

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme dikembangkan oleh Jean Piaget dan Vygotsky, keduanya menekankan pada pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kelompok akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual (Baharuddin & Wahyu, 2015: 166).

Pembelajaran Konstruktivisme merupakan upaya yang lebih mengutamakan pada mekanisme, kemerdekaan, dan usaha yang terlibat dengan membangun pengalaman. Memberikan siswa kesempatan untuk memunculkan ide dalam bahasa mereka sendiri dan merefleksikan pengalaman mereka bahkan selama proses pembelajaran yang membantu mereka menjadi lebih kreatif dan imajinatif (Herliani, 2021:114).

Teori konstruktivisme yaitu memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia yang membangun atau menciptakan pengetahuan sesuai pengalamannya dengan bersifat bersifat tidak stabil atau rerkaan (Baharuddin & Wahyu, 2015: 164). Karena menurut Hardi (dalam Baharuddin & Wahyu, 2015: 165) dalam proses belajar dikelas, siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-idenya.

a. Strategi Belajar Konstruktivisme

Pada teori belajar konstruktivisme terdapat beberapa strategi dalam proses belajar. Strategi-strategi belajar menurut Slavin (dalam Baharuddin & Wahyu, 2015: 178-180) adalah:

- 1) *Top-down processing*, pembelajaran konstruktivisme, siswa belajar dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan, kemudian menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan.
- 2) *Cooperative learning*, yaitu strategi yang digunakan untuk proses belajar, dimana siswa akan lebih mudah menemukan secara komprehensif konsep-konsep yang sulit jika mereka mendiskusikannya dengan siswa yang lain tentang problem yang dihadapi.
- 3) *Generative learning*, Strategi ini menekankan pada adanya integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan yang baru diperoleh dengan skemata, Sehingga dengan menggunakan pendekatan *generative learning* diharapkan siswa menjadi lebih melakukan proses adaptasi ketika menghadapi stimulus baru.

Model kooperatif membagi siswa kedalam beberapa kelompok belajar untuk memecahkan masalah sehingga teori konstruktivisme berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif dimana pada model kooperatif lebih menekan pada lingkungan sosial belajar dan menjadi kelompok belajar sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan, dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh individu.

b. Kelebihan Pembelajaran Konstruktivisme

Kelebihan teori belajar konstruktivisme menurut Suparlan (2019:85) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak hanya sumber belajar satu-satunya. Artinya Guru hanya memberikan ilmu pada saat proses pembelajaran, siswa dituntut untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses melalui kegiatan seperti berlatih, mengajukan pertanyaan, dan sebagainya.

- 2) Siswa lebih aktif dan kreatif. Peserta didik diharapkan untuk memahami baik pembelajaran yang sudah didapat di dalam, maupun di luar sekolah agar mereka dapat menetapkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan baik dan menyeluruh.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pengajaran informasi dalam struktur penelitian yang berbeda diperlukan untuk pembelajaran yang bermakna.
- 4) Belajar memiliki kebebasan. Artinya, siswa bebas mengubah informasi yang mereka peroleh baik di dalam (rumah) maupun di luar (sekolah) untuk mengembangkan konsep mereka yang antisipasi.
- 5) Perbedaan individu terukur dan dihargai.
- 6) Guru berencana dalam berproses sebagai upaya pembinaan pengetahuan aktual, sedangkan siswa berpikir untuk mencari solusi masalah dan memilih pilihan.

c. Kekurangan Pembelajaran Konstruktivisme

Kekurangan dari pembelajaran konstruktivisme menurut (Baharuddin & Wahyu, 2015:180) yaitu:

- 1) Sulitnya mengubah keyakinan guru yang terstruktur menggunakan pendekatan tradisional selama bertahun-tahun.
- 2) Penerapan teori belajar konstruktivisme, guru harus memiliki kreativitas dalam merencanakan pembelajaran dan memilih media pembelajaran.

2.1.2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pengajaran yang akan membuat siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Parwanti, 2020: 32).

Cooperative Learning menurut Arends dan Kilcher (dalam Parwanti, 2020:34) “*Cooperatif learning is a teaching model or strategy that is characterized by cooperative tasks, goal, and reward structures, and requires students to be actively in discussion, debate, tutoring, and teamwork*”.

Artinya pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam diskusi, debat, bekerja sama, dan saling belajar dan mengajari. Dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok heterogen sehingga dapat membantu anggota kelompok yang lemah, bekerja sama untuk memahami materi, dan saling bertanggung jawab.

b. Tujuan

Tujuan utama dalam pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan dapat memberikan kesempatan kepada orang lain dalam menyampaikan pendapat mereka secara kelompok (Isjoni, 2010: 14).

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Taniredja et al., 2011: 60). Terdapat tiga tujuan pembelajaran kooperatif:

- 1) Meningkatkan hasil akademi dengan meingkatkan kinerja siswa dalam tugas akademiknya.
- 2) Pembelajaran kooperatif memberikan peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar, seperti suku agama dan kemampuan akademiknya.
- 3) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti menghargai pendapat orang lain, aktif bertanya, dapat menjelaskan ide atau pendapat.

c. Unsur-Unsur

Menurut Lugdren (dalam Parwanti, 2020:36), unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”
- 2) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap peserta didik lain dalam kelompok, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi
- 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka harus memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa membagi tugas dan berbagai tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- 5) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok
- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.
- 7) Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Kesimpulannya siswa harus bertanggung mereka setara dalam kelompok dimana setiap tanggung jawab dalam kelompoknya ditanggung oleh siswa, siswa harus bisa membagi tugas dan tanggung jawab yang sama antara anggota kelompoknya sehingga seluruh siswa merasa adil.

d. Tipe

Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif menurut Nurdyansyah (2016: 65-79) diantaranya:

1) Pembelajaran Kooperatif tipe Student Team Achivment Division (STAD)

Pada model ini siswa berkesempatan untuk berkolaborasi, bertukar jawaban, mendiskusikan ketidaksamaan, dan saling membantuu, berdiskusi bahkan bertanya pada guru jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi. Siswa dibagi kedalam kelompok beranggotakan 4 orang, lalu semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut.

2) Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Pada tipe ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen- komponen lebih kecil, selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa, setiap orang diberi materi dan tugas yang berbeda.

3) Pembelajaran Kooperatif tipe Group Investigasi

Pada tipe ini kelompok dibentuk oleh siswa sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari keseluruhan mater yang akan diajarkan, kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan atau mamammerkan laporannya kepada seluruh kelas untuk berbagi dan saling bertukar informasi yang mereka temukan.

4) Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match

Tipe dikembangkan oleh Lorna Curran, salah satu keuntungan teknik pembelajaran ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

5) Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament membagi siswa menjadi kelompok belajar yang berisi lima sampai enam orang dengan latar belakang, jenis kelamin, atau suku yang berbeda. Siswa berdiskusi dalam kelompoknya ketika ada kelompok yang heterogen.

6) Pembelajaran Kooperatif tipe Struktural

Pada tipe ini terdapat enam komponen utama yaitu struktur, prinsip-prinsip dasar, pembentukan kelompok dan pembentukan kelas, kelompok, tata kelola, dan keterampilan sosial.

2.1.3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team games tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dari empat sampai lima siswa dengan anggota kelompok bersifat majemuk (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:53). Model pembelajaran kooperatif ini merupakan pembelajaran yang tidak hanya terpusat di guru melainkan siswa juga ikut aktif dan biasanya terlibat dalam proses pembelajaran dikelas karena terbaginya dalam beberapa kelompok tersebut.

Adapun beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang ada seperti Team games tournament (TGT), *make a match*, *jigsaw*, STAD, dan struktural. Dalam

penelitian ini digunakanlah tipe Team games tournament (TGT) sebagai metode pembelajaran kooperatif.

Model tipe Team Games Tournament dalam pembelajaran kooperatif, merupakan pembelajaran yang mudah diterapkan, karena semua siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa memandang perbedaan status antar siswa satu dengan yang lain, selain itu memotivasi siswa berperan sebagai tutor sebaya, serta mengandung komponen permainan dan penguatan (Gayatri, 2009:60).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament membagi siswa menjadi kelompok belajar yang berisi lima sampai enam orang dengan latar belakang, jenis kelamin, atau suku yang berbeda. Siswa berdiskusi dalam kelompoknya ketika ada kelompok yang heterogen (Hikmah et al., 2018:48).

Menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:78) model tipe TGT dalam pembelajaran kooperatif ini terdiri dari lima tahap, yaitu tahap presentasi kelas (*class precentation*), tahap belajar bersama kelompok (*team*), tahap permainan (*games*), tahap turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan (*team recognition*).

a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Pada tahap ini, guru menyampaikan bahan secara langsung baik dengan metode ceramah, maupun diskusi. Siswa harus mendengarkan baik-baik pada saat guru memberikan materi karena tahap ini merupakan salah satu kunci yang akan memudahkan permainan nantinya.

b. Belajar dalam kelompok (*team*)

Selanjutnya, siswa terbagi dalam beberapa kelompok yang didalamnya terdapat 5 sampai 6 orang setiap kelompoknya. Pembagian ini ditujukan supaya murid dapat kerja sama dengan rekan satu kelompoknya untuk memecahkan setiap pertanyaan yang nanti akan di berikan.

c. Permainan (*games*)

Pada tahap ini akan ada permainan yang berupa pertanyaan yang meliputi materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru melalui metode ceramah ataupun diskusi.

d. Pertandingan (*tournament*)

Pada tahap pertandingan setiap siswa yang sudah ditempatkan pada kelompoknya akan mengikuti pertandingan yang sudah dirancang oleh guru mulai dari peraturan, cara bermain dan lainnya. Pertandingan menggunakan media permaianan susun kata dimana setiap kelompok diharap bisa menyusun kata yang nantinya setiap kata akan menambahkan poin untuk kelompoknya. Sistem evaluasinya dimana kelompok yang memiliki nilai atau poin paling besar maka ia yang akan menang. Pengukuran poin dapat dilihat dari berapa banyak kata yang dapat siswa susun, semakin banyak kata maka semakin besar poin yang siswa dapatkan.

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Tahap terakhir ini didasarkan dari perolehan skor paling atas yang didapatkan setiap kelompoknya. Setiap 1 kata yang berhasil ditemukan akan mendapatkan skor 50 sehingga Skor maksimal yang dapat diperoleh yaitu 1000.

Pemberian penghargaan ini diharapkan mampu memotivasi dan menambah minat belajar siswa.

Adapun kelebihan dari model TGT menurut Slavin (2010:169-173) secara implisit, sebagai berikut:

- a. Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak
- b. Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik.
- d. TGT meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah.

Kekurangan dari model pembelajaran TGT menurut Slavin (2010:169-173) yaitu:

- a. Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis beragam.
- b. Banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

2.1.4. Media Permainan Susun Kata

Permainan dalam belajar jika digunakan dengan benar, pembelajaran akan menghilangkan hambatan, mengurangi stres di dalam kelas, dan melibatkan siswa sepenuhnya. Meningkatkan proses belajar, menumbuhkan kreativitas diri, mencapai tujuan melalui pengalaman, memahami pentingnya belajar melalui pengalaman, dan memusatkan siswa untuk melayani sebagian dari mata pelajaran (Suyatno, 2004:14).

Media permainan susun kata ini digunakan sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Team Games Tournament menjadi salah satu metode pembelajaran yang membagi siswa menjadi *team* belajar terdiri dari lima sampai enam orang yang memiliki latar belakang, jenis kelamin, atau suku yang berbeda. Siswa berdiskusi dalam kelompoknya ketika ada kelompok yang heterogen (Hikmah et al., 2018:48). Maka dari itu akan menghilangkan rasa jenuh pada pembelajaran sejarah. Pada prakteknya dan tahap – tahapannya adapun sebagai berikut:

- a. Siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok atau lebih dalam kelas.
- b. Lalu guru menyiapkan kata dari a sampai z.
- c. Siswa diminta menyusun kata yang berkaitan mengenai materi sejarah yang sedang dibahas dan dipelajari.
- d. Siswa kedepan memperlihatkan kata yang disusun dan menyebutkannya, jika menurut guru benar maka akan langsung dituliskan di papan tulis.
- e. Setiap kelompok saling berlomba untuk banyak-banyak menyusun kata mengenai materi sejarah tersebut.
- f. Lalu kelompok yang paling banyak akan menjadi pemenangnya dan mendapatkan *reward*.

2.1.5. Minat Belajar Sejarah

a. Pengertian

Minat adalah kecenderungan perasaan tertarik, ketekunan, pengerahan, tenaga, informasi, keahlian. Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016:130), minat memiliki pengaruh baik bagi pembelajaran akademik individu, keilmuan, dan

lingkup pembelajaran tertentu. Terdapat 4 indikator dalam menghitung minat belajar seseorang yaitu motivasi belajar, konsentrasi dalam belajar, ketertarikan, dan pengetahuan (Slameto, 2010:180).

Sabri (2005:88), mengatakan bahwa cenderungnya seseorang dalam memerhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus itulah yang dikatakan minat. Perasaan senang terkait erat dengan minat. Sikap bahagia terhadap sesuatu mengarah pada minat, dan orang yang tertarik pada sesuatu berarti mereka senang (Ananda & Hayati, 2020:140).

Djaali (2009:121), menjelaskan bahwa minat pada hakikatnya merupakan penerima manfaat dari relasi antara internal diri sendiri dan eksternal diri sendiri. Jika besar kekuatan ataupun kedekatan hubungan, maka semakin besar pula minatnya (Ananda & Hayati, 2020:140).

Kesimpulan dari minat belajar menurut beberapa tokoh yaitu, minat merupakan suatu rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu yang dianggap menarik. Sikap tersebut ditunjukkan dengan rasa senang kepada hal yang dianggap menarik bagi individu itu sendiri. Dalam belajar rasa menarik ini penting karena akan meningkatkan fokus siswa sehingga mudah dalam mencerna materi.

b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Ada berbagai indikator dalam mempengaruhi minat belajar yang dilihat baik itu secara internal maupun eksternal. Menurut Andi (2019:211), indikator yang mempengaruhi minat belajar dapat dirinci sebagai berikut:

1) Motivasi dan cita-cita

Motivasi merupakan sikap suatu individu yang memberikan kekuatan untuk mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya.

2) Keluarga

Keluarga berperan menjadi faktor yang bersifat strategis dalam pendidikan siswa, karena pendidikan dasar yang dimulai berasal dari keluarga sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

3) Keterlibatan guru

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh keterlibatan guru karena guru tidak hanya menyampaikan materi, guru juga harus memberi motivasi kepada siswa sehingga merangsang minat belajarnya.

4) Sarana dan prasarana

Fasilitas yang memadai dapat membantu siswa dalam belajar. Dengan adanya bantuan sarana dan prasarana yang baik dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.

5) Teman pergaulan

Teman pergaulan sangat mempengaruhi minat belajar siswa, karena teman dapat membawa siswa tertarik pada pembelajaran.

6) Media

Media dapat memudahkan dalam penyampaian materi sehingga dapat mempengaruhi minat belajar siswa di dalam kelas.

c. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu rasa senang, rasa tertarik dengan belajar, interpretasi perhatian saat belajar, dan peran dalam belajar,

hal tersebut diungkapkan oleh Lestari dan Mokhammad (Nurhana & Winata, 2019:7).

- 1) Perasaan senang. Siswa dengan minat terhadap pelajaran bahkan terdapat rasa senang saat pembelajaran serta tidak merasa terpaksa untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Ketertarikan siswa, siswa dengan minat terhadap pembelajaran cenderung memiliki ketertarikan tersendiri. Hal ini bisa ditunjukkan dari sikap siswa saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Perhatian, siswa dengan minat terhadap suatu pelajaran cenderung selalu memperhatikan dengan serius saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 4) Keterlibatan dalam belajar, siswa akan terlihat lebih berminat dalam pembelajaran saat siswa tersebut terlibat dalam pembelajaran berlangsung.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah sebuah penelitian yang pernah dilakukan dan dirasa berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian relevan ini juga berguna sebagai literatur yang berkorelasi terhadap penelitian yang sedang dibahas. Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis:

1. Penelitian Novi Ratnasari yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team games tournament) untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Elektronik Dasar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta” terbit tahun 2018 yang diajukan sebagai ketentuan meraih gelar sarjana pendidikan dalam

Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta (Ratnasari, 2018:112). Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dari penerapan metode TGT terhadap minat belajar siswa dengan koefisien pengaruh dari 61,06% meningkat ke 71,06%.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Novi Ratnasari dengan penelitian penulis yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian. Lalu dalam penelitian Novi Ratnasari menggunakan TGT dengan berupa pertanyaan sedangkan peneliti menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan permainan susun kata. Sedangkan persamaan dari penelitian tersebut yaitu memiliki kesamaan dalam penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini.

2. Penelitian Hendrawan Rizza Prasetya yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017” terbitan tahun 2017 Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Yogyakarta (Prasetya, 2017:439). Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar sejarah Indonesia yang meningkat sekitar 5,71%.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hendrawan Rizza Prasetya dengan penelitian penulis yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian. Lalu dalam penelitian Hendrawan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dibantu dengan permainan duel sejarah sedangkan peneliti

menggunakan permainan susun kata untuk membantu model TGT. Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama menggunakan model TGT sebagai penelitiannya.

3. Penelitian Yulianto Dwi Cahyo yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2015/2016” terbitan tahun 2017 Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surakarta Sebelas Maret (Cahyo, 2017:63). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar setelah penerapan model kooperatif tipe TGT ini dari 9,375% menjadi 71,875%.

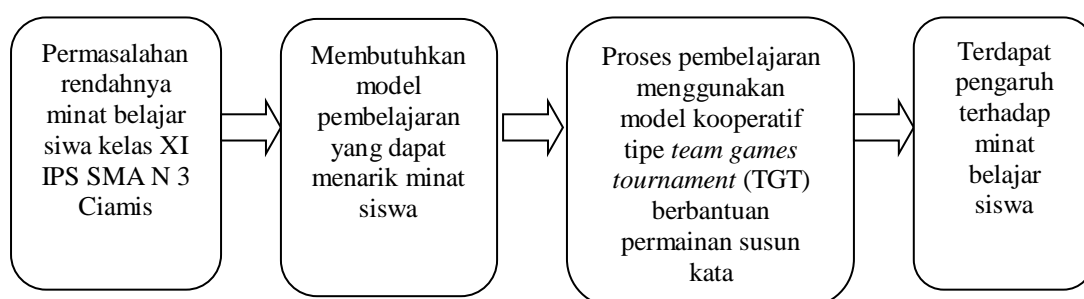
Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Cahyo dengan penelitian penulis yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian. Lalu persamaan dalam penelitian Dwi Cahyo dan penelitian penulis yaitu memiliki kesamaan dalam menggunakan model kooperatif tipe TGT dan subjek penelitiannya sama pada kelas XI.

2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka berfikir adalah sintesis yang menginterpretasikan korelasi antara variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai pedoman untuk merumuskan hipotesis penelitian. Kerangka konseptual ditampilkan dalam bentuk flowchart atau bagan yang dilengkapi secara kuantitatif (Sugiyono, 2013:60). Pada mata pelajaran sejarah banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh sehingga mempengaruhi minat belajar siswa, Kejenuhan tersebut bisa dikarenakan oleh tenaga pendidik yang

kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini memiliki tujuan dalam peningkatan minat belajar siswa dengan metode yang berbeda dan lebih menarik yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata.

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual



2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian berupa jawaban, tetapi belum berdasarkan fakta-fakta sesuai observasi, tetapi hanya berdasarkan teori-teori yang sesuai. Hipotesis hanyalah tanggapan yang belum mutlak hasilnya terhadap pertanyaan masalah yang diajukan (Sugiyono, 2013:64).

Abdullah (2015;205) Mengatakan bahwa hipotesis menjadi solusi sementara dari rumusan masalah, sehingga perlu diuji secara empiris antara dua variabel dengan tujuan mengetahui korelasi antara apa yang ingin kita pelajari.

- a. H_0 dari penelitian ini yaitu tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Ciamis.

b. Ha dari penelitian saat ini, yakni adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Ciamis.

Hipotesis yang terdapat di penelitian ini adalah terdapat dampak atau pengaruh penggunaan model kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Ciamis.