

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana dalam Barseli Ahmad dan Idiil (2018:41) “Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalamannya. Sedangkan menurut Thobroni (2020:468) hasil belajar yaitu perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, hasil belajar adalah keterampilan nyata yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran pembelajaran ini akhirnya mengetahui sampai sejauh mana tujuan pendidikan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan output atau capaian yang diperoleh peserta didik melalui usahanya setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dapat menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran, dan juga dapat menggambarkan perubahan dalam beberapa aspek/domain yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan juga keterampilan (psikomotor). Pada penelitian ini akan meneliti hasil pada ranah kognitif merupakan teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Indikator-indikator hasil belajar siswa menurut Lorin W, David R, Krathwohl (2015:99) pada tabel 2.1

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif

Kategori dan proses kognitif	Nama-nama lain	Definisi dan contoh
MENINGAT – Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang		
1.1 Mengenal	Mengidentifikasi	Menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut. (Misal, mengenali tanggal terjadinya peristiwa dalam sejarah)
1.2 Mengingat Kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.

Kategori dan proses kognitif	Nama-nama lain	Definisi dan contoh
		(Misal, mengingat kembali peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah)
MEMAHAMI – Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar.		
2.1 Menafsirkan	Mengklarifikasi, merepresentasikan	Mengubah suatu bentuk gambaran (Misalnya, mempersiapkan dokumen penting)
2.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan	Menemukan contoh atau ilustrasi. (Misal, memberi contoh tentang aliran-aliran seni)
2.3 Mengklasifikasikan	Mengelompokkan	Menentukan sesuatu menjadi kategori
2.4 Merangkum	Menggeneralisasikan	Mengabstraksikan 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
MENGAPLIKASIKAN – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu		
3.1 Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familiar
3.2 Mengimplementasikan	Menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familiar
MENGANALISISIS – Memecahkan materi jadi bagian-bagian penyusunan dan menentukan hubungan-hubungan antara bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dari keseluruhan struktur atau tujuan.		
4.1 Membedakan	Menyendirikan, memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan (membedakan antara bilangan yang relevan dalam soal cerita matematika)
4.2 Mengorganisasikan	Membuat garis besar, memadukan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur, (misalnya, menyusun bukti-bukti historis).
4.3 Mengatribusukakn	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, nilai atau maksud dibalik materi pelajaran
MENGEVALUASI – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar		
5.1 Memeriksa	Memonitor, menguji	Menemukan inkonsisten atau kesalahan dalam suatu proses, atau produk. (Misalnya, memeriksa kesimpulan seorang ilmuwan)

Kategori dan proses kognitif	Nama-nama lain	Definisi dan contoh
5.2 Mengkritik	Menilai	Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal
MENCIPTA – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk suatu yang baru dan koheren		
6.1 Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis berdasarkan kriteria
6.2 Merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas (misalnya, merencanakan proposal penelitian tentang topic sejarah tertentu)
6.3 Memproduksi	Mengkontruksi	Menciptakan suatu produk (misalnya membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

Sumber :Lorin W, David R, Krathwohl (2015:41-45)

2.1.1.2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Suciyati & Vitoria, 2017:60) mengatakan bahwa penilaian adalah seperangkat perolehan, analisis dan kegiatan interpretasi informasi tentang proses dan hasil belajar bagi siswa informasi relevan yang sistematis dan berkesinambungan dalam pengambilan keputusan. Penilaian yang digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran sehingga hasil ini dapat dijadikan sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan pembelajaran.

2.1.1.3 Ciri-ciri Hasil Belajar

Menurut Rachmawati, Tutik (2015:37) berpendapat bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Perubahan tingkah laku sebagai belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Perubahan yang disadari, merupakan individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan telah berubah.
2. Perubahan yang bersifat continue, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan tingkah laku.
3. Perubahan yang bersifat fungsional, adalah perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan.
4. Perubahan yang bersifat positif artinya penambahan perubahan dalam individu

5. Perubahan yang diperoleh yaitu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran berkelompok dengan gagasan saling memotivasi antara anggota kelompok dengan gasasan untuk saling membantu agar terciptanya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Ningsih (Safitri & Reinita 2020:1322) Pembelajaran Kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada speserta didik, hal ini dibuktikan dengan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung secara terus menerus dengan kegiatan untuk materi dan proses tugas, dan memberikan penjelasan kepada kelompok. Sistem penilaian dilaksanakan secara berkelompok, setiap kelompok mendapatkan hadiah jika kelompok tersebut dapat menunjukkan kinerja yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok ketergantungan adalah positif.

Adapun menurut Lie (Nuru, 2019:30) terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif.
2. Tanggung jawab perseorangan.
3. Tatap muka.
4. Komunikasi antar anggota.
5. Evaluasi proses kelompok.

Menurut Lie (Prihatmojo, 2010:13) “*cooperaitive learning* merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem pelajaran gotong royong atau *cooperative learning*”.

Dalam kelas kooperatif, peserta didik diharapkan untuk saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi, untuk memperdalam pengetahuan mereka, dan menutup kesenjangan pemahaman masing-masing, dan memungkinkan interaksi terbuka dan saling ketergantungan yang efektif diantara anggota kelompok. Model pembelajaran kooperatif ini juga dapat melibatkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas,

membuat suasana kelas lebih menarik dibandingkan dengan model lain seperti ceramah yang masih banyak digunakan oleh sebagian besar guru.

Berdasarkan pendapat diatas, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana terdapat kelompok-kelompok kecil dalam kelas belajar sehingga peserta didik dapat bekerja sama untuk memecahkan suatu persoalan atau peristiwa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran kooperatif ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir, kerja sama, serta untuk terlihat dalam proses pembelajaran.

2.1.2.2 Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran merupakan suatu gambaran kerjasama antara inidvidu yang satu dengan yang lainnya dalam suatu ikatan tertentu. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan merupakan hal baru bagi guru dan peserta didik karena memiliki perbedaan-perbedaan yang mendasar dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, dimana peran guru sangat dominan. Hasil pembelajaran kooperatif lebih banyak meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2

Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dan Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi positif.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
Kelompok belajar heterogen	Kelompok belajar homogen
Keterampilan social yang diperlukan dalam kerja gotong royong	Keterampilan sosial sering tidak diajarkan secara langsung
Guru melakukan pemantauan melalui observasi dalam melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kelompok-kelompok belajar	Pemantauan melalui observasi dan interval sering dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok
Guru memperhatikan secara langsung proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar	Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas

Sumber : Hamdayana, Jumanta (2017).

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

2.1.3.1 Pengertian TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Slavin 2015 bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan”.

Menurut Shoimin (2017:204) ada 5 komponen utama dalam TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu :

a. Penyajian kelas

Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang dipelajari hari ini, dalam tahap ini seluruh peserta didik harus memperhatikan dan memahami materi untuk membantu saat game berlangsung.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok yang anggotanya heterogen berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik.

c. Game (*Games*)

Terdiri dari pertanyaan yang dibuat oleh guru seputar materi untuk menguji pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dari hasil penyajian kelas dan belajar kelompok.

d. Tournamen (*Tournament*)

Tournament dilakukan pertama guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja tournament, tiga peserta didik tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 3 dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Setelah tournament berakhir guru mengumumkan kelompok yang menang, dan setiap kelompok mendapatkan sertifikat atau hadiah jika memenuhi rata-rata skor kriteria, kelompok juga akan mendapatkan predikat seperti “*super team, great team dan good team*” dll.

Dari pengertian yang telah di paparkan diatas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model

pembelajaran dimana peserta didik memainkan dengan anggota peserta didik lainnya untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan ini disusun oleh guru berupa kuis yang di dalamnya terdiri pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran yang diajarkan agar mudah untuk dipahami.

2.1.2.3.2 Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Setiap model pembelajaran mempunyai sintaks atau langkah-langkah pembelajaran tersendiri, termasuk model TGT (*Teams Games Tournament*), menurut Shoimin (2017:205) langkah – langkah pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan *presentasi class*. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok, 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 pada saat games atau permainan karena skornya akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagikan kelas berdasarkan kelompok – kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasaya terdiri dari 5-6 orang peserta didik, fungsi kelompok yaitu untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja sama dengan baik dan optimal pada saat permainan.

3. *Game*

Game terdiri dari macam-macam pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok, kebanyakan game terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor, peserta didik memilih nomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor tersebut, jika benar akan menjadi skor kelompok, skor ini akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4. *Tournament*

Biasanya *tournament* dilaksanakan diakhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. *Tournament* pertama peserta didik dibagi kedalam meja *tournament*, tiga peserta didik tertinggi diperwakilan setiap kelompok.

5. Penghargaan kelompok

Setelah *tournament* berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah implementasi dari model-model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang harus dilalui oleh peserta didik adalah penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament)

Setiap model pembelajaran terdapat manfaat guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut (Rahmawati 2018: 73) model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran ini akan mengembangkan rasa kerjasama dan saling menghormati antara peserta didik dalam anggota kelompoknya.
3. Peserta didik menjadi antusias karena guru membuat kesepakatan mengenai penghargaan yang akan diberikan untuk peserta didik sebagai kelompok terbaik. Akhirnya peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik di kelas karena ada aktivitas dalam bentuk permainan turnamen dalam model ini.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Shoimin (2017:208) sebagai berikut :

1. Para guru dituntut untuk memilih mata pelajaran yang cocok untuk metode ini.
2. Memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang di tentukan dalam penerapan TGT.
3. Guru harus mempersiapkan sebelum diterapkan misalnya, untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah.

2.1.3.4 Teori Pembelajaran Yang Melandasi

2.1.3.4.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme (Karwono, 2018:110) adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik. Dalam teori ini pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus menerus berkembang, dalam proses tersebut keaktifan seseorang menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya, tokoh dalam teori konstruktivisme yaitu Jean Piaget dan Vygotsky.

Menurut Piaget (Karyono, Mularsih 2018:114) “belajar terjadi tidak hanya karena seorang guru memberikan pelajaran kepadanya karena belajar adanya kerja faktor internal individu yang belajar bukan bentukan atau pemberian dari lingkungan”. Piaget percaya bahwa pembelajaran terjadi melalui peserta didik secara aktif membangun pengetahuan, dan ini ditingkatkan ketika peserta didik memiliki kendali dan pilihan atas apa yang mereka pelajari.

Piaget juga mengemukakan bahwa perkembangan mental anak dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu :

1. kemasakan
2. pengalaman
3. Interaksi Sosial
4. Equilibrium (proses dari ketiga faktor diatas bersama-sama untuk membangun dan memperbaiki struktur mental). (Fatimah, 2019:17)

Dalam teori Piaget tersebut dijelaskan bahwa perkembangan mental anak dipengaruhi oleh faktor pengalaman dan interaksi sosial, yang mengacu pada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung pada mereka dan terjadinya interaksi antar peserta didik.

Menurut Piaget (Karwono, 2018:111) “anak merupakan seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh”. Teori dari Piaget sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), dimana dalam kegiatan belajarnya berbentuk kerja kelompok dengan proses bertukar pikiran serta menjadikan peserta didik saling berinteraksi. Sehingga pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dibangun langsung oleh peserta didik, dalam model TGT (*Teams Games Tournament*) ini juga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa proses pengembangan pengetahuan keaktifan seseorang sangat berperan. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta didik harus bersifat aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan sebuah model pembelajaran aktif dan partisipasi agar hasil belajar yang dicapai tinggi.

Vygotsky (Karwono, 2018:115) “mengemukakan dasar teori konstruktivisme dalam belajar, merupakan keaktifan individu dalam mengolah pengalamannya merupakan refleksi dari latihan-latihannya melalui berbahasa dan berpikir yang didukung oleh keaktifan individu dan keaktifan lingkungan yang saling melengkapi”. Dalam teori Vygotsky, belajar mengacu pada proses pengembangan internal pembentukan pengetahuan baru dengan bantuan orang lain yang berkompeten, dan ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, jadi kesiapan individu dalam belajar sangat bergantung pada stimulus lingkungan yang sesuai serta bentuk bimbingan dari orang lain secara cepat sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan terwujud perkembangan potensial menjadi lebih baik, artinya individu harus aktif dalam membangun pengetahuannya dan lingkungan juga harus aktif sebagai bentuk dukungan. (Karwono, 2018:117)

Teori dari Vygotsky sejalan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan

serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran .

2.1.4 Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan fisik untuk menyempurnakan isi pembelajaran. Pada media pembelajaran ini juga tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar serta media pembelajaran memiliki banyak beragam. Menurut Steffi Adam da Muhammad Taufik-Syastra (Tafonao, 2018:105), Media pembelajaran segala sesuatu baik bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memfasilitasi lebih mudah menyampaikan bahan ajar yang telah dirumuskan.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar, dan juga bisa membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan. Serta memiliki manfaat unuk meningkatkan dan merangsang minat serta motivasi belajar.

2.1.4.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pada pemikiran Edgar Dale (Audie, 2019:592) mengenai Kerucut pengalaman atau biasa disebut dengan Kerucut Pengalaman. Pada kerucut pengalaman Edgar Dale ini menyatukan teori belajar yang dikemukakan oleh John Dewey dengan pikiran-pikiran psikolog. Berikut gambarnya :



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari gambar diatas menjelaskan dengan cara membaca bisa mengingat 10% dengan cara mendengar 20% dengan cara melihat (visual) bisa mengingat 30% terlibat dalam diskusi 50% dengan cara menulis dan mengatakan bisa mengingat 70% dan dengan cara melakukan suatu (pengalaman)atau bermain peran mengingat 90%.

Dari gambar diatas dijelaskan bahwa jika peserta didik belajar hanya dengan membaca, yang diingat peserta didik hanya sekitar 10% karena baca merupakan berbentuk verbal dan peserta cenderung akan bosan. Dalam model pembelajaran konvensional dimana belum menggunakan media pembelajaran, pendidikan hanya dengan menggunakan metode ceramah dalam gambar mendengarkan hanya 20%.

Dari penjelasan diatas merupakan jelas bahwa apabila aktivitas pembelajaran hanya menggunakan media konvensional misal dengan ceramah yang hanya mengandalkan pendengaran maka hanya bisa mengingat 20% dan peserta didik cenderung akan jenuh dan cepat bosan, sehingga kurang membuat peserta didik semangat dalam pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan didapatkan.

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT *Teams Games Tournament* akan melibatkan siswa dengan cara berdiskusi pada gambar 2.1 dijelaskan bahwa dengan cara diskusi siswa dapat mengingat 50% dan juga nanti akan dipresentasikan yang akan berpengaruh terhadap daya ingat peserta didik sebesar 70%. Serta didukung dengan media *Questions Card* akan membuat peserta didik bisa mengingat sebesar 30%.

2.1.4.3 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arief S.Sadiman (2008:8) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu :

1. Media audio merupakan media yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, piringan laboratorium bahasa, alat perekam pita magnetic).
2. Media grafis yaitu media yang berkaitan dengan media visual (gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe, dan grafik).
3. Media proyeksi diam yaitu media visual yang memproyeksikan pesan (film bingkai, film rangkai, media transparan, televisi, film).

2.1.4.4 Media Pembelajaran *Questions Card*

Menurut Hamalik (Arsyad, 2015:15) bahwa pemakaiana media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Dengan bantuan media *Questions Card* ini diharapkan nantinya peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing. *Questions Card* atau kartu soal ialah media visual yang berupa kertas. isi kartu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang diajarkan (Novianti, 2017). Dengan media *Questions Card* (kartu soal) memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar. Bentuk media *Questions Card* (kartu soal) merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10x10cm.

Media *Question Card* yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini yang berbentuk simbol, tulisan dan gambar yang menyimpan informasi atau pesan yang merupakan media grafis 2 dimensi yang dapat menimbulkan minat siswa dalam mengetahui materi yang dipelajarinya.

2.1.4.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Question Card*

Terdapat kelebihan dan kekurangan *Question Card* ini menurut Khairunnisak (2015:70) sebagai berikut :

Kelebihan media pembelajaran *Question Card* yaitu :

1. Media *Question Card* bisa menampilkan komponen yang dijelaskan.
2. Media *Question Card* bisa dijadikan berbagai bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam kelas
3. Media *Question Card* memudahkan siswa dalam belajar karena tampilan yang menarik.

Kekurangan media pembelajaran *Question Card* Marhayati (2017) sebagai berikut yaitu:

1. *Question Card* membutuhkan waktu yang cukup lama karena perlu menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu bagaimana cara mainnya.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut hasil penelitian relevan yang sejalan dengan penelitian ini :

Tabel2.3

Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama Penelitian/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Gede Gunarta/2018	Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA	Dari hasil penelitian, pengelolaan dan hasil analisis data, menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan model TGT berbantuan <i>Question Card</i> terhadap hasil belajar IPA, Hasil belajar peserta didik yang berproses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT pada rata-rata mendapatkan nilai kelas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2	Rachmawaty dan Sumarti/2015	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Materi Hidrokarbon Di Kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin	Berdasarkan hasil penelitian melalui penelitian tindakan kelas melalui penerapan model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Materi Hidrokarbon Di Kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin peningkatan kualitas pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif. secara afektif perilaku berkarater mengalami peningkatan kualitas karakter.
3	Umi Sya'adah/2023	Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat dan Hasil Belajar	Hasil penelitian pengelolaan dan hasil analisis data menunjuk kan perbedaan hasil belajar peseta didik yang proses pembelajarannya menggunakan efektivitas Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat dan Hasil Belajar, pada analisis data akhir, yang diambil dari nilai posttest dan angket minat belajar siswa pada model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

No	Nama Penelitian/Tahun	Judul	Hasil Penelitian
4	Ria Mintarsih/ 2023	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Berbantuan Media <i>Mind Mapping</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	Berdasarkan hasil penelitian melalui tidnakan kelas melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Berbantuan Media <i>Mind Mapping</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik, Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Baregbeg Tahun 2022/2023. Hasil tes kemampuan berfikir kritis peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Baregbeg.
5	Alamsah Gina 2023	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>Wordwall</i> setelah diberikan perlakuan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional setelah selesai pembelajaran.

Menurut berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan media *Question Card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Karena model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status dan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan. Dan media *Questions Card* atau (kartu soal) memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks dengan memainkan *Questions Card* atau (kartu soal), selain itu juga akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar.

1. Persamaan jurnal terdahulu dengan penelitian ini adalah meneliti model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Untuk perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu meneliti meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik, sedangkan dalam penelitian ini meneliti hasil belajar.
2. Perbedaan jurnal terdahulu dengan penelitian ini adalah beda menggunakan bantuan media *mind mapping*, sedangkan dalam penelitian ini bantuan *questions card*.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Uma (Sugioyono, 2016:60) mengatakan bahwa “kerangka pemikiran adalah model konsep mengenai teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas harus menyenangkan dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hambatan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu terjadi pada proses pembelajaran, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan guru hanya memberikan penjelasan yang satu arah sehingga pembelajaran menjadi pasif tidak menimbulkan aktivitas peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan dan hasil belajar yang diperoleh kurang dari KKM.

Peserta didik tentu menginginkan hasil belajar yang memuaskan dari proses pembelajarannya. Dimana baik buruknya hasil dicapai oleh peserta didik dapat ditentukan oleh berbagai faktor, baik itu dalam diri peserta didik sendiri maupun dari luar diri peserta didik. Baik buruknya peserta didik hasil yang akan dicapai akan mencerminkan seberapa tinggi tingkat keberhasilan yang dicapai dari proses belajar mengajar.

Guru dituntut untuk dapat menghidupkan suasana belajar pada kelas dengan pemilihan model dan media yang tepat dan cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menciptakan suasana yang aktif maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, salah satu model yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dilakukan partisipasi aktif peserta didik dibutuhkan secara bergiliran untuk menjawab pertanyaan dimana jika benar akan menjadi skor untuk tim kelompoknya hal ini akan membuat peserta didik lebih mendalami memahami materi yang dipelajari dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teori belajar yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu teori belajar konstruktivisme yaitu didalamnya ada perkembangan dari Jean Piaget dan Vygotsky, menurut Piaget 1980 (karyono, mularsih 2018:111) “anak merupakan seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh”, teori lain dari Vygotsky menyatakan bahwa “aktivitas social anak dikembangkan dalam bentuk kerjasama antar pelajar lainnya

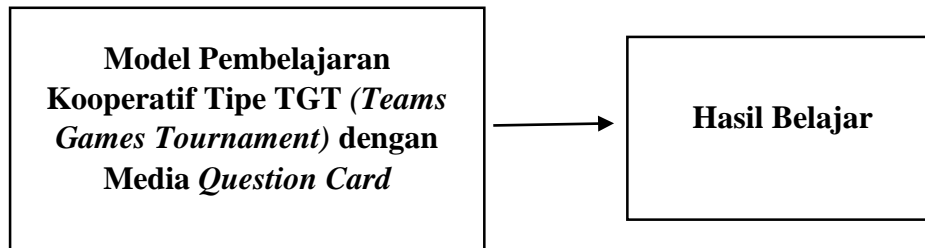
dibawah bimbingan orang dewasa”. Teori tersebut sejalan dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang merupakan variabel X dalam penelitian ini, model TGT (*Teams Games Tournament*) membuat peserta didik dalam model pembelajaran TGT, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Agar kegiatan pembelajaran dengan model TGT lebih menarik maka diperlukan media yang menunjang pembelajaran salah satu medianya yaitu *Question Card*, media *Question Card* (kartu soal) adalah media visual yang berupa kertas, isi dari kartu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang sudah diajarkan. Dengan bantuan media *Question Card* (kartu soal) ini diharapkan nantinya peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing (Novianti,2017). Dengan media *Question Card* (kartu soal) memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rilek dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab kerjasama persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar.

Dalam teori kerucut pengalaman edgar dale dikatakan bahwa semakin kongkrit media yang digunakan maka semakin pengetahuan yang diperoleh, oleh karena itu dengan bantuan *Question Card* 90% peserta didik dapat membuat peserta didik meningkatkan pemahamannya karena media tersebut menarik dari segi penampilan dan penerapan sehingga peserta didik akan lebih antusias dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena di dalamnya banyak melibatkan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar sehingga lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Model pembelajaran tipe ini cocok diterapkan pada peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dalam menghadapi latihan soal-soal atau pemecahan masalah materi pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menekankan pada diskusi kelompok dengan teman sebaya sangatlah efektif dilakukan sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Sejalan dengan uraian di atas, maka dibuatlah sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugioyono (2013:64) mengemukakan Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *Question Card* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil pengukuran akhir setelah perlakuan.