

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan sebuah kegiatan yang akan dirasakan oleh setiap individu dalam hidupnya. Parnawi (2019: 2) menjelaskan bahwa belajar merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan jiwa dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Suyono & Hariyanto (Yahya, M. & Mahande, 2023: 8) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku ataupun perubahan struktur kognitif seseorang yang merupakan hasil dari pengalaman yang telah dilalui melalui interaksi dengan lingkungan sekitar maupun sumber belajar yang ada di dekatnya. Dari pernyataan mengenai definisi belajar maka didapatkan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah mendapatkan pengalaman baik itu melalui interaksi dengan lingkungan sekitar maupun sumber belajar yang mencakup perubahan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Kegiatan belajar sering dikaitkan dengan pembelajaran. Meskipun sering dikaitkan dan terlihat mirip, tapi keduanya memiliki perbedaan tersendiri. Biggs & Tang (Yahya, M. & Mahande, 2023: 8) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses bagi peserta didik untuk memahami dan mengembangkan pemahaman tentang materi yang dipelajari dengan pengalaman belajar sesuai dengan arahan guru, sedangkan menurut Gagne & Briggs (Parwati dkk., 2019: 108) menyatakan pembelajaran merupakan sebuah sistem untuk membantu peserta didik dalam proses belajar yang telah dirancang serta mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang telah dirancang

oleh guru dan didalamnya terdapat kegiatan belajar serta mendukung terhadap proses belajar peserta didik.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Creswell & Creswell (Indah & Farida, 2021: 42) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan atau yang telah dikuasai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran baik kognitif, afektif ataupun psikomotorik. Anwar dkk (2022: 182) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dihasilkan pada diri peserta didik melalui proses belajar yang telah dilakukan. Dimiyati & Mudjiono (Sappaile dkk., 2021: 11) menyatakan mengenai hasil belajar yaitu tingkat keberhasilan yang ditandai dengan skala nilai baik itu berbentuk huruf, angka ataupun faktor yang dicapai oleh peserta didik setelah melewati proses pembelajaran.

Dari pengertian diatas dapat dikemukakan mengenai pengertian hasil belajar yaitu kemampuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran baik itu secara afektif, kognitif maupun psikomotorik. Hasil belajar biasanya direpresentasikan dalam bentuk huruf, angka maupun faktor yang sebelumnya sudah ditentukan oleh guru. Dengan direpresentasikan ke dalam bentuk tersebut, guru dapat melihat dengan mudah melihat perkembangan peserta didik dalam pembelajaran.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wahab & Rosnawati (2020: 37) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas beberapa hal, yaitu:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis menyangkut pada kondisi fisik peserta didik. Kondisi fisik peserta didik yang sehat memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan sebaliknya kondisi fisik peserta didik yang sakit akan memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar karena proses belajar dan pembelajaran menjadi terhambat.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis terdiri atas beberapa hak, diantaranya

1) Intelegensi Peserta didik

Intelegensi peserta didik biasanya disebut dengan kecerdasan IQ peserta didik. Semakin tinggi IQ peserta didik maka peluang dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal akan semakin besar dan sebaliknya semakin rendah IQ peserta didik maka peluang dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal akan semakin kecil.

2) Motivasi

Motivasi merupakan sebuah dorongan bagi peserta untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang kuat karena akan menetap lebih lama dibandingkan motivasi ekstrinsik.

3) Ingatan

Kemampuan peserta didik dalam menerima, menyimpan dan memproduksi informasi yang didapatkan selama proses belajar yang dilakukan. Kemampuan peserta didik dalam mengingat informasi dengan baik dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

4) Minat

Minat sering berkaitan dengan gairah ataupun keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Seorang guru harus mampu membangkitkan minat belajar peserta didik supaya peserta didik menjadi tertarik dengan pembelajaran sehingga diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

5) Bakat

Bakat merupakan potensi atau kemampuan dasar yang dimiliki seseorang dan setiap orang memiliki potensi atau kemampuan dasar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran hasil belajar peserta didik dapat terpengaruh dengan bakat yang dimiliki. Peserta didik yang

memiliki bakat di dalam mata pelajaran tertentu maka biasanya akan memiliki hasil belajar yang baik.

c. Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar yang baik seperti memiliki jadwal belajar yang teratur, tidak menunda-nunda pekerjaan atau tugas dan dapat mengikuti pelajaran dengan baik akan berpengaruh terhadap hasil belajar ke arah yang baik.

