

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pembelajaran *Cooperative Learning***

Pembelajaran *cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar lebih aktif saat pembelajaran berlangsung salah satunya dengan kerja kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusman dalam Hidayat (2022:2) Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sedangkan menurut Anita Lie dalam kusmiati et al., (2020:55) Model pembelajaran kooperatif atau bisa disebut dengan pembelajaran gotong-royong ini merupakan suatu sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama dengan sesama peserta didik yang lainnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Roger dan David Johnson dalam Hasanah & Himami (2021:4) 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

Dari pengertian pembelajaran kooperatif yang telah dikemukakan diatas maka penulis mendefinisikan *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dimana didalam proses pembelajarannya ini peserta didik sangat berperan aktif sehingga akan meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran melalui kerjasama atau berkelompok dengan peserta

didik yang lain untuk memecahkan suatu persoalan atau peristiwa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian maka pembelajaran kooperatif tersebut akan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikirnya, meningkatkan kemampuan bekerja sama antar peserta didik yang lain, dan lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## **2.1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Type TGT***

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Type TGT***

Menurut Slavin 2015 dalam Wahidah & Kristin (2023:380) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ini merupakan suatu jenis pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok untuk bersaing dalam suatu *tournament* yang akan meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Syafruddin dan Herman dalam Taufieq (2023:67) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu penempatan peserta didik kedalam bagian kelompok-kelompok belajar secara heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, games, pertandingan serta penghargaan.

Menurut Slavin dalam Sari Pita et al., (2023:321) terdapat 5 komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)
2. Kelompok (*Teams*)
3. Permainan (*Games*)
4. Kompetensi (*Tournament*)
5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Dari pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT diatas, maka penulis mendefinisikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 orang dengan memberikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok untuk bersaing antar kelompok dalam suatu *tournament* yang disediakan oleh guru. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini bertujuan untuk meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 2.1.2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Type TGT*

Menurut Slavin dalam Wahidah & Kristin (2023:380) Langkah-langkah yang termasuk ke dalam sintak *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

#### 1. Penyajian Kelas

Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini, dalam tahapan ini peserta didik harus memperhatikan apa yang disampaikan guru untuk bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan pada saat game berlangsung.

#### 2. Pembagian Kelompok

Pada tahap ini peserta didik dibagi kedalam 5-6 kelompok, kelompok-kelompok ini dibentuk dengan mempertimbangkan secara heterogenitas sehingga dalam setiap kelompoknya ini terdapat peserta didik dengan kemampuan akademis yang beragam. Hal ini bertujuan agar peserta didik yang akademiknya lebih rendah dapat memperoleh pembelajaran dengan baik melalui interaksi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis lebih tinggi.

#### 3. Pelaksanaan Permainan

Pada tahap permainan atau games ini terdiri dari soal-soal yang dibuat oleh guru yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik berdasarkan penyajian materi yang diberikan guru pada awal pembelajaran.

#### 4. Kompetisi

Kegiatan kompetisi ini dilakukan setelah materi disampaikan kepada peserta didik. Dalam tahapan ini, peserta didik akan terlibat dalam kompetensi akademik dengan cara bersaing dengan anggota kelompok lain melalui games yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya.

#### 5. Penghargaan Kelompok

Pada tahap ini guru memberikan *reward* pada tim yang bisa menjawab dengan skor tertinggi atau skor paling banyak.

Dari Langkah-langkah yang telah dipaparkan diatas, penulis menyimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada 5 yang pertama guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar, lalu pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, selanjutnya guru menyiapkan beberapa soal untuk

*game*, melakukan *game tournament* secara berkelompok untuk menjawab yang telah disiapkan oleh guru untuk bersaing dengan kelompok lain untuk menghasilkan poin yang lebih banyak, dan tahapan terakhir dimana guru akan memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang memperoleh poin yang paling tinggi.

### **2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan *Model Pembelajaran Cooperative Type TGT***

Menurut Shoimin (2017:208) menjelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran TGT itu antara lain:

1. Model TGT akan meningkatkan keikutsertaan peserta didik karena setiap peserta didik memiliki peranan yang sangat penting di dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan juga saling menghargai antar sesama anggota kelompoknya
3. Model pembelajaran TGT akan meningkatkan rasa semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena dalam model pembelajaran TGT ini guru akan memberikan apresiasi berupa hadiah kepada kelompok yang memiliki poin lebih tinggi dari kelompok yang lainnya
4. Model TGT ini akan menciptakan suasana yang sangat menyenangkan karena didalamnya ini terdapat sebuah *tournament*.

Menurut Shoimin (2017:208) menjelaskan bahwa kekurangan model pembelajaran TGT ini antara lain:

1. Model TGT ini membutuhkan waktu yang cukup lama
2. Guru dituntut untuk pandai dalam memilih materi pembelajaran yang cocok untuk model TGT
3. Guru harus memiliki persiapan yang matang seperti menyiapkan soal-soal untuk kegiatan *tournament*.

Dari kelemahan dan kelebihan yang telah dipaparkan diatas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran TGT ini yaitu model TGT akan membuat peserta didik lebih aktif, menumbuhkan rasa semangat dan rasa kebersamaan antar peserta didik yang lain, dan akan terciptanya pembelajaran yang

menyenangkan. Sedangkan kekurangannya yaitu model tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama, guru harus pandai memilih materi pembelajaran serta guru harus menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk tournament.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

#### **2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar**

Dalam proses belajar mengajar ini tentunya untuk tercapainya suatu pembelajaran yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah, dimana mencakup suatu Kumpulan kompetensi dan juga materi yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik. Maka dengan hal tersebut tentunya dalam proses pembelajaran akan terdapat hasil yang didapatkan oleh peserta didik. Menurut Nurrita dalam Taufieq (2023:68) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi keterampilan kognitif, afektif serta psikomotorik.

Menurut Nana dalam Fauzi & Masrupah (2024:19) Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku peserta didik baik dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga peserta didik akan memiliki kemampuan-kemampuan setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Dimana hasil belajar ini juga disebut sebagai pencapaian yang akan diperoleh peserta didik dimana mencakup kemampuannya dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Menurut Purwanto (2010:46) Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku karena peserta didik dapat mencapai penugasan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar akan terlihat pada beberapa aspek dimana diantaranya yaitu pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, emosional, hubungan social, budi pekerti, serta sikap seseorang. Pada umumnya seseorang yang telah melakukan pembelajaran maka akan terdapat suatu perubahan dalam salah satu aspek tersebut ataupun beberapa aspek.

Dari beberapa pengertian hasil belajar yang dipaparkan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku peserta

didik yang mencakup kemampuannya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru baik itu berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotor) yang dapat merubah perilaku peserta didik.

### **2.1.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam mencapai hasil belajar, tentu saja peserta didik akan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu faktor internal (dalam diri peserta didik) maupun faktor eksternal. Faktor internal ini biasanya faktor yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik, minat belajar peserta didik, bakat serta kesehatan peserta didik dan lain sebagainya yang bersifat pribadi. Sedangkan faktor eksternalnya ini yang berkaitan dengan lingkungan sosial sekolah seperti teman sebaya, para guru, dan juga staf selain itu juga lingkungan Masyarakat dan lingkungan keluarga juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto 2010 dalam Damayanti (2022:102) faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :

#### 1. Faktor internal

Menurut Slameto faktor internal dari hasil belajar ini terbagi menjadi 3 faktor diantaranya sebagai berikut :

- a. Faktor jasmaniah, faktor ini meliputi kesehatan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik.
- b. Faktor psikologis, faktor ini meliputi perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, tanggung jawab, dan kesiapan peserta didik dalam proses belajar.
- c. Faktor kelelahan, faktor ini terbagi menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (yang bersifat psikis).

#### 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal ini terbagi kedalam 3 bagian sebagai berikut :

- a. Faktor keluarga, faktor ini mencakup cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, relasi antar anggota keluarga serta latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah, faktor ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, waktu

sekolah, keadaan gedung, standar pelajaran diatas ukuran, metode belajar dan tugas rumah.

- c. Faktor masyarakat, faktor ini mencakup kegiatan dalam masyarakat, teman bermain.

Dari uraian diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua yaitu faktor internal atau dari diri peserta didik itu sendiri dan juga faktor eksternal atau dari luar diri peserta didik. Faktor dari dalam diri peserta didik ini berkaitan dengan faktor jasmani, psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik ini berkaitan dengan lingkungan hidup peserta didik baik itu berupa lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

### **2.1.3.3 Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam buku yang disusun oleh Muhibbin dalam (2022:179) menuliskan indikator hasil belajar peserta didik diantaranya sebagai berikut:

#### **1. Ranah kognitif**

Dalam ranah kognitif terbagi menjadi beberapa indikator yaitu:

- a. Ingatan, indikator ingatan ini berupa peserta didik dapat mengulang Kembali materi yang disampaikan, dapat menyebutkan kembali, pemahan, menjelaskan kembali, serta dapat membandingkan contoh yang diberikan guru dengan contoh yang dirasakan peserta didik.
- b. Menerapkan, indikator ini berupa peserta didik dapat mensimulasikan hasil pembelajaran di kehidupan nyata, peserta didik dapat memodifikasi serta mengklasifikasikan materi.
- c. Menganalisa, indikator ini berupa dapat memecahkan masalah yang ada, dapat menemukan masalah atau contoh yang nyata.

#### **2. Ranah afektif**

Pada ranah afektif ini mencakup beberapa indikator diantaranya yaitu penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan.

### 3. Ranah psikomotor

Pada ranah psikomotor ini mencakup beberapa indikator diantaranya yaitu keterampilan bergerak serta bertindak secara kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Selain itu juga terdapat indikator-indikator hasil belajar peserta didik menurut Lorin W David R Krathwohl (2015:99) pada tabel 2.1

**Tabel 2. 1**

<b>Indikator Kawasan Kognitif</b>		
<b>Kategori dan Proses Kognitif</b>	<b>Nama-nama Lain</b>	<b>Definisi</b>
<b>C1 MENINGAT</b>		Mengambil pengetahuan dari memori jangka Panjang
<b>C2 MEMAHAMI</b>		Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan Digambar
<b>C3 MENGAPLIKASIKAN</b>		Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.
<b>C4 MENGANALISIS</b>		Memecahkan materi menjadi bagian-bagian penyusunannya daan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan-hubungan antar bagian-bagian tersebut dari keseluruhan struktur atau tujuan.
<b>C5 MENGEVALUASI</b>		Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar
<b>C6 MENCIPTA</b>		Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membentuk suatu produk orisinil.

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

#### 2.1.4 Media *Quizwhizzer*

##### 2.1.4.1 Pengertian *Quizwhizzer*

*Quizwhizzer* merupakan sebuah game edukasi berbasis web yang didesain secara menarik untuk dijadikan suatu media pembelajaran baik itu pembelajaran dalam jaringan ataupun pembelajaran luar jaringan yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam membuat suatu kuis. Media *quizwhizzer* ini juga

menyediakan beberapa template yang bervariasi selain itu juga guru bisa membuat design sendiri sehingga guru bisa berkreasi semaksimal mungkin.

Menurut Wafara (2023:244) Quizwhizzer merupakan sebuah perangkat lunak edtech yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis. Sedangkan menurut Wahyuni dalam Septiani (2022:2) *Quizwhizzer* merupakan suatu aplikasi game edukasi yang bersifat naratif serta fleksibel, dimana aplikasi atau web ini dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran juga dapat dijadikan suatu media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *quizwhizzer* merupakan sebuah perangkat lunak atau suatu game edukasi yang fleksibel untuk memfasilitasi tenaga pendidik dalam membuat suatu kuis seta evaluasi pembelajaran.

#### **2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *Quizwhizzer***

Kelebihan media *quizwhizzer* antara lain sebagai berikut:

1. Memudahkan guru dalam membuat kuis yang inovatif berbasis teknologi informasi
2. Memudahkan guru dalam mengolah data penilaian peserta didik, karena hasil kuis tersebut akan muncul secara otomatis dengan menampilkan poin dan serta peringkat pada kuis tersebut
3. Jika peserta didik salah menjawab kuis, maka akan muncul jawaban yang tepat

Kekurangan media *quizwhizzer* antara lain sebagai berikut:

1. Jika peserta didik menggunakan laptop, peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet
2. Memerlukan jaringan internet yang stabil
3. Peserta didik dapat mengalami penurunan peringkat jika waktu menjawab soal terlalu lama. (Susanto & Ismaya, 2022:108)

Dari kelebihan dan kekurangan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari media *quizwhizzer* yaitu guru dapat membuat kuis dengan berbagai macam inovasi perkembangan teknologi informasi, media ini

akan memudahkan guru dalam mengolah data hasil belajar dimana hasil penilaian games tersebut akan muncul secara otomatis, dan media ini juga akan menampilkan jawaban yang tepat beserta dengan penjelasannya. Sedangkan kekurangan dari media *quizwhizzer* ini yaitu memudahkan peserta didik mencari jawaban dengan membuka tab baru, memerlukan jaringan yang stabil, dan peserta didik dapat mengalami penurunan peringkat karena media *quizwhizzer* ini disetting dalam waktu pengerjaannya.

#### **2.1.4.3 Implementasi Media *Quizwhizzer* pada Model Pembelajaran TGT**

Model kooperatif tipe TGT ini merupakan suatu jenis model pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu *tournament games* yang melibatkan interaksi penuh peserta didik. Pada umumnya tenaga pendidik banyak menggunakan game yang masih konvensional dimana dengan berbantuan kertas karton sehingga dapat menciptakan suasana yang monoton. Dengan perkembangan zaman ini banyak berbagai macam game edukasi berbasis web dengan game yang sangat menarik salah satunya *quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan suatu perangkat lunak atau suatu game edukasi yang fleksibel untuk memfasilitasi tenaga pendidik dalam membuat suatu kuis seta evaluasi pembelajaran.

Berikut merupakan langkah-langkah model pembelajaran tipe TGT dengan berbantuan media *Quizwhizzer* :

##### **1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)**

Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini, dalam tahapan ini peserta didik harus memperhatikan apa yang disampaikan guru untuk bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan pada saat game berlangsung.

##### **2. Kelompok (*Teams*)**

Pada tahap ini peserta didik dibagi kedalam 5-6 kelompok, kelompok-kelompok ini dibentuk dengan mempertimbangkan secara heterogenitas sehingga dalam setiap kelompoknya ini terdapat peserta didik dengan kemampuan akademis yang beragam. Hal ini bertujuan agar peserta didik yang akademiknya lebih rendah dapat memperoleh pembelajaran dengan baik melalui interaksi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis lebih tinggi.

### 3. Permainan (*Games*)

Pada tahap permainan atau games ini terdiri dari soal-soal yang dibuat oleh guru yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik berdasarkan penyajian materi yang diberikan guru pada awal pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *games quizwhizzer*, dimana peserta didik dapat menggunakan permainan *quizwhizzer* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Peserta didik dapat memasuki halaman web <https://app.quizwhizzer.com/play> dengan menggunakan laptop atau smartphone selain itu juga peserta didik bisa klik pada link yang telah diberikan oleh guru untuk masuk ke halaman *quizwhizzer*.
- b. Masukan 6 digit kode yang telah diberikan guru kepada peserta didik
- c. Berikan identitas nama peserta didik dengan benar, selanjutnya klik “join”.
- d. Selanjutnya guru akan meng-klik start untuk memulai permainan tersebut dan soal-soal akan muncul secara otomatis dengan waktu yang telah ditentukan
- e. Kemudian peserta didik dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking peserta didik yang menjawab kuis tersebut.

### 4. Kompetensi (*Tournament*)

Kegiatan *tournament* ini dilakukan setelah materi disampaikan kepada peserta didik. Dalam tahapan ini, peserta didik akan terlibat dalam kompetensi akademik dengan cara bersaing dengan anggota kelompok lain melalui *games* yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya.

### 5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Pada tahap ini guru memberikan *reward* pada tim yang bisa menjawab dengan skor tertinggi atau skor paling banyak

Dengan penggunaan *quizwhizzer* ini guru dapat membuat game pembelajaran dengan mudah dengan berbagai template dan juga guru bisa membuat tampilan kuis tersebut dengan kreativitas secara maksimal.

## 2.2 Teori Pembelajaran yang Memadai

Menurut Romadhona (2023:12) Teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasan berfikir kepada peserta didik dan menuntut peserta

didik untuk mempraktekkan teori yang sudah diketahuinya. Dalam teori konstruktivisme ini juga peserta didik diberikan kebebasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuannya, baik melalui pelatihan, eksperimen, maupun berdiskusi. Selain itu guru harus dapat mengelola suasana kelas agar mendukung pembelajaran diskusi tersebut dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif dengan materi pembelajaran melalui pengolahan materi dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuannya. Dalam pengetahuan ini juga tidak bisa ditransfer secara langsung dari pendidik ke peserta didik melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh peserta didik tersebut. Pengetahuan ini merupakan suatu proses yang akan terus berkembang dengan beriringnya kemajuan zaman dimana proses tersebut keaktifan peserta didik ini akan menentukan dalam perkembangan pengetahuannya, tokoh dalam teori konstruktivisme ini adalah Jean Piaget dan Vygotsky.

Menurut Piaget dalam Karwono (2018:114) mengemukakan “belajar terjadi tidak hanya karena seorang guru memberikan pelajaran kepadanya, karena belajar adanya faktor internal individu yang belajar bukan bentukan atau pemberian lingkungan”. Piaget percaya bahwa suatu pembelajaran ini akan terjadi jika peserta didik aktif dalam membangun pengetahuan serta peserta didik memiliki kendali penuh atas apa yang mereka pelajari. Piaget juga mengemukakan perkembangan mental anak ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kemasakan, pengalaman, interaksi sosial serta *equilibration* atau suatu proses dari ketiga faktor tersebut secara bersama-sama untuk membangun serta memperbaiki struktur mental. Hal ini bertujuan agar memberikan suatu pengalaman secara langsung kepada peserta didik dikarenakan kegiatan pembelajaran ini harus melibatkan partisipasi aktif peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran tersebut banyak melibatkan interaksi peserta didik.

Menurut Piaget 1980 dalam Karwono (2018:111) mengemukakan bahwa “anak merupakan seorang pemikir yang aktif dan *konstruktif* karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh”. Teori Piaget ini sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana dalam proses pembelajarannya ini

berkelompok sehingga secara tidak langsung akan saling bertukar pikiran dan berinteraksi antar anggota kelompok. Sehingga pengetahuan ini tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dibangun dalam diri peserta didik itu sendiri. Dalam model kooperatif tipe TGT ini juga dalam kegiatan proses pembelajarannya peserta didik sangat terlibat aktif, dimana hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme bahwa proses pengembangan pengetahuan keaktifan peserta didik sangatlah berperan penting. Untuk merealisasikan teori ini maka dalam proses pembelajaran ini harus banyak melibatkan interaksi peserta didik. Model kooperatif tipe TGT ini merupakan suatu model pembelajaran yang cocok untuk merealisasikan teori tersebut karena didalamnya ini peserta didik sangat berperan aktif.

Menurut Vygotsky 1978 (Karwono, 2018:115) mengemukakan dasar teori konstruktivisme dalam belajar ini yaitu “keaktifan peserta didik dalam mengolah pengalamannya merupakan suatu refleksi dari latihan-latihannya berbahasa dan berpikir yang didukung oleh keaktifan peserta didik dan keaktifan lingkungan sekitar yang akan saling melengkapi”. Dalam teori vygotsky ini belajar mengacu pada perkembangan pembentukan pengetahuan baru dengan berbantuan orang lain yang berkompeten dan juga hal ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya. Sehingga bimbingan dari orang lain juga sangat penting dengan begitu peserta didik akan lebih bersemangat dalam proses pembelajarannya dan secara tidak langsung juga akan terciptakan pembelajaran yang sangat bermakna dan juga menyenangkan. Maka dapat diartikan individu tersebut harus aktif dalam membangun pengetahuannya serta lingkungannya juga harus ikut aktif sebagai dukungan untuk individu tersebut.

Teori dari vygotsky ini sangat sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana guru akan menjadi fasilitator yang memberikan petunjuk dan juga dorongan terhadap peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang seru.

### 2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terkait dengan penempatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar. Penulis menjadikan penelitian-penelitian sebelumnya dijadikan sebagai pedoman dan petunjuk untuk melakukan penelitian kembali mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar.

**Tabel 2. 2**

**Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sari Pita Sitanggang <sup>1</sup> , Janwar Tambunan <sup>2</sup> , Esti Sirait <sup>3</sup> . P3JI (Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia) Vol. 1, No. 4 (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPTD SD NEGERI 124400 Jl. Bah Tongguran Pematang Siantar	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (Quasi experimental research) dengan menggunakan rancangan penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Hasil analisis data dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa nilai t hitung sebesar 12,766 sedangkan nilai t tabel adalah 1,711 dengan tingkat signifikansi 0,05. Maka dari itu nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel sehingga dapat dikatakan penggunaan model

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			pembelajaran TGT ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
2	Maeliza Ayu Sarah <sup>1</sup> , Setiani Novitasari <sup>2</sup> , Muhammad Makki <sup>3</sup> . Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 9, No. 01 2024	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Midang	Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen tipe non equivalent kontrol grup desain. Hasil penelitian dengan menggunakan teknik uji independent sampels t-test diperoleh t hitung sebesar 4,287 sedangkan t tabel 1,681 dengan signifikansi 0,05 yang artinya bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model kooperatif tipe TGT ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Midang.
3	Nurhaty Purnama Sari <sup>1</sup> , Sahika Della <sup>2</sup> , Fenny Agustinaa <sup>3</sup> , Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 9, No 1 2022	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki	Hasil penelitian uji prasyarat t-test dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dimana Ho ditolak dan Ha diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model model pembelajaran TGT dengan menggunakan media TTS ini

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam	berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam

Tabel 2. 3

### Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Penerapan model yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe <i>Time Games Tournament</i> (TGT) dengan variabel Y nya hasil belajar. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain <i>nonequivalent control group design</i> .	Teknik sampling yang digunakan menggunakan sampel jenuh. Populasi dan media yang digunakan serta pada penelitian ini menambahkan uji <i>effect size</i> .

## 2.4 Kerangka Berpikir

Menurut Hardani (2020:321) kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran berupa konsep yang menjelaskan hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Pada umumnya kebanyakan tenaga pendidik banyak menggunakan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran tersebut akan sangat berdampak terhadap minat belajar peserta didik karena peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan menurunnya minat belajar peserta didik. Jika minat peserta didik ini menurun maka secara tidak langsung hasil belajar peserta didik juga akan menurun sehingga dibutuhkannya suatu proses pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang menarik merupakan suatu proses pembelajaran yang sangat diharapkan oleh para peserta didik dimana hal tersebut akan sangat menarik perhatian, minat belajar serta motivasi belajar peserta didik. Proses pembelajaran tersebut akan menarik minat peserta didik jika peserta didik ini banyak terlibat didalam proses pembelajaran tersebut serta akan mendapatkan pengalaman baru bagi mereka dalam proses pembelajaran. Untuk terciptanya suatu proses pembelajaran yang menarik maka pendidik harus memilih model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang menarik dimana akan berdampak pada minat belajar, motivasi belajar serta hasil belajar dari peserta didik tersebut.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik ini dengan cara model pembelajaran *cooperative learning type team games tournament (TGT)*, dimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan suatu model yang sangat mudah diterapkan dimana didalamnya ini peserta didik sangat berperan aktif dan tipe ini juga mengandung unsur permainan dimana dengan hal tersebut akan sangat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

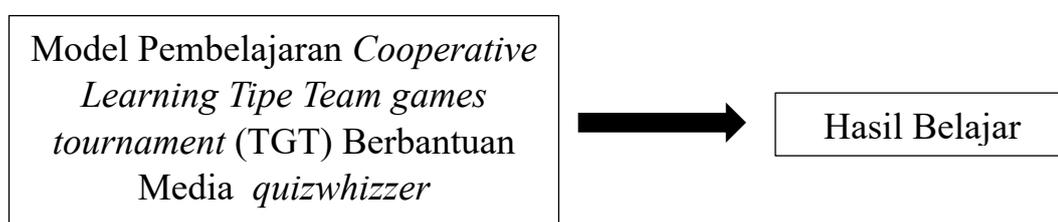
Teori belajar yang melandasi model pembelajaran *cooperative learning type TGT* yaitu teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Vygotsky. Menurut Piaget 1980 (Karwono, 2018:111) mengemukakan bahwa “anak merupakan seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh”. Sedangkan Menurut Vygotsky (Karwono, 2018:115) mengemukakan dasar teori konstruktivisme dalam belajar ini yaitu “keaktifan peserta didik dalam mengolah pengalamannya merupakan suatu refleksi dari latihan-latihannya berbahasa dan berpikir yang didukung oleh keaktifan peserta didik dan keaktifan lingkungan sekitar yang akan saling melengkapi”.

Teori tersebut sejalan dengan variabel X pada penelitian ini yaitu model *cooperative learning type TGT*, model TGT ini akan membuat peserta didik lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dan juga guru bertindak sebagai fasilitator yang akan memberikan petunjuk, dorongan terhadap peserta didik dan menciptakan

suasana pembelajaran yang seru sehingga akan meningkatkan semangat belajar peserta didik dan secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Agar kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT ini lebih menarik maka diperlukannya suatu media yang menunjang salah satunya ini media educandy. Media *Quizwhizzer* merupakan sebuah game edukasi berbasis web yang didesain secara menarik untuk dijadikan suatu media pembelajaran baik itu pembelajaran dalam jaringan ataupun pembelajaran luar jaringan yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam membuat suatu kuis.

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning type TGT* berbantuan media *quizwhizzer* ini memiliki peluang yang sangat tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model kooperatif ini akan dapat banyak melibatkan keaktifan peserta didik dengan metode *team games tournament* (TGT) dengan berbantuan media *quizwhizzer* maka akan menciptakan suasana baru yang lebih seru dikarenakan didalamnya akan saling bersaing antar kelompok untuk memenangkan tantangan yang ada di tournament tersebut. Oleh karena itu, penerapan model *cooperative learning type TGT* yang lebih menekankan pada diskusi kelompok dengan teman sebayanya sangatlah efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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



**Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir**

## 2.5 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:64) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan”. Dikatakan jawaban sementara ini karena

jawaban tersebut baru didasarkan teori yang relevan sehingga belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe TGT* berbantuan *Quizwhizzer* sebelum dan sesudah perlakuan  
Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe TGT* berbantuan *Quizwhizzer* sebelum dan sesudah perlakuan
2. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan  
Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
3. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran ekonomi terhadap kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe TGT* berbantuan media *quizwhizzer* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan  
Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran ekonomi terhadap kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe TGT* berbantuan media *quizwhizzer* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan