansial dalam penelitian dan praktik pendidikan dalam

beberapa tahun terakhir. Istilah tersebut mengacu pada teknik kelas di mana peserta didik mengerjakan kegiatan belajar dalam kelompok kecil dan menerima penghargaan atau pengakuan berdasarkan kinerja kelompok mereka. Penelitian laboratorium tentang efek kerja sama terhadap kinerja dan variabel lainnya telah dilakukan pada tahun 1920-an, tetapi baru belakangan ini prinsip kerja sama dibuat menjadi program praktis untuk digunakan di sekolah dan dievaluasi seperti itu, pembelajaran kooperatif meninjau penelitian tentang program pembelajaran kooperatif praktis, dan menarik implikasi dari penelitian ini untuk model baru instruksi kelas berdasarkan kerjasama sebagai mode instruksional yang dominan.

Pendapat (Jason, 2019) pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pengajaran yang cocok dengan tradisi pedagogi yang berpusat pada peserta didik, setidaknya sejak tulisan-tulisan John Dewey pada pergantian abad ke-20. Pembelajaran kooperatif memiliki asal-usul sosio historis yang penting. Selama tahun 1960-an, desegregasi (integrasi anak-anak kulit hitam dan kulit putih dari sekolah yang sebelumnya dipisahkan) menyebabkan ketegangan di beberapa bagian AS. Pembelajaran kooperatif diperkenalkan dalam sejumlah konteks untuk membantu mengurangi tantangan ini dan untuk membuat peserta didik bekerja sama secara lebih efektif. Sejak awal 1970-an, pembelajaran kooperatif telah diteliti secara ekstensif, dengan lebih dari 1.200 studi dilakukan di dalamnya. Baik laporan meta analisis ekstensif John Hattie dan Robert Marzano secara konsisten besar 'ukuran efek' untuk pembelajaran kooperatif, menunjukkan bahwa itu bisa efektif dalam berbagai konteks. Namun, penting untuk dicatat, pertama, bahwa ukuran efek ini bergantung pada pembelajaran kooperatif yang dibandingkan, dan kedua, sebagian besar penelitian ini dilakukan di Amerika Serikat.

2.1.3.2 Prinsip Inti Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Jason, 2019) menyatakan ada dua prinsip inti yang umum untuk tulisan-tulisan penulis terkemuka tentang topik, prinsip-prinsip yang harus diterapkan setiap kali peserta didik bekerja sama dalam pasangan atau kelompok:

1. Saling ketergantungan positif: Agar suatu kegiatan benar-benar kooperatif, anggota kelompok harus bekerja sebagai tim menuju tujuan bersama, tidak saling bersaing, sehingga mereka tenggelam atau berenang bersama.

2. Akuntabilitas individu: Keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi dari semua anggota kelompok, membuat setiap pembelajar bertanggung jawab, baik untuk pembelajaran mereka sendiri, dan untuk berkontribusi pada kelompok sesuai kebutuhan. 'Sukses' dapat diartikan dalam banyak cara, termasuk penyelesaian tugas, menjawab pertanyaan tinjauan, atau sukses dalam kuis kelas, yang diambil secara individu setelah tim mempersiapkan diri bersama.

Kedua prinsip ini menempatkan kolaborasi di jantung pembelajaran kooperatif, meskipun ini tidak membuatnya identik dengan pembelajaran kolaboratif, istilah yang biasanya digunakan untuk merujuk hanya pada penggunaan kerja berpasangan dan kerja kelompok, sedangkan pembelajaran kooperatif melibatkan prinsip-prinsip yang lebih spesifik ini.

2.1.3.3 Ciri – Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki ciri – ciri tersendiri yang akan membedakan mereka dari satu model pembelajaran ke model lainnya, menurut (Mahfudh, 2021) dikutip dalam (Tukiran, 2012: 55-56) adalah:

1. Belajar bersama dengan teman
2. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
3. Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok
4. Belajar dari teman sendiri dalam kelompok
5. Belajar dalam kelompok kecil
6. Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
7. Heterogen, yakni tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan akademik, gender, suku maupun lainnya
8. Peran guru mengamati proses belajar peserta didik

2.1.3.4 Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran pasti ada manfaat di dalamnya, salah satu dampak manfaat tersebut adalah kepada peserta didik, menurut (Mahfudh, 2021) dikutip dalam Lie (2008:19) manfaat *Cooperative learning* adalah :

1. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dengan peserta didik lain
2. Peserta didik lebih banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan
3. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat
4. Meningkatkan motivasi, harga diri dan sikap positif
5. Mengurangi ketidakpercayaan dirinya peserta didik
6. Meningkatkan prestasi belajar

2.1.4 Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

(Maros & Juniar, 2016) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis - kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut (Mahardi Suwara Yogik Putu I , murda nyoman, 2019) model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan peserta didik belajar secara berkelompok. TGT sangat mudah diterapkan dikalangan peserta didik dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh peserta didik. Model ini mampu melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dengan mengandung unsur permainan.

2.1.4.2 Langkah – Langkah Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Menurut Shoimin (2013:204) dikutip dalam (Mahardi Suwara Yogik Putu I , murda nyoman, 2019) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut.

- a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*) guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
- b. Kelompok (*Teams*) kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.
- c. Permainan (*Games*) game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.
- d. Turnamen (*Turnament*) turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
- e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*) guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk itu guru harus dapat memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Berikut pemaparan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) menurut Suarjana (2000:10) dikutip dalam Hamdani & Wardani (2019): kelebihan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) :

1. Meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengutamakan penerimaan perbedaan individu
3. Dapat menguasai materi dengan cepat dengan sedikit waktu
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik
5. Mengajarkan peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain
6. Meningkatkan motivasi belajar
7. Hasil belajar yang lebih baik
8. Meningkatkan empati, dan toleransi

Selain kelebihan adapun kekurangan dari model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) yaitu:

1. Bagi guru, membuat kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda sulit bagi guru. Jika guru yang memegang kendali dan teliti dalam menentukan pembagian kelompok, kelemahan ini dapat diatasi. Selain itu, adalah waktu yang dihabiskan peserta didik untuk berbicara melampaui waktu yang telah ditetapkan. Jika pendidik memiliki kemampuan untuk menguasai kelas secara menyeluruh, masalah ini dapat diatasi.
2. Bagi peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lain. Tugas guru adalah membimbing peserta didik berkemampuan tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik lain.

Dari uraian di atas, terlihat bahwa ada kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini. Dalam pelaksanaannya, diharapkan peserta didik dapat menyampaikan materi dan teman kelas harus dapat memahami apa yang disampaikan. Karena setiap peserta didik berbeda, hanya peserta didik yang aktif yang dapat mengikuti proses pembelajaran ini. Peserta didik yang tidak aktif mungkin tidak memperhatikan proses pembelajaran ini. Sehingga hal itu dapat menghambat pembelajaran di kelas.

2.1.5 Model Pembelajaran GI (*Group Investigation*)

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran GI (*Group Investigation*)

(Maros & Juniar, 2016) metode pembelajaran *group investigation* merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan - bahan tersedia, misalnya melalui dari buku pelajaran atau melalui internet. Metode ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi. peserta didik dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Peserta didik terlibat secara aktif mulai dari tahap pertama sampai tahap terakhir pelajaran. Hal itu akan memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih mempertajam pemahamannya terhadap materi.

2.1.5.2 Tahapan Model Pembelajaran GI (*Group Investigation*)

Menurut (Erick et al., 2016) tahapan dalam proses pembelajaran model GI (*Group Investigation*) ada enam tahapan yaitu:

1. Tahap Pengelompokan (*Grouping*) yaitu tahap mengidentifikasi topik yang akan di investigasi serta membentuk kelompok investigasi, dengan anggota tiap kelompok 4 sampai 5 orang. Pada tahap ini, yang pertama peserta didik mengamati sumber, memilih topik, dan menentukan kategori-kategori topik permasalahan kemudian peserta didik bergabung pada kelompok - kelompok belajar berdasarkan topik yang mereka pilih atau menarik untuk diselidiki,

lalu guru membatasi jumlah anggota masing-masing kelompok antara 4 sampai 5 orang berdasarkan keterampilan dan keheterogenan.