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan Sosial

1) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga meliputi dari pola asuh orang tua, keharmonisan keluarga, demografi keluarga serta ekonomi orang tua peserta didik.

2) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah meliputi guru, staff administrasi dan teman sebaya yang berada di dalam sekolah. Keharmonisan ketiga elemen diatas dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk semangat bersekolah.

3) Lingkungan Masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik. Kondisi lingkungan yang mendukung dan memiliki kesadaran yang tinggi tentang pendidikan akan memudahkan peserta didik dalam mencari teman belajar dan berdiskusi satu sama lain.

b. Lingkungan non Sosial

1) Lingkungan Alamiah

Lingkungan alamiah menyakut pada keadaan alam yang terjadi saat proses pembelajaran. Kondisi alam yang mendukung terhadap pembelajaran dapat mempengaruhi aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tidak ada hambatan yang diakibatkan oleh alam.

2) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran dapat berdampak pada proses pembelajaran. Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana

yang baik tentunya kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal dan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

3) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran ini menyakut dengan gaya guru dalam mengajar, penggunaan model dan metode pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran. Guru harus bisa menentukan penggunaan model dan metode pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Sehingga dengan pemilihan model, metode dan media yang tepat dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah patokan penilaian dalam mengevaluasi, mengukur serta menilai hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Indikator hasil belajar digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan. Moore (Fauhah & Rosy, 2020: 327) mengemukakan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dalam penelitian ini indikator hasil belajar hanya difokuskan pada ranah kognitif. Bloom (Setiawan, 2017: 24) mengemukakan ranah kognitif memfokuskan pada kemampuan peserta didik dalam aspek intelektual seperti pengetahuan, pemahaman serta keterampilan dalam berpikir. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar ranah kognitif menurut teori taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Indikator hasil belajar ranah kognitif menurut teori taksonomi bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 1

Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi

Level Kognitif	Indikator
C1/Mengingat (<i>remembering</i>)	Mengenal (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>).

C2/ Memahami (<i>understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>).
C3/Menerapkan (<i>applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarkan (<i>sharing</i>).
C4/Menganalisis (<i>analyzing</i>)	Memberikan atribut (<i>atributing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahkan (<i>validating</i>).
C5/ Mengevaluasi (<i>evaluating</i>)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesing</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>).
C6/Mencipta (<i>creating</i>)	Menggeneralisasi (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>).

Sumber: Wahyuningtyas dkk (2022: 207)

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rotating Trio Exchange*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rotating Trio Exchange*

Model pembelajaran menurut Dewey (Nasarudin dkk., 2024: 6) merupakan kerangka desain suatu pembelajaran baik yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas serta untuk menyusun materi pembelajaran. Khoerunnisa & Aqwal (2020: 4) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan *blue print* untuk mengajar yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan serta menjadi pedoman dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran. Maka dapat diartikan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang dirancang oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran yang akan menjadi pedoman selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang berkembang dan digunakan saat ini sangat banyak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange*. Model pembelajaran kooperatif menurut Bern & Erickson (Sinambela dkk., 2022: 72) merupakan sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk saling bekerja sama dalam suatu kelompok dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya sekedar menuntut peserta didik untuk berkelompok, tapi terdapat unsur-unsur dasar pembelajaran mengenai pelaksanaan dan prosedur pembelajaran (Rifky dkk., 2024: 66).

Model pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (Sahril dkk., 2018: 143) merupakan strategi pembelajaran dengan pembentukan kelompok yang saling bekerja sama untuk bisa mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan peserta didik. Johnson (Ali, 2021: 250) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerja sama untuk mendapatkan pengalaman belajar baik pengalaman individu maupun kelompok.

Model pembelajaran kooperatif saat ini memiliki berbagai tipe. Isjoni (Sahril dkk., 2018: 143) menjelaskan beberapa macam tipe dari pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Rotating Trio Exchange*. Alasan *Rotating Trio Exchange* dikategorikan sebagai pembelajaran kooperatif karena dalam pelaksanaannya peserta didik akan bekerja sama secara dalam suatu kelompok kecil untuk melakukan kegiatan diskusi dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar dengan pembentukan *trio* dalam proses pembelajarannya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* dikembangkan oleh seorang ahli pendidikan asal Amerika Serikat yaitu Melvin L. Silberman untuk memberikan pendalaman bagi peserta didik dalam berdiskusi terkait permasalahan yang harus dipecahkan dengan teman sekelasnya serta untuk mengembangkan kemampuan sosial peserta didik (Sulistio & Haryanti, 2022: 62). Wahono (Maharani & Herwani, 2024: 54) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan cara memadukan kegiatan berdiskusi di suatu kelompok dengan berotasi antar anggota kelompok. Berdasarkan pengertian di atas maka model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* merupakan model pembelajaran yang memadukan kegiatan diskusi dengan perubahan anggota kelompok dengan cara berotasi sehingga peserta didik dapat

berbagi pasangan untuk berdiskusi. Dengan memiliki berbagai pasangan untuk berdiskusi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan juga dapat memperoleh informasi yang lebih banyak dalam penyelesaian masalah serta meningkatkan kemampuan sosial peserta didik.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rotating Trio Exchange*

Isjoni (Dahliati dkk., 2023: 9) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* merupakan model yang memberikan variasi dalam proses pembelajaran dan memiliki ciri dengan merotasi peserta didik dalam berdiskusi. Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 3 orang, di mana setiap anggota kelompok akan diberi nomor 0, 1 dan 2. Peserta didik yang akan mendapatkan angka 1 akan berotasi searah jarum jam dan peserta didik yang mendapatkan nomor 2 akan berotasi berlawanan arah jarum jam, sedangkan peserta didik dengan nomor 0 akan tetap berada di tempat asal. Dengan melakukan rotasi tersebut maka akan terbentuk *trio* yang baru. Setiap pembentukan *trio* guru akan memberikan pertanyaan secara bertahap dari tingkatan termudah hingga tersulit.

2.1.2.3 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rotating Trio Exchange*.

Silberman (2005: 92) telah menyusun sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* sebagai berikut:

1. Guru menyusun berbagai pertanyaan untuk membantu dalam memulai diskusi.
2. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan tiga orang sehingga membentuk *trio* serta mengkonfigurasi tempat duduk peserta didik sehingga membentuk lingkaran atau persegi.
3. Guru memberikan pertanyaan pembuka untuk di diskusikan. Pemilihan pertanyaan dimulai dari pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang rendah.
4. Setelah berdiskusi, guru memberikan angka 0, 1 dan 2 pada setiap anggota kelompok dan memandu agar peserta didik yang berangka 1 untuk berotasi searah jarum jam dan peserta didik dengan nomor 2 untuk berotasi berlawanan

arah jarum jam serta peserta didik dengan angka 0 untuk tetap duduk. Maka *trio* baru akan terbentuk.

5. Guru memberikan pertanyaan kembali kepada *trio* dengan tingkat kesulitan yang bertambah.
6. Rotasi dapat dilakukan sesuai dengan jumlah pertanyaan yang telah disiapkan.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rotating Trio Exchange*

Ekawati (2018: 178) menjelaskan beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange*, yaitu:

1. Mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dan berpikir.
2. Perbedaan pendapat antar peserta didik dapat dalam menyelesaikan masalah dapat diberikan solusi melalui diskusi kecil.
3. Dengan adanya rotasi pertukaran anggota kelompok akan menarik perhatian peserta didik.
4. Membangun dan mengembangkan keberanian dan keterampilan peserta didik dalam mengemukakan pendapat.

Ekawati (2018: 178) mengemukakan bahwa terdapat kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange*, yaitu:

1. Sulit untuk membuat pertanyaan untuk menyesuaikan dengan kemampuan berpikir peserta didik.
2. Tidak efisien dalam perihal waktu apabila peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan dari soal yang diberikan.
3. Jika suatu kelas memiliki jumlah peserta didik yang sangat banyak, maka tidak cukup untuk memberikan pertanyaan kepada setiap peserta didik.

2.1.3 Media *Mind Mapping*

2.1.3.1 Pengertian Media *Mind Mapping*

Kustandi dan Stjipto (Batubara, 2020: 3) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Prawesti dkk

(2024: 2) menjelaskan media pembelajaran merupakan sesuatu baik itu berupa alat, bagan ataupun teknologi yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi serta dapat membantu peserta didik dalam memperoleh, memproses serta menyimpan informasi yang didapatkan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sarana yang dipergunakan dalam memfasilitasi proses pembelajaran dalam menyampaikan dan mengelola informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang berkembang dan dipergunakan dalam pembelajaran saat ini sangat beragam. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah media *mind mapping*. *Mind mapping* dikembangkan oleh seorang psikolog asal Inggris yaitu Tony Buzan. Buzan (Eliyanti dkk., 2020: 840) menjelaskan bahwa metode yang memudahkan dalam memetakan informasi ke dalam otak dan memanggil kembali informasi di otak dengan membuat catatan kreatif, efektif dan dapat memetakan informasi yang didapatkan. Saputra dkk (2021: 5135) menjelaskan bahwa *mind mapping* merupakan sebuah teknik belajar yang mengarahkan peserta didik untuk menelaah suatu informasi dan dituangkan ke dalam bentuk bagan/diagram berupa peta konsep dengan memakai gaya bahasa dan kreativitas masing-masing. Jadi *mind mapping* merupakan media untuk memetakan informasi yang didapatkan dengan membuat catatan kreatif yang berbentuk peta konsep menggunakan gaya bahasa dan kreativitas masing-masing dalam pembuatannya.

