

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Kognitif

Asal kata "kognitif" merujuk pada akar kata "*cogniton*" dalam bahasa Inggris yang mengandung makna "pengertian", dan ini sejalan dengan konsep "*knowing*" yang artinya "mengetahui"(Simanjuntak & Siregar,2022:2). Secara umum, dalam konteks psikologi dan ilmu kognitif, istilah "kognitif" menggambarkan potensi intelektual yang melibatkan serangkaian proses kompleks. Dimulai dari tahap pengenalan informasi, individu kemudian memprosesnya untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam. Proses ini melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengembangkan ide, bahkan menciptakan sesuatu yang baru, serta akhirnya mengevaluasi hasilnya. Dengan demikian, konsep kognitif melibatkan serangkaian aktivitas mental yang melampaui sekadar mengetahui, mencakup pengelolaan informasi yang kompleks dan beragam.

Kemampuan kognitif diartikan sebagai kecakapan individu dalam mengolah dan menafsirkan informasi yang diterimanya melalui panca indera (Hasanah,2023:2). Perspektif psikologi, sebagaimana yang diuraikan oleh (Elena,2016:8), mengembangkan konsep kognitif sebagai wilayah yang memeriksa proses persepsi individu terhadap informasi, pemahaman, alur pikiran, serta proses-proses kognitif yang terlibat dalam pemecahan masalah. Secara esensial, kognitif membahas bagaimana individu memperoleh, mengolah dan menyimpan informasi di dalam otaknya untuk kemudian mengintegrasikannya ke dalam tindakan atau perilaku. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kognitif melibatkan serangkaian proses yang kompleks, yang memerlukan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang diperoleh dari lingkungannya.

Menurut pandangan Jean Piaget perkembangan kognitif dipandang sebagai suatu proses genetik yang terjadi sepanjang kehidupan manusia (Simanjuntak&Siregar,2022:7). Dalam perspektif ini, individu mengalami berbagai tahapan perkembangan kognitif yang sesuai dengan tingkat usia mereka. Misalnya,

seseorang pada usia anak-anak akan menunjukkan pola berpikir yang berbeda dengan orang dewasa, karena dengan bertambahnya usia, kemampuan berpikir manusia cenderung menjadi lebih baik dan kompleks. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang melibatkan pertumbuhan, perkembangan, dan pematangan berbagai aspek manusia termasuk kemampuan menyerap informasi, menyimpannya, mengingatnya dan menggunakan pengetahuan tersebut kembali. Perkembangan kognitif memegang peranan penting dalam proses pendidikan peserta didik. Dalam konteks pendidikan, konsep kognitif berhubungan erat dengan tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yang dikenal dengan istilah ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl terdapat enam tingkatan kemampuan berpikir, yaitu *remember* (mengingat), *understad* (memahami), *apply* (mengaplikasikan), *analyze* (menganalisis), *evaluate* (mengevaluasi) dan *create* (menciptakan) (Rohmah,2020 :5).

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Lestari,2015:4) Belajar adalah proses personal melalui interaksi dengan pengalaman mental, fisik dan sosial yang membentuk pemahaman dan konsepsi terhadap materi atau informasi tertentu. Pengalaman belajar sepanjang hidup membantu individu berkembang menjadi dewasa, dengan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang dialami. Dengan demikian, belajar dianggap sebagai transformasi individu dari ketidaktahuan menjadi pemahaman yang lebih baik, meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Belajar merupakan aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Menurut (Nurbiantoro,2016:10) belajar terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi dan evaluasi. Yang dimaksud dengan tahap informasi adalah proses penjelasan, penguraian atau pengarahan mengenai struktur pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tahap transformasi adalah proses peralihan atau pemindahan struktur tadi ke dalam diri peserta didik. Proses transformasi dilakukan melalui informasi. Sedangkan, pembelajaran adalah proses interaksi

peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai yaitu hasil belajar.

Menurut (Nasrah,2020:3) Hasil belajar adalah kemampuan atau pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Nurnaifah,2022:4), hasil belajar merujuk kepada kompetensi atau kemampuan spesifik yang berhasil dicapai oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar. Menurut (Mustakim,2020:3), hasil belajar mencakup segala pencapaian yang berhasil diraih oleh peserta didik, dengan mempertimbangkan penilaian yang telah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Menurut pendapat mustakim pentingnya penilaian sesuai dengan standar kurikulum dalam menentukan pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah terlibat dalam proses belajar mengajar. Pencapaian ini meliputi berbagai aspek, termasuk kognitif (pengetahuan, pemahaman), afektif (sikap, nilai, emosi), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Penilaian hasil belajar seharusnya dilakukan sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang berlaku di lembaga pendidikan yang bersangkutan, untuk memberikan gambaran yang holistik tentang kemajuan peserta didik dalam berbagai bidang. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom (Rohmah,2020:6) yang dikenal dengan Teori Taksonomi Bloom memaparkan bahwa Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yakni *cognitive domain* (aspek kognitif yang melibatkan keterampilan dan berfikir), *affective domain* (aspek sikap, perasaan dan emosi) dan *psychomotor domain* (aspek keterampilan dan kinerja)

1. *Cognitive Domain* (aspek kognitif yang melibatkan keterampilan dan berfikir)

Aspek ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berkaitan dengan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Ini mencakup beberapa aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

a) Pengetahuan

Mencakup kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Informasi yang disimpan ini dapat berupa fakta,

peristiwa, pengertian, prinsip, teori, atau metode. Hal ini menekankan pentingnya memahami dan mengingat materi pembelajaran serta mampu mengaplikasikannya dalam berbagai konteks.

b) Pemahaman

Mencakup kemampuan untuk memahami mengenai hal-hal yang dipelajari.

c) Penerapan

Mencakup kemampuan untuk menerapkan metode ataupun masalah yang nyata dan baru dengan menggunakan prinsip.

d) Analisis

Mencakup kemampuan untuk memecahkan suatu permasalahan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

e) Sintesis

Mencakup kemampuan untuk menggabungkan atau menyusun kembali informasi yang ada untuk membentuk pola baru atau struktur yang lebih kompleks.

f) Evaluasi

Mencakup kemampuan untuk melibatkan kemampuan untuk membentuk pendapat atau penilaian tentang berbagai hal berdasarkan kriteria tertentu.

2. *Affective Domain* (aspek sikap, perasaan dan emosi)

Aspek ini berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi :

a) Penerimaan

Mencakup kemampuan mengenai kepekaan mengenai hal tertentu dan kesedian memperhatikan hal tersebut.

b) Partisipasi

Mencakup kemampuan dalam berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

c) Penilaian dan penentuan sikap

Mencakup penilaian dan penentuan sikap seperti menghargai, merangkul dan menentukan sikap.

d) Organisasi

Mencakup kemampuan dalam membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.

- e) Pembentukan pola hidup

Mencakup kemampuan dalam membentuk pola kehidupan pribadi.

3. *Psychomotor Domain* (aspek keterampilan dan kinerja)

Aspek ini berkenaan dengan sikap hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari lima aspek yang meliputi:

- a) Persepsi

Mencakup kemampuan dalam memilih dan memilah dalam suatu perbedaan.

- b) Kesiapan

Mencakup kemampuan dalam kesiapan mental, fisik maupun kemampuan untuk bertindak.

- c) Respon Terbimbing

Mencakup kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan.

- d) Gerakan Terbiasa

Mencakup kemampuan yang dikeluarkan tubuh secara tidak sadar (*reflex*).

- e) Respon

Mencakup kemampuan dalam melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisiensi dan tepat.

- f) Penyesuaian Pola Gerakan

Mencakup kemampuan dalam mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.

- g) Kreativitas

Mencakup kemampuan dalam melakukan pola gerak-gerak atas prakarsa sendiri.

2.1.3 Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT)

Model pembelajaran NHT merupakan model pembelajaran yang kooperatif yang secara tidak langsung di desain untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas. Setiap peserta didik diberikan

tanggung jawab untuk mempelajari materi yang diberikan, setelah itu peserta didik ditempatkan dalam kelompok dan setiap peserta didik diberikan nomor untuk menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh guru (Salu & Hardini,2023:2) Model pembelajaran *Number Head Together* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pemberian studi kasus yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik. Model pembelajaran NHT memberikan tanggung jawab baik secara kelompok maupun individu untuk menguasai materi yang telah dipelajari sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga hal ini dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik (Indah Puspaningrum,2021:4). Jadi berdasarkan pendapat para ahli diatas model pembelajaran *Number Head Together* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan melalui interaksi peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung sehingga hal tersebut dapat berdampak pada meningkatnya kemampuan akademik dan rasa tanggung jawab.

2.1.2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Number Head Together*

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran dapat terlaksana maka dari itu perlu langkah-langkah yang diperlukan dalam penerapan model pembelajaran *Number Head Together*. Menurut (Indah Puspaningrum,2021:5) berikut merupakan langkah-langkah model pembelajaran *Number Head Together*:

1. Penyajian dikelas (*presentation class*)

Pada saat memulai pembelajaran, guru menyampaikan materi dikelas, dalam penyajian materi ini biasanya dilakukan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru, melalui ceramah. Pada saat guru sedang menyajikan materi peserta didik harus memperhatikan guru secara seksama serta harus memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan.

2. Pembentukan kelompok

Guru membentuk kelompok yang terdiri dari beberapa peserta didik, biasanya setiap kelompok beranggota 4-5 orang peserta didik, hal ini disesuaikan dengan

jumlah peserta didik tiap kelasnya selanjutnya guru membagikan nomor kepada peserta didik.

3. Setiap kelompok memiliki sumber yang relevan
Pada saat kelompok sudah terbentuk, tiap kelompok diharapkan memiliki sumber bacaan yang relevan hal ini bertujuan untuk membantu setiap kelompok agar mudah menjawab dan menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru.
4. Diskusi masalah
Dalam kerja kelompok setiap peserta didik bertanggung jawab dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru.
5. Guru memanggil nomor dari setiap kelompok
Dalam tahap ini guru memanggil nomor yang sama dari tiap kelompok untuk mengetahui jawaban yang telah disiapkan dari tiap kelompok.
6. Memberi kesimpulan
Setelah semua rangkaian dalam pembelajaran NHT berakhir, peserta didik dan guru menyimpulkan semua jawaban dari semua pertanyaan yang telah diberikan yang berkaitan dengan materi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran NHT ini dimulai dari tahap penyajian dikelas, pembentukan kelompok, pemberian nomor kepada setiap anggota kelompok, pemberian pertanyaan yang memiliki tingkat kesulitan HOT hingga disarankan memiliki sumber bacaan yang relevan agar bisa memudahkan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Number Head Together*

Menurut (Bella Cantika Putri,2022:5) dalam mengimplementasikan penggunaan model pembelajaran, tentu saja setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, berikut merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran NHT:

1. Kelebihan Model pembelajaran NHT
 - a. Dapat meningkatkan prestasi dan pemahaman peserta didik dalam belajar.
 - b. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - c. Setiap peserta didik akan mendapatkan jiwa kepemimpinan.

- d. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.
 - e. Meningkatkan rasa percaya diri yang dimiliki peserta didik.
 - f. Mengembangkan keterampilan yang dimiliki.
2. Kekurangan Model Pembelajaran NHT
- a. Peserta didik yang pandai cenderung akan mendominasi.
 - b. Tidak terlalu cocok untuk kelas yang memiliki jumlah peserta didik yang banyak karena akan membutuhkan waktu yang lama.

2.1.4 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Model pembelajaran TGT merupakan sebuah model pembelajaran yang kelompok yang berisikan 4-5 orang peserta didik. Model pembelajaran TGT ini dibuat dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi tiap kelompok belajar (Hidayah,2023:8). Model pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang bersifat *tournament* sehingga membuat peserta didik terpacu dalam melaksanakan pembelajaran (Awaliyah, 2023:3). Model pembelajaran TGT dibuat untuk membentuk karakter peserta didik agar lebih semangat dalam menjalankan tahapan pembelajaran sebab aktivitas yang dilakukan merupakan *tournament* dalam bidang akademik. Model pembelajaran ini secara berkelompok dan mudah diimplementasikan serta bisa membuat hubungan antar peserta didik tanpa memandang perbandingan (Tari,2020:3)

Dari definisi model pembelajaran TGT menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model model pembelajaran secara berkelompok yang beranggotakan 4-5 orang dan melakukan kompetensi pada proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik.

2.1.3.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pada saat memulai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT tentu saja terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan, diantaranya diawali dengan persentasi dikelas, belajar bersama anggota kelompok yang telah dibentuk, selanjutnya seluruh anggota kelompok mengisi lembar aktivitas yang

telah diberikan pada tiap kelompok, setiap peserta didik melakukan pertandingan, setiap peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan game akademik dan yang terakhir pemberian nilai atau memberikan skors pada tiap kelompok (Bella Cantika Putri, 2022:4). Berikut ada beberapa langkah dalam melakukan model pembelajaran TGT diantaranya sebagai berikut:

1. Penyajian kelas (*presentation class*)

Pada saat memulai pembelajaran, guru menyampaikan materi dikelas biasanya dilakukan secara langsung ataupun dengan ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyampaian materi dikelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan serta memahami setiap materi yang disampaikan karena hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan soal dan games yang diberikan sehingga dapat memperoleh skor kelompok dengan baik.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Permainan ini terdiri dari 4 samapai 5 anggota kelompok tanpa membedakan jenis kelamin, ras, suku, agama maupun etnik. Fungsi kelompok dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini untuk memahami materi secara bersama-sama agar setiap anggota kelompok dapat memperisapkan anggota kelompoknya sehingga dapat bekerja secara baik dan maksimal pada saat bermain game.

3. Permainan (*games*)

Dalam permainan ini biasanya bersisi pertanyaan-pertanyaan yang dibuat untuk mengukur kemampuan pengetahuan peserta didik dalam persentasi dikelas dan belajar kelompok. Biasanya pertanyaan ini berisikan pertanyaan yang telah diberikan nomor. Peserta didik memilih nomor yang dan menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai dengan nomor tersebut. Jika peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat maka peserta didik tersebut berhak mendapatkan skor.

4. Pertandingan (*tournament*)

Dalam melakukan pertandingan biasanya dilakukan setelah guru memberikan materi ataupun pada saat kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah permainan dan pertandingan berakhir guru akan mengumumkan kelompok yang menang, maka dari itu kelompok yang menang berhak mendapatkan *reward* yang telah diberikan oleh guru.

Dari pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui beberapa tahapan diantaranya penyajian didalam kelas, berkelompok, melakukan permainan, melaksanakan pertandingan dan mendapatkan penghargaan kelompok.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimiliki tak terkecuali dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Menurut (Ernasari & Sulaiman,2023:3) kelebihan dari model pembelajaran Team Games Tournament menurut diantaranya :

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Pemberian soal yang banyak dan beraneka ragam.
3. Peserta didik tidak mudah jenuh.
4. Peserta didik menikmati setiap proses pembelajaran dan mendapatkan nilai yang baik.

Menurut (Awaliyah,2023 :4) melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membentuk rasa percaya diri peserta didik, membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan menumbuhkan rasa menghargai satu sama lain. Selain itu melatih peserta didik untuk bisa bersosialisasi, berbaik hati dan mempunyai perasaan menghargai satu sama lain (Nasrah, 2020).

Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah diperlukannya ketelitian seorang guru dalam menentukan kelompok, banyak menghabiskan waktu untuk berdiskusi karena banyaknya jumlah peserta didik, karena tingkat kemampuan peserta didik berbeda-beda hal tersebut bisa diatasi dengan cara guru ikut membantu peserta didik yang memiliki kekurangan dalam berfikir (Hamdani :2018:7).

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Judul	Tahun dan Penulis	Hasil
1	Implementasi Model Pembelajaran <i>Number Head Together</i> (NHT) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran PAI di SMA.	Sulaiman, 4 November 2023.	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan implementasi model pembelajaran <i>Number Head Together</i> (NHT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik diberi tanggung jawab yang sama terhadap kelompoknya dan memiliki kesempatan yang sama untuk melakukan persentasi sehingga terjadi pemerataan tugas dan tanggung jawab kepada setiap peserta didik serta proses pembelajaran terasa lebih aktif.

No	Judul	Tahun dan Penulis	Hasil
2	Studi Literature: Komparasi Kefektifan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Number Head Together</i> (NHT) dan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMK	Bagas Elmo Adil Laksana, Meini Sondang Sumbawati, Tri Rijianto, Rina Harimurti.	Berdasarkan kajian literatur dan hasil penelitian diperoleh kesimpulan: Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran NHT yang dibuktikan dengan nilai rerata skor kenaikan.
3	Penerapan Model Pembelajaran NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta didik Kelas XII IPA SMAN 14 PEKANBARU	Mahdalena, 2022.	Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa model pembelajaran NHT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Rambe & Pahlevi, 2022).(Laksana Baghas Elmo Adil et al., 2020)
4	Meta Analisis Efektivitas Model Pembelajaran <i>Teams games Tournament</i> (TGT) dan Model Pembelajaran (NHT)	Mawardi, 4 Novemeber 2020	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) lebih efektif jika

No	Judul	Tahun dan Penulis	Hasil
	Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Sekolah Dasar		dibandingkan dengan Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> (NHT) terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik. (Karmila & Mawardi, 2020)
5	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan <i>Number Head Together</i> dalam meningkatkan Hasil belajar IPS.	Beatrixellashalu, tahun 2023	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan model pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> signifikan dalam meningkatkan hasil belajar di SD Negeri Kutowinangun 07 menunjukan bahwa pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan model pembelajaran <i>Numbered Head</i>

No	Judul	Tahun dan Penulis	Hasil
			<i>Together</i> signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kutowinangun 07.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan kelima penelitian sebelumnya. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya:

1. Variabel yang digunakan sama yaitu independen (X) yaitu model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar.
2. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu eksperimen.

Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

1. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Beatrix ella shalu yaitu terletak pada subjek penelitiannya, subjek penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah siswa SD Kutowinangun 07 kelas V. Sedangkan penelitian terdahulu yang digunakan oleh Mahdalena subjek penelitiannya adalah siswa kelas XII IPA SMAN 14 PEKANBARU, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Elmo Adil Laksna, Meini Sondang Sumbawati, Tri Rijianto, Rina Harimurti merupakan siswa SMK dan penelitian yang dilakukan oleh Sulaiman merupakan siswa SMA, sedangkan pada penelitian ini ditunjukkan kepada siswa kelas XI IPS SMAN 6 TASIKMALAYA.
2. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Elmo Adil Laksna, Meini Sondang Sumbawati, Tri Rijianto pada teknik pengumpulan datanya menggunakan kuisioner, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*.

2.3 Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori belajar kognitif sebagai proses komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam berpikir, seperti kemampuan untuk memahami, merasionalkan, mengingat, menghafal, menyelesaikan masalah, dan berkreasi. Menurut (Nasution,2023:2) menyatakan bahwa teori kognitif dikembangkan untuk membantu pendidik memahami peserta didik dan diri mereka sendiri dengan lebih baik. Kognitivisme menganggap belajar sebagai proses di mana manusia memperoleh pemahaman baru melalui perubahan dalam struktur kognitif mereka dan mengubah yang sudah ada. Tujuan utama teori kognitif adalah untuk menyediakan dasar ilmiah dalam pembelajaran, yang akan mengarah pada pengembangan prosedur yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang produktif di dalam kelas. Dalam teori kognitif, pentingnya proses peserta didik memperoleh pemahaman tentang diri mereka dan lingkungan mereka ditekankan, serta pentingnya interpretasi dalam hubungannya. Teori ini berakar pada perilaku, aspirasi, cara pandang, dan metode individu dalam memahami bagaimana mereka dan lingkungan mereka mencapai tujuan mereka. Oleh karena itu, teori kognitif menghasilkan wawasan atau pemahaman tentang diri dan lingkungan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembalikan fungsi dasar pendidikan sebagai instrumen penting dalam membentuk peradaban dunia. Salah satu teori pembelajaran yang sering digunakan dalam institusi pendidikan adalah pendekatan kognitivisme. Menurut teori Piaget, pembelajaran akan berhasil dan meninggalkan dampak yang kuat pada anak jika dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, peran pendidik sangatlah penting, karena mereka harus memahami dengan baik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (Simanjuntak & Siregar, 2022:7). Sebagai pengemban utama kegiatan pembelajaran di dalam kelas, pendidik bertanggung jawab untuk merancang skenario pembelajaran yang mampu merangsang dan mengoptimalkan potensi belajar anak-anak. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam terhadap perkembangan kognitif peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan tahapan perkembangan kognitif peserta didik, pendidik dapat menyesuaikan pendekatan dan

metode pembelajaran sehingga lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan serta kapasitas kognitif mereka.

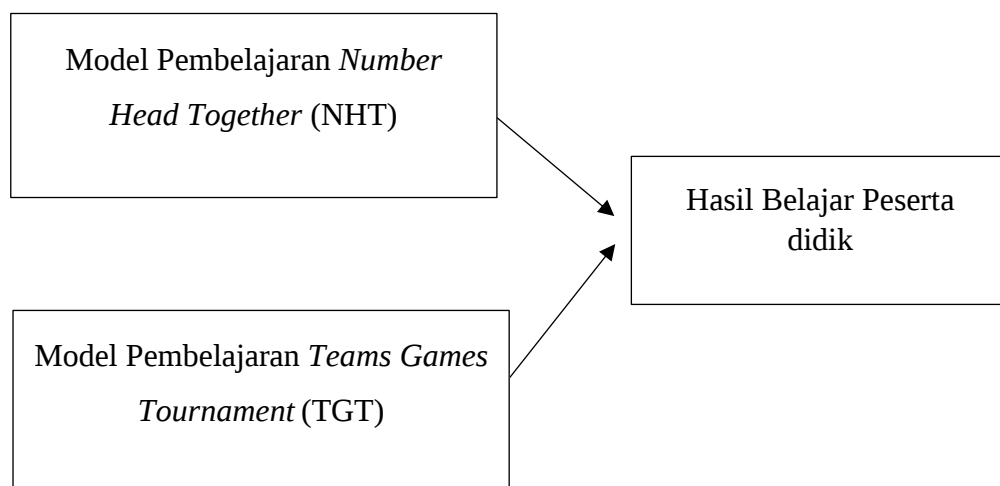
Pemahaman tentang perkembangan kognitif pada peserta didik menjadi pedoman bagi seorang pendidik dalam menyusun proses pembelajaran yang efektif. Hal ini menjadi landasan bagi perkembangan selanjutnya dalam pendidikan. Dengan memahami bagaimana peserta didik berkembang, seorang pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Dengan demikian, ketika kemampuan kognitif peserta didik berkembang secara optimal, mereka dapat lebih mudah menguasai pengetahuan dan memperluas pