

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik terdapat pencapaian yang harus dicapai. Pencapaian ini disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar juga sebagai indikator yang menunjukkan tingkat pemahaman dan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mereka menjalani proses pembelajaran

Menurut (Firdausi, 2022) hasil belajar yaitu ketika seseorang telah belajar kemudian terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya, seperti tidak tahu menjadi tahu dari tidak paham menjadi paham.

Sedangkan menurut (Buaton et al., 2021) hasil belajar adalah suatu pernyataan yang jelas yang diwujudkan dengan bentuk tulisan angka maupun tulisan agar dapat mengukur keberhasilan dari proses belajar yang telah diharapkan untuk mengetahui akan keberhasilan peserta didik sejauh mana peserta didik dapat memahami dan dapat menerima akan pelajaran yang telah mereka terima dari guru.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah proses pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk angka atau tulisan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

2.1.1.2 Ranah Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam (Yulianto, 2021) hasil belajar terbagi ke dalam 3 (tiga) ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik penjelasannya sebagai berikut

- 1) Ranah Kognitif, yaitu hasil belajar berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan dan penalaran.
- 2) Ranah Afektif, yaitu berkaitan dengan sikap dan nilai, dapat dilihat apakah sikap peserta didik mengalami perubahan setelah memiliki pengetahuan yang lebih tinggi.

- 3) Ranah Psikomotor, yaitu berorientasi kepada keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang mengalami pengalaman belajar tertentu. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diukur adalah hasil belajar kognitif. Adapun tingkatan keberhasilan dalam ranah kognitif, menurut Djamarah dan Zain dalam (Yulianto, 2021) dikategorikan menjadi 4 golongan yaitu:
- 1) Istimewa atau maksimal, ketika peserta didik menguasai seluruh bahan pelajaran yang diajarkan.
 - 2) Baik sekali atau optimal, ketika peserta didik menguasai 76-96% dari bahan pelajaran yang diajarkan.
 - 3) Baik atau minimal, ketika peserta didik hanya menguasai 60-75% dari bahan pelajaran yang diajarkan.
 - 4) Kurang, ketika peserta didik menguasai kurang dari 60% dari bahan materi yang diajarkan.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator pembelajaran adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Dengan adanya indikator pembelajaran, guru dapat lebih mudah untuk melakukan penilaian yang objektif.

Dalam penelitian ini indikator yang digunakan adalah Taksonomi Bloom versi Anderson pada ranah kognitif terdiri dari enam level yaitu remembering (mengingat), understanding (memahami), applying (menerapkan), analyzing (menganalisis, mengurai), evaluating (menilai) dan creating (mencipta).

Indikator hasil belajar menurut Anderson dalam (Nafiati, 2021) dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Indikator Hasil Belajar Domain Kognitif

Domain	Definisi	Proses Kognitif
Mengingat	Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari.	Proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan,

		mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, mencari.
Memahami	Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar	Proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
Mengaplikasikan	Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya)	Proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan.
Menganalisis	Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan.	Proses menganalisis adalah mengedit, mengategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.
Mengevaluasi	Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu.	Proses untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi,

		mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik
Mencipta	Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru, menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.	Proses untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang, membuat.

Sumber: Anderson (Nafiati, 2021)

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Syah dan Slameto dalam (Damayanti, 2022) faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi 2 bagian, yaitu faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis: pendengaran, pengelihanatan, kebugaran anggota tubuh.
- b. Faktor psikologis: motivasi, sikap peserta didik dan minat peserta didik.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor sosial: lingkungan keluarga, guru dan teman.
- b. Faktor non-sosial: gedung sekolah, rumah tempat tinggal peserta didik, waktu belajar yang digunakan peserta didik, dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Prasetyaningsih, 2022) model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan kelompok belajar yang terdiri dari peserta didik yang berdasarkan kemampuan yang beragam. Sedangkan menurut (Afandi et al., 2013, p. 52) model pembelajaran kooperatif adalah suatu metode

pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur dasar pembelajaran kooperatif, dimana dengan pembelajaran kooperatif akan memungkinkan guru lebih efektif dalam mengelola kelas.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang lebih mengedepankan penggunaan kelompok belajar dengan kemampuan peserta didik yang beragam. Hal tersebut membuat pembelajaran lebih kolaboratif, dimana peserta didik saling bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Hasanah & Himami, 2021) ada beberapa jenis tipe dalam model pembelajaran kooperatif diantaranya sebagai berikut:

1. *Student Team Achievement Division* (STAD)
2. *Group Investigation*
3. Tipe Struktural
4. *Jigsaw*
5. *Teams Games Tournament* (TGT)
6. *Two Stay-Two Stray* (TSTS)

Sedangkan menurut (Slavin, 2009) tipe model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah:

1. *Student Team Achievement Division* (STAD)
2. *Team Game Tournament* (TGT)
3. *Jigsaw II*
4. *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)
5. *Team Assisted Individualization* (TAI)
6. *Group Investigation*
7. *Learning Together*
8. *Complex Instruction*
9. *Structure Dyadic Methods*

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD).

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

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut (Hermawan & Rahayu, 2020) *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan tim kecil, terdiri dari 4-6 orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda, model ini terdapat sebuah permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar peserta didik.

Sementara menurut (Buhari, 2023) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik mandiri dalam belajar, peserta didik memiliki kemampuan kerja sama dengan kelompok, berdiskusi dalam kelompok, sehingga mampu memaksimalkan keikutsertaan peserta didik.

2.1.3.3 Komponen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut (Shoimin, 2013:204) dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat lima komponen utama diantaranya sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Di dalam penyajian kelas diisi dengan menyampaikan materi pembelajaran yang dipimpin oleh guru. Kemudian untuk peserta didik harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena materi tersebut akan membantu pemahaman peserta didik pada saat permainan dan *tournament*.

2. Kelompok (*Teams*)

Selanjutnya guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang peserta didik secara heterogen, artinya peserta didik dikelompokkan berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik yang berbeda. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat bekerja sama satu sama lainnya dalam sebuah kelompok.

3. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari beberapa pertanyaan yang dibuatkan untuk menguji seberapa jauh pengetahuan yang di dapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen dilakukan ketika satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Peserta didik melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang lainnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Pada akhir langkah ini dilakukan pemberian penghargaan Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum.

2.1.3.4 Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Rusman dalam (Nurhaedah et al., 2022) langkah-langkah (sintak) dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi peserta didik.

2. Menyajikan informasi

Guru menyajikan informasi atau memberikan materi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

3. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil

Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.

4. Membimbing kelompok belajar

Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya.

5. Turnamen

Guru mengawasi kegiatan dan memastikan peserta didik memahami petunjuk

6. Memberikan penghargaan

Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

2.1.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut (Simamora et al., 2024) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 - a. Model pembelajaran TGT membantu peserta didik baik yang berkemampuan tinggi atau yang berkemampuan rendah untuk ikut aktif, karenan masing-masing mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
 - b. Dengan model pembelajaran TGT membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
 - c. Model pembelajaran TGT membuat peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, karena dalam model pembelajaran ini terdapat sebuah penghargaan untuk kelompok terbaik.
 - d. Dalam pembelajaran TGT ini terdapat kegiatan permainan berupa *tournament* yang membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 - a. Model pembelajaran TGT membutuhkan waktu yang lama.
 - b. Hanya beberapa materi pelajaran saja yang cocok menggunakan model pembelajaran ini.
 - c. Dalam proses persiapannya model ini harus dipersiapkan sebaik mungkin.

2.1.4 Model Pembelajaran Tipe Student Team Achievement Division (STAD)

2.1.4.1 Pengertian Model *Student Team Achievement Division* (STAD)

Menurut Slavin dalam (Ridwan et al., 2022) bahwa model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik saling membantu, memotivasi, serta menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran ini cocok untuk permulaan bagi seorang guru yang ingin

menggunakan pendekatan kooperatif karena model pembelajarannya yang sederhana.

2.1.4.2 Komponen Model Student Team Achievement Division (STAD)

Menurut (Slavin dalam Gusmalinda, 2022) model pembelajaran *Student Team Achievement Division* terdiri dari 5 (lima) komponen diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas

Pada komponen ini guru menyampaikan materi baik secara verbal atau teks, seperti konsep-konsep dari materi yang sedang dipelajari.

2. Menetapkan peserta didik dalam kelompok

Menurut Slavin salah satu komponen penting dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah pembentukan kelompok. Fungsi dari pembentukan kelompok ini adalah untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerja sama untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan semua anggota kelompok dalam menghadapi tes individu. Pembentukan kelompok terdiri dari peserta didik dengan latar belakang kemampuan yang beragam (heterogen).

3. Tes dan Kuis

Kemudian peserta didik diberikan tes individual setelah selesai melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas. Nantinya setiap usaha dan keberhasilan mereka akan menjadi sumbangan poin untuk setiap kelompoknya.

4. Skor peningkatan individual

Skor peningkatan individual diambil berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test* tiap peserta didik. Tujuannya agar memotivasi peserta didik untuk bekerja keras memperoleh hasil yang lebih baik.

5. Pengakuan kelompok

Pada akhir kegiatan dilakukan pengakuan kelompok yaitu memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok dalam proses pembelajaran.

2.1.4.3 Sintak Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD)

Menurut Slavin dalam (Shofiyah, 2020) sintak atau langkah-langkah dalam model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik
 Guru menyampaikan semua tujuan yang hendak dicapai selama pembelajaran dan memotivasi peserta didik.
2. Menyajikan informasi
 Guru menyajikan informasi atau bahan ajar kepada peserta didik dengan cara demonstrasi atau lewat bacaan
3. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar
 Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4. Membimbing kelompok belajar
 Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
5. Evaluasi
 Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan melalui pemberian soal atau *quizizz*, atau setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Memberikan penghargaan
 Guru memberikan penghargaan sebagai bentuk untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu atau kelompok.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)

Menurut Slavin dan Hartati dalam (Gusmalinda, 2022) model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut:

1. Prestasi belajar peserta didik menjadi berkembang dalam hasil tesnya.
2. Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, karena peserta didik merasa lebih terarah dalam keberhasilan akademisnya
3. Membangun hubungan interpersonal peserta didik di dalam kelas.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* ini diantaranya:

1. Perlu pengarahan dan perhatian lebih dari seorang guru terhadap proses pembelajaran peserta didik dalam kelompoknya. Apabila guru terlena tidak mengingatkan peserta didik agar selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok maka dinamika kelompok akan tampak macet.
2. Harus berhati-hati dalam membuat kelompok, terutama dalam jumlah peserta didik dalam sebuah kelompok. Apabila jumlah kelompok tidak diperhatikan, yaitu kurang dari empat, misalnya tiga, maka seorang anggota akan cenderung menarik diri dan kurang aktif saat berdiskusi dan apabila kelompok lebih dari lima maka kemungkinan ada yang tidak mendapatkan tugas sehingga hanya membonceng dalam penyelesaian tugas.
3. Apabila ketua kelompok tidak dapat mengatasi konflik-konflik yang timbul secara konstruktif, maka kerja kelompok akan kurang efektif.

2.1.5 Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz merupakan salah satu teknologi pembelajaran berbasis *games* yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Dengan Di dalam aplikasi *quizizz* ini memiliki banyak fungsi yang bukan hanya menjadi ruang kelas, tetapi bisa juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan peserta didik pun dapat melihat hasil jawaban yang dimilikinya secara langsung (Humairoh, 2023).

Menurut (Salsabila et al., 2020) dalam penelitiannya bahwa *Quizizz* ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

- 1) Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.

- 2) Ketika peserta didik menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Bilamana peserta didik menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi peserta didik.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap peserta didik mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan

Akan tetap media Quizizz ini juga terdapat beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah - Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru, itu artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- 2) Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 3) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung

2.1.6 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Menurut (Ariani et al., 2022) teori belajar merupakan sebuah teori yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Ada empat teori belajar yang populer di kalangan para guru, diantaranya teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik. Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme.

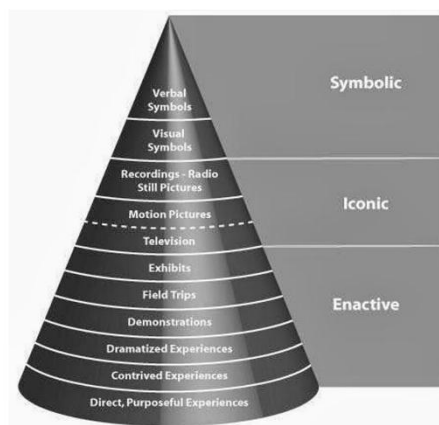
Dalam penelitian yang dilakukan (Asrafiani Arafah et al., 2023) dijelaskan bahwa teori belajar konstruktivisme mempunyai gagasan atau ide tentang bagaimana peserta didik harus mendapatkan dan mengubah informasi dari guru ke dalam keadaan berbeda. Oleh karena itu, proses belajar harus dipersiapkan seperti proses mengkonstruksi daripada menerima pengetahuan. Maka tugas guru adalah memberikan fasilitas terhadap proses tersebut, diantaranya menciptakan proses belajar lebih bernilai dan sesuai bagi peserta didik, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengimplementasikan ide-ide mereka.

Ada beberapa tokoh yang menganut teori belajar konstruktivisme diantaranya adalah Jean Piaget, Lev Vygotsky, Brunner, John Dewey, Maria Montessori, Tasker. Teori belajar konstruktivisme yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme dari Jean Piaget.

Menurut Piaget dalam (Asrafiani Arafah et al., 2023) teorinya berpadangan bahwa peserta didik dalam memperoleh pengetahuannya harus bertindak secara aktif. Artinya peserta didik harus dapat mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui proses pembelajaran. Teori ini sejalan dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Achievement Division* (STAD). Kedua tipe ini termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif, dimana guru menjadi fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bertindak secara aktif.

2.1.7 Teori Media Pembelajaran *Edgar Dale* (Teori Kerucut Pengalaman)

Kerucut pengalaman atau Cone of Experience pertama kali diperkenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 melalui bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, yang membahas tentang penggunaan metode audiovisual dalam proses pembelajaran. Model ini kemudian mengalami revisi pada cetakan kedua tahun 1954 dan diperbarui kembali pada tahun 1969. Kerucut pengalaman yang dikembangkan oleh Dale menggambarkan tahapan pengalaman belajar dengan media, mulai dari yang paling konkret di bagian bawah hingga yang paling abstrak di bagian atas. (Zaman, 2020)



Gambar 2. 1 Dale Cone Experience 1969

Media pembelajaran Quizizz yang merupakan media kuis daring berbasis permainan termasuk ke dalam kelompok *Visual Symbols*. Penggunaan *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk melihat tampilan soal secara visual dan mendapatkan umpan balik secara *real time*. Meskipun *Quizizz* tidak termasuk dalam pengalaman langsung seperti demonstrasi atau praktik lapangan, penggunaan media ini dapat mendekatkan peserta didik pada pengalaman yang bermakna, karena mereka terlibat secara aktif dalam mengevaluasi pengetahuannya.

Penggunaan *Quizizz* pada kedua model ini memperkuat prinsip pembelajaran bermakna dan aktif sebagaimana ditekankan oleh Edgar Dale. Siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas berpikir, menjawab, dan bekerja sama, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada aspek kognitif.

Oleh karena itu, penerapan media *Quizizz* dalam model TGT dan STAD sejalan dengan teori media pembelajaran Edgar Dale, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan dunia nyata, interaktif, dan partisipatif, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1	(Murthada & Seri Mughni Sulubara, 2023) (Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, Volume 2, Issue 1, Halaman 47-56) Tahun 2023	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Di SMP IT Muhammadiyah Takengon	Model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) terhadap peserta didik yaitu dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sehingga dapat menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran di sekolah melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD sehingga hasil ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat serta dapat menambah keterampilan peserta didik dalam mempraktikkan ilmu yang sudah mereka peroleh dalam kerja nyata.
2	(Randi, 2024) (Jurnal Satya Widya, Volume 39, Issue 2, Halaman 87-96) Tahun 2024	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan berdasarkan olah data hasil belajar peserta didik didapatkan rata-rata nilai

			sebesar 83,85. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3	(SOFYAN, 2022) (Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA, Volume 2, Issue 2, Halaman 227-237) Tahun 2022	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi	Pembelajaran biologi dengan konsep genetika yang bersifat esoterik dan abstrak, yang meliputi objek-objek mikroskopik dan proses-proses di luar pengalaman peserta didik sehari-hari. yang berorientasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dapat dilaksanakan dengan hasil yang maksimal. Melalui metode observasi dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam memahami konsep genetika dari ketuntasan 67,7% menjadi 93,5%..
4	(Irfan et al., 2023)	Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model TGT, STAD dan	Berdasarkan perbandingan tersebut, tipe TGT mendapatkan skor tertinggi yaitu sebanyak 86, disusul tipe

	(Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Volume 7, Issue 2, Halaman 588)	Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar	STAD dengan skor 74 dan Jigsaw dengan skor 72. Namun demikian, menurut kami setiap model, karena jenisnya, memiliki kelebihan dan kekurangan yang unik. Ini adalah akibat, oleh karena itu kesesuaian dalam konteks juga mempengaruhinya, terutama dalam hal tingkat kinerja peserta didik selama proses pembelajaran.
5	(Aprilia et al., 2024) (Jurnal Cendekia, Volume 12, Halaman	Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Tgt	Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD) dan Team Game Tournament (TGT). hal ini dapat dilihat karena nilai rata-rata pada TGT lebih unggul dibandingkan Student Team Achievement Division (STAD).
6	(Kristina et al., 2023) Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran	The Effect of Student Team Achievement (STAD) Cooperative Learning Model on the Fourth-Grade Students' Learning	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD) terhadap hasil belajar peserta

	Volume 7 Nomor 5) ISSN 2614-1337	Outcomes at Assisi Medan Elementary School	didik pada tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SD Assisi Medan
7	(Nureva, 2022) (International Journal on Advanced Science, Education, and Religion (IJoASER) Volume 5 Nomor 2) ISSN 2565-0836	Analysis of Effect Application of Stad-Type Cooperative Learning Model on Learning Outcomes at Elementary School	Disimpulkan dalam penelitian ini bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar yaitu peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode Student Teams Achievement Division (STAD) menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru
8	(Wiratama, 2024) (Journal of Citizenship Teacing and Learning Volume 2 nomor 1) ISSN 3063-2447	APPLICATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL IN IMPROVING CIVICS LEARNING RESULTS	Ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berhasil memberikan peningkatan hasil belajar dan keterlibatan belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn di kelas.

9	(Pransiska, 2021) (Professional Journal of English Education, Volume 4, Nomor 2) ISSN 2614-6258	THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) METHOD TO IMPROVE STUDENTS MOTIVATION IN LEARNING ENGLISH	Penelitian ini telah membuktikan bahwa kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan dapat membangun motivasi belajar yang lebih baik; hal ini juga didukung oleh kegiatan kelompok pada pembelajaran kooperatif yang memfasilitasi peserta didik untuk mengekspresikan diri, bekerja sama satu sama lain, membangun kedekatan antar teman, dan mereka mampu menciptakan suasana kelas yang tidak kaku. Pembelajaran kooperatif ini dapat menjadi metode pengajaran yang lebih berguna untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar yang lebih baik.
10	(Permatasari et al., 2018) (JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES Volume 02 Nomor 01) ISSN 2598-120X	The Effect of Teams Games Tournament (TGT) and Student Teams Achievement Divisions (STAD) Teaching Techniques on The Learning Outcome of Natural Science Subject	Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dapat disimpulkan bahwa Teknik Pembelajaran Teams Games Tournament dengan model pembelajaran Student Teams Achievement Division dapat meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA peserta

			didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Cijujung 03 Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor
--	--	--	---

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Uma Sekaran dalam buku (Sugiyono, 2021) dijelaskan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Hasil belajar menjadi salah satu hal penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai indikator untuk mengukur kemampuan peserta didik, yaitu tentang sejauh mana peserta didik memahami terhadap materi atau bahan ajar yang diberikan dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik tentu menginginkan hasil belajar yang terbaik dari proses pembelajaran yang dilakukannya. Karena baik dan buruknya hasil yang dicapai juga mencerminkan seberapa tinggi tingkat keberhasilan yang dicapai dalam proses pembelajaran tersebut.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka dalam hal ini guru memiliki peranan penting dalam menentukan model pembelajaran di kelas. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik atau berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

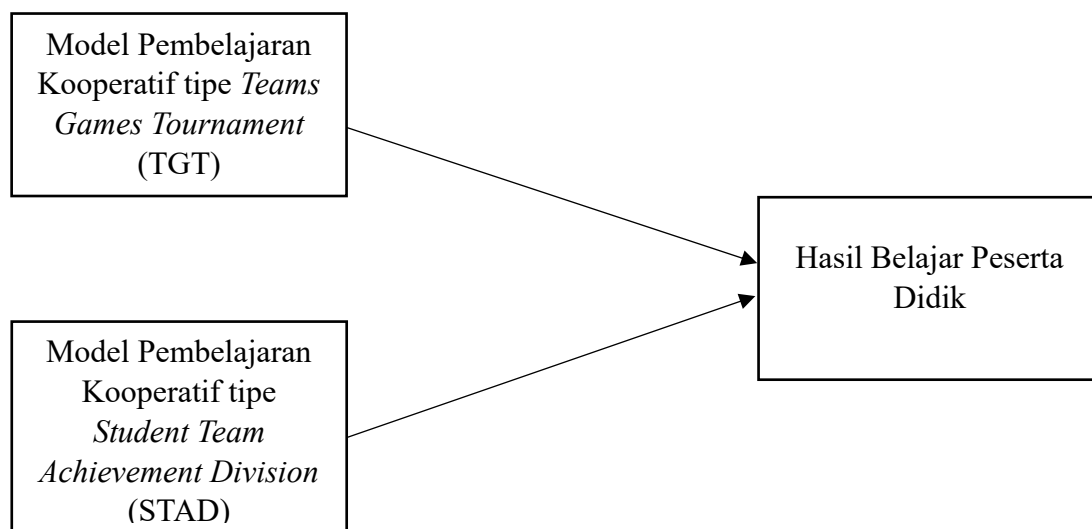
Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur dasar pembelajaran kooperatif, dimana dengan pembelajaran kooperatif akan memungkinkan guru lebih efektif dalam mengelola kelas. Model pembelajaran kooperatif juga termasuk model pembelajaran yang mempunyai tipe yang sangat beragam. Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang ditawarkan yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).

Teams Games Tournament merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan tim kecil, model ini terdapat sebuah permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar peserta didik. Kemudian terdapat kerja sama dan berdiskusi dalam kelompok, sehingga mampu memaksimalkan keikutsertaan peserta didik. Kemudian model pembelajaran lainnya yaitu *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik saling membantu, memotivasi, serta menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD). Dimana kedua tipe pembelajaran ini dalam proses pembelajarannya terpusat kepada peserta didik (*Student Centered Learning*) yang memungkinkan guru lebih efektif dalam mengelola kelas. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky.

Teori konstruktivisme ini memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi), artinya pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja dari guru ke murid. Oleh karena itu pembelajaran menurut teori ini lebih kepada *Student Centered Learning*, dimana peserta didik dituntut untuk aktif membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Peranan guru dalam belajar konstruktivistik adalah membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar.

Dengan demikian peneliti akan mencoba membandingkan efektivitas dua model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar peserta didik, Adapun sebuah kerangka pemikiran tersebut digambarkan dalam bagan berikut ini



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

1. Terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025).
3. Terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
5. Terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Student Team Achievement Division* (STAD) pada kelas X1 dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan pertama.

6. Terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X1 dan *Student Team Achievement Division* (STAD) pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan kedua.