2.1.3.2 Karakteristik Media *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki karakteristik khusus yaitu membuat peserta didik dapat memetakan informasi yang didapat dengan catatan kreatif mereka. Tony Buzan (Karim, 2018: 10) menjelaskan tentang karakteristik media *mind mapping* yaitu:

1. *Central Idea* yaitu pada pembuatan *mind mapping* terdapat fokus pusat yang berisi masalah atau informasi yang dipetakan.
2. Gagasan utama dibiarkan untuk mengalir bebas tanpa penilaian.
3. Terdapat satu kata kunci untuk memudahkan dalam mengingat gagasan.

4. Variasi warna dalam pembuatan *mind mapping* untuk memberikan tanda atau penerangan dalam sebuah gagasan.
5. Penggunaan gambar atau simbol untuk menyoroti gagasan serta untuk merangsang otak sehingga membentuk asosiasi yang dikaitkan dengan yang lain.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Mind Mapping*

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran *mind mapping* tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Rahayu (2021: 76) menjelaskan kelebihan *mind mapping* yaitu:

1. Memudahkan peserta didik dalam memperdalam informasi dari dan ke otak.
2. Peserta didik secara bebas dapat mengemukakan pendapatnya.
3. Catatan yang dibuat oleh peserta didik dapat terfokus pada inti materi.
4. Meningkatkan kreativitas peserta didik.
5. Mempermudah peserta didik dalam mengingat materi.
6. Pembuatan *mind mapping* yang menyenangkan.
7. Pembuatan *mind mapping* dapat mengaktifkan seluruh bagian otak.

Sedangkan kekurangan media *mind mapping* menurut Rahayu (2021: 78) yaitu:

1. Jumlah informasi yang diterima oleh peserta didik tidak diketahui.
2. Pembuatan *mind mapping* yang memerlukan waktu yang lama.
3. Waktu untuk memeriksa isi membutuhkan waktu panjang.
4. Pembuatan *mind mapping* yang relatif sulit.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
1	Wa Ode Sarwita, Kevin Tamaela, Pricilia Sopratu, Kalsum	Peningkatan Hasil Belajar Biologi Melalui Model Pembelajaran	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini

	Selehulano/2021 BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 1 Maret 2021 Halaman 42-53	<i>Rotating Trio Exchange</i> Pada Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 23 Maluku Tengah	dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi peserta didik dan guru dan tes belajar. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan menunjukkan ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 25% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100%. Skor observasi pun menunjukkan hal yang sama pada siklus I aktivitas belajar peserta didik menunjukkan angka 54,17% dan pada siklus II menunjukkan angka 95,83%.
2	Dahliati, Ida Royani, Safnowandi/2023 Educatioria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume 3, Nomor 1 Januari 2023 6- 19	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Rotating Trio Exchange</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas VII	Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest control group</i> . Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikan 5% yaitu $37,380 > 33,362$ yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Rotating Trio Exchange</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran biologi.
3	Siti Nurjanah, Ati Sadih, Iis Aisyah/ 2024 Jurnal Sains <i>Student Research</i> Volume 2 Nomor	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Berbantuan <i>Media Mind Mapping</i> Dalam Meningkatkan	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .

	5 Oktober 2024 Halaman 10-19	Hasil Belajar Peserta Didik	Instrumen penelitian yang digunakan menggunakan butir soal dengan bentuk soal pilihan ganda. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan nilai Sig(2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> berbantuan <i>Mind Mapping</i> . Selanjutnya dalam penelitian ini juga menghitung <i>effect size</i> yang menunjukkan angka 0,734 yang berarti media <i>mind mapping</i> memiliki efektivitas dalam model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> dengan kategori sedang.
--	---------------------------------	-----------------------------	---

Tabel 2. 3
Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

No	Persamaan	Perbedaan
1.	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Rotating Trio Exchange</i> sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat (independen).	Jenis penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif berbentuk penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 23 Maluku Tengah pada mata pelajaran biologi
2.	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Rotating Trio Exchange</i> sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat (independen). Metode penelitian yang digunakan yaitu <i>quasi eksperimen design</i> .	Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII MTs Nurul Islam pada materi biologi. Pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian.
3	Variabel yang diteliti hasil belajar sebagai variabel terikat (dependen) dengan	Variabel independen adalah model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> .

	menggunakan media <i>mind mapping</i> .	Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.
--	---	--

2.3 Kerangka Pemikiran.

Hasil belajar merupakan cerminan keberhasilan dari sebuah pembelajaran. Hasil belajar yang rendah dapat diindikasikan bahwa capaian pembelajaran sepenuhnya belum tercapai. Hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat seperti masih berpusat pada guru yang dapat menurunkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan hilang konsentrasi yang akan berdampak pada hasil belajar.

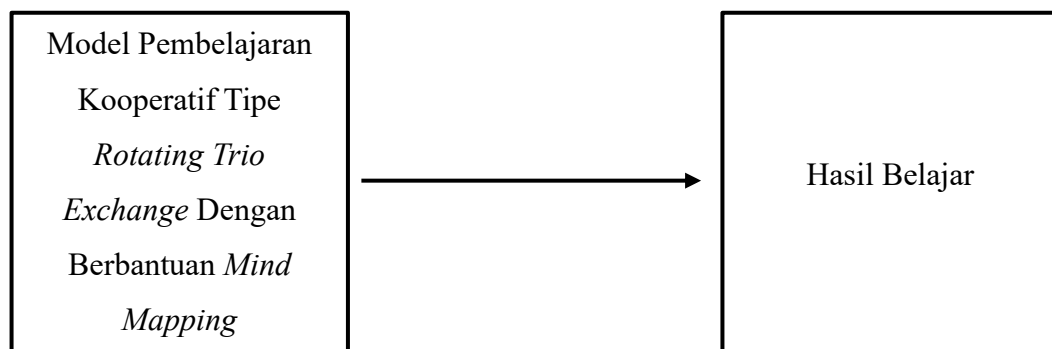
Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori Konstruktivisme Vygotsky menurut Slavin (2017: 149) menekankan pada proses pembelajaran sosial yang menuntut peserta didik harus aktif berinteraksi baik dengan guru maupun teman sebaya dengan pemberian bantuan secukupnya kepada peserta didik kepada siswa (*scaffolding*) sehingga peserta didik akan bekerja dalam *Zone of Proximal Development* dalam pembelajaran. Dengan siswa bekerja pada *Zone of Proximal Development* maka akan terjadi kecakapan intelektual yang merupakan hasil dari pembelajaran sosial.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dibutuhkan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan berpusat pada peserta didik, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan pada partisipasi aktif peserta didik dengan cara berkelompok untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe salah satunya *Rotating Trio Exchange*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* menekankan pada pembelajaran sosial melalui pembelajaran berkelompok yang dinamis dalam bentuk *trio* yang akan dirotasi setiap pemberian masalah baru oleh guru sehingga menciptakan *trio* baru. Hal tersebut dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi lebih terpusat pada peserta didik. Kemandirian peserta didik

dalam mencari informasi sangat ditekankan sehingga mereka dapat mengeksplorasi serta dapat mengkonstruksikan pemikirannya yang memudahkan mereka dalam mengingat materi pembelajaran. Dengan berbantuan *Mind Mapping*, selain menjadi aktif dalam pembelajaran, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengasah kreativitas dan membantu untuk memetakan informasi dalam otak dalam memudahkan ketika proses pemanggilan kembali suatu informasi dengan membuat catatan kreatif.

Berdasarkan pada teori dan penjelasan tersebut, Model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* dapat memengaruhi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* dapat meningkatkan partisipasi aktif dan mendorong kemandirian peserta didik dalam mencari serta mengkonstruksikan pemikirannya yang dibantu oleh media yang memudahkan peserta didik dalam memetakan informasi, memanggil kembali informasi tersebut serta dapat mengasah kreativitas peserta didik akan meningkatkan hasil belajar menjadi lebih tinggi. Maka dengan hasil belajar yang tinggi dapat diindikasikan bahwa capaian pembelajaran telah tercapai. Dengan demikian, kerangka pemikiran yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara peneliti. Sekaran & Bougie (2016: 83) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara yang dapat diuji

dan memprediksi harapan peneliti terkait temuan dari hasil data empiris. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* dengan berbantuan *Mind Mapping* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Rotating Trio Exchange* dengan berbantuan media *Mind Mapping* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.