2. Tahap Perencanaan (*Planning*) tahap *planning* atau tahap perencanaan tugas-tugas pembelajaran. Pada tahap ini peserta didik bersama-sama merencanakan tentang: Apa yang mereka pelajari? Bagaimana mereka belajar? Untuk tujuan apa mereka menyelidiki topik tersebut?
3. Tahap Penyelidikan (*Investigation*) tahap *investigation*, yaitu tahap pelaksanaan proyek investigasi peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik melakukan kegiatan sebagai berikut: pertama peserta didik mengumpulkan informasi, menganalisis data dan membuat simpulan terkait dengan permasalahan-permasalahan yang diselidiki, kemudian masing-masing anggota kelompok memberikan masukan pada setiap kegiatan kelompok, lalu peserta didik saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi dan mempersatukan ide dan pendapat.
4. Tahap Pengorganisasian (*Organizing*) yaitu tahap persiapan laporan akhir. Pada tahap ini kegiatan peserta didik sebagai berikut: pertama anggota kelompok menentukan pesan-pesan penting dalam proteknya masing-masing, kemudian anggota kelompok merencanakan apa yang akan mereka laporkan dan bagaimana mempresentasikannya, lalu wakil dari masing-masing kelompok membentuk panitia diskusi kelas dalam presentasi investigasi.
5. Tahap Presentasi (*Presenting*) tahap *presenting* yaitu tahap penyajian laporan akhir. Kegiatan pembelajaran di kelas pada tahap ini adalah sebagai berikut: pertama, penyajian kelompok pada keseluruhan kelas dalam berbagai variasi bentuk penyajian, kelompok yang tidak sebagai penyaji terlibat secara aktif sebagai pendengar, kemudian pendengar mengevaluasi, mengklarifikasi dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan terhadap topik yang disajikan.
6. Tahap Evaluasi (*Evaluating*) pada tahap *evaluating* atau penilaian proses kerja dan hasil proyek peserta didik. Pada tahap ini, kegiatan guru atau peserta didik dalam pembelajaran sebagai berikut: pertama peserta didik menggabungkan masukan-masukan tentang topiknya, pekerjaan yang telah mereka lakukan, dan tentang pengalaman-pengalaman efektifnya, kemudian

guru dan peserta didik mengkolaborasi, mengevaluasi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan penilaian hasil belajar haruslah mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik.

2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran GI (*Group Investigation*)

Menurut Christina, L. V., & Kristin, F. (2016) memaparkan bahwa kelebihan dan kekurangan model GI (*Group Investigation*) yaitu:

Kelebihan model GI (*Group Investigation*) yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan inkuiri kompleks yang menjadikan keuntungan dari model pembelajaran ini. Untuk memastikan bahwa pengetahuan peserta didik benar-benar diserap, kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, yang melibatkan bekerja sama dengan peserta didik lain. Selain itu juga dapat meningkatkan keterampilan soft skills seperti kreatif, kritis, dan komunikatif, serta keterampilan proses kelompok.

Kelemahan GI (*Group Investigation*) yaitu memerlukan struktur kelas yang lebih kompleks, karena model pembelajaran ini mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam bertukar pikiran. Ini berarti bahwa tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai oleh peserta didik yang tidak aktif. Selain itu perlu lebih banyak waktu untuk menyesuaikan diri agar suasana kelas tidak menjadi gaduh atau tidak nyaman. Supaya kelompok tidak terdiri dari peserta didik yang kurang aktif, pembagian kelompok harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik.

2.1.6 Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dan Model Pembelajaran GI (*Group Investigation*)

2.1.6.1 Teori Konstruktivisme

Menurut Duckworth (1986), guru harus aktif mencari cara untuk memahami ide peserta didik, memberikan ide alternatif, menstimulasi keheranan, dan membuat tugas kelas yang menambah pengetahuan.

Teori konstruktivisme sudah sangat populer di dunia pendidikan. Namun, penting untuk memahami konstruktivisme secara keseluruhan. Konstruktivisme berarti membangun. Konstruktivisme didefinisikan dalam filsafat pendidikan

sebagai upaya untuk menciptakan tata susunan hidup yang berbudaya di era modern. Berdasarkan penjelasan diatas, konstruktivisme adalah teori tentang proses pembelajaran yang membangun kemampuan dan pemahaman. Sebab, karena sifatnya membangun, diharapkan bahwa peserta didik akan lebih aktif dan memiliki kecerdasan yang lebih baik.

Beberapa aspek pembelajaran konstruktivistik yang mendapat perhatian adalah sebagai berikut:

1. Mengutamakan pembelajaran yang nyata dalam konteks yang relevan
2. Mengutamakan proses
3. Menempatkan pembelajaran dalam konteks pengalaman social
4. Melakukan pembelajaran dalam upaya untuk mengkonstruksi pengalaman

Berdasarkan teori konstruktivisme ini, model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dan GI (*Group Investigation*) sangat cocok untuk proses pembelajaran di dalam kelas karena kedua model ini memusatkan kegiatan pembelajaran pada peserta didik dan mengharuskan peserta didik berkomunikasi, berbagi pengetahuan, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

2.1.6.2 Teori Piaget

Teori piaget (Slavin, 2000: 41) ada beberapa aspek penting dalam model pembelajaran dari teori piaget diantaranya sebagai berikut:

1. Memfokuskan pada proses mental dan pemikiran anak, bukan hanya pada hasilnya saja
2. Mengakui peran dan inisiatif anak, dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran
3. Menyadari bahwa ada perbedaan dalam kemajuan perkembangan setiap anak

Berdasarkan teori piaget model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini sangat sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Karena pada dasarnya model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) mengharuskan peserta didik belajar secara berkelompok dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh peserta didik. Model ini mampu melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dengan mengandung unsur permainan.

2.1.6.3 Teori Vygotsky

Wulandari et al., 2020 dikutip dalam (Vygotsky, 1978) dalam metode pembelajaran aktif yang dikembangkan berdasarkan teori konstruktivis, peserta didik berperan sebagai konstruktor informasi dan berperan aktif.

Menurut konstruktivisme vygotskian, pengetahuan diciptakan secara kolaboratif oleh orang-orang, dan setiap orang dapat mengubah keadaan tersebut. Proses kognisi diarahkan melalui adaptasi intelektual dalam konteks sosial dan budaya. Oleh karena itu, para konstruktivis vygotskian lebih menekankan penggunaan teknik saling tukar gagasan antar individu.

Ada dua prinsip utama dari teori vygotsky, yaitu:

1. Tentang peran bahasa dalam komunikasi sosial, yang berlangsung dari penginderaan tanda (sign) hingga pertukaran informasi dan pengetahuan.
2. Zona Perkembangan *Proximal*: sebagai mediator, pembelajar membantu dan mendorong peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan kompetensi.

Berdasarkan teori vygotsky model pembelajaran GI (*Group Investigation*) ini sangat sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Karena model pembelajaran ini menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari. Model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri, keterampilan berkomunikasi serta memberikan masukan pada setiap kegiatan kelompok, lalu peserta didik saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi dan mempersatukan ide dan pendapat.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini membahas tentang model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) serta hasil belajar yang dibandingkan dengan bantuan kedua model tersebut. Hasil yang diperoleh dari penelitian-penelitian tersebut pun rata-rata memiliki hasil, terdapat perbandingan hasil belajar dan peningkatan hasil belajar didalam kelas.

Penulisan skripsi ini dibuat atas dasar penelitian sebelumnya, dengan adanya beberapa variabel yang berbeda sehingga dapat dilihat perbandingannya. Terdapat 4 hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.2
Hasil Penelitian Relevan

No	Sumber	Judul penelitian	Hasil penelitian
1	Dina Tri Agustini (2016)	Perbedaan Hasil Belajar Kimia Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan <i>Group Investigation</i> (GI)	<p>Hasil belajar kimia peserta didik yang ditinjau dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,992$ dan harga $t_{tabel} = 1,672$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,992 > 1,672$), maka</p> <p>H_0 diterima artinya hasil belajar kimia (pencapaian kognitif, afektif dan psikomotorik) yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing.</p> <p>Pada kelas Eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar 81% sedangkan pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi lebih rendah yaitu 72%.</p>
2	Edward man Junius Hulu (2014)	Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode <i>Group Investigation</i> (GI) Dan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Materi Pokok Jaringan Dan Organ Tumbuhan	<p>Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode <i>Group Investigation</i> (GI) adalah dengan rata-rata 7,4.</p> <p>Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) adalah dengan rata rata 8,01.</p> <p>Ada perbandingan yang signifikan dari hasil belajar biologi peserta didik sebesar 0,62 yang diajarkan menggunakan metode <i>Group Investigation</i>(GI) dengan <i>Team Games Tournament</i> (TGT).</p>

3	I K Adi Suandika, I N Pasek Nugraha, L J Erawati Dewi (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar	<p>Dengan nilai F sebesar 23,655, $df = 1$, dan $Sig = 0,00$.</p> <p>Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan terdapat perbedaan keaktifan belajar pada peserta didik kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar antara kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional, diterima.</p> <p>Dengan nilai F sebesar 21,751 $df = 1$ dan $sig = 0,000$. Ini berarti signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar pada peserta didik kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional, diterima.</p>
4	Ika Purwani ngsih (2015)	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan Metode <i>Group</i>	<p>Hasil analisis data yang menunjukkan rata-rata metode TGT sebesar 84,00 dan rata-rata metode GI sebesar 71,33 dengan $\rho = 0,000$ (sangat signifikan).</p> <p>Hasil analisis data yang menunjukkan harga $t = 8,382$; $\rho = 0,000$ (sangat signifikan).</p>

		<i>Investigation</i> (GI) terhadap Hasil Belajar	
--	--	--	--

Perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini adalah terletak pada hasil belajar yang dilihat dari kemampuan rendah dan kemampuan tinggi sedangkan pada penelitian terdahulu hanya hasil belajar secara keseluruhan saja, kemudian perbedaan lainnya terletak pada tempat penelitiannya yaitu berada di SMAN 2 Tasikmalaya tentu memiliki perbedaan yang signifikan dengan penelitian terdahulu.

Persamaannya yaitu terlihat dari model pembelajaran yang di gunakan yaitu TGT (*Team Game Tournament*) dan GI (*Group Investigation*).

2.3 Kerangka Berpikir

Pendapat Zahra Syahputri, A., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi kemana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang berbentuk pernyataan atau narasi-narasi peneliti bertolak dari data dan memanfaatkan teori yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan pembaharuan suatu pernyataan atau hipotesa.

Belajar merupakan proses transformasi yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari interaksi aktif mereka dengan lingkungannya. Tujuan dari belajar sendiri adalah untuk mencapai hasil belajar terbaik, dan apakah ini tercapai atau tidak bergantung pada bagaimana peserta didik melakukan kegiatan di kelas.

Menurut Sulistio, Andi, and Nik Haryanti (2022) dalam bukunya model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning Model*) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif banyak mendapat respon baik sebagai bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil peserta didik

untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran kooperatif memiliki dampak positif terhadap peserta didik dengan hasil belajar yang rendah, karena semua metode pembelajaran kooperatif menyumbangkan gagasan bahwa peserta didik yang bekerja sama dengan teman satu tim dan bertanggung jawab satu sama lain, mampu belajar dengan cara yang sama baiknya. Manfaat pembelajaran kooperatif bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih efektif.

Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar mungkin tidak selalu berhasil atau mungkin tidak sesuai dengan harapan karena beberapa faktor yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor ini termasuk faktor intern dan ekstern, yang pertama terdiri dari peserta didik sendiri yang mengikuti kegiatan.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah TGT (*Team Game Tournament*) dan GI (*Group Investigation*). Karena kedua model tersebut termasuk dalam model pembelajaran kooperatif, pemilihan antara keduanya dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT sangat mudah diterapkan dikalangan peserta didik dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh peserta didik. Dalam model pembelajaran TGT, satu kelompok biasanya terdiri dari 5 - 6 orang. Setiap kelompok akan memiliki anggota yang memiliki keterampilan psikomotorik, afektif, dan kognitif yang berbeda-beda.

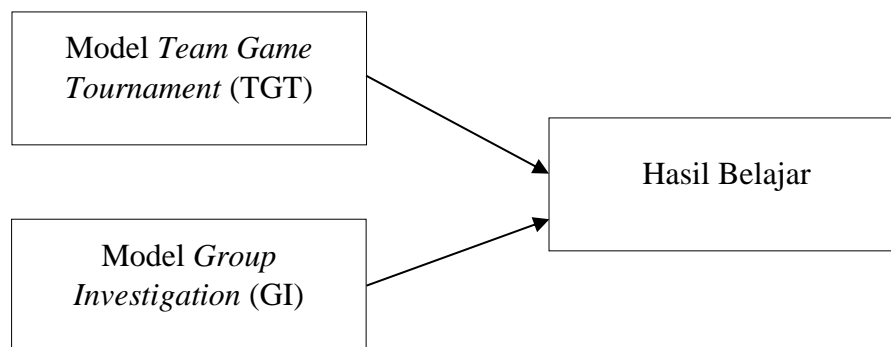
Sedangkan model GI (*Group Investigation*) menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan - bahan tersedia, misalnya melalui dari buku pelajaran atau

melalui internet. Metode ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi.

Kedua jenis model pembelajaran ini merupakan model - model pembelajaran yang disarankan dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik (dari pengumpulan data melalui pengamatan, melakukan eksperimen) . Kedua model ini diharapkan mampu membuat perubahan atau peningkatan hasil belajar peserta didik di dalam kelas.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan memahami lebih baik apa yang diajarkan oleh guru. Model TGT (*Team Game Tournament*) dan GI (*Group Investigation*) ini juga mengharuskan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan membantu mereka menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan berdiskusi. Dengan menerapkan kedua model tersebut peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya di dalam proses pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat digambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Pernyataan E. Lolang (2017:685) hipotesis merupakan bagian terpenting dari penelitian, yang harus dijawab sebagai kesimpulan dari penelitian itu sendiri, adalah

hipotesis; karena hipotesis bersifat dugaan, peneliti harus mengumpulkan data yang cukup untuk menunjukkan bahwa dugaannya benar.

Pada penelitian ini, peneliti mengasumsikan hipotesis bahwa:

Hipotesis I

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).

Hipotesis II

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi.

Hipotesis III

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.

Hipotesis IV

Ho : Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik.

Ha : Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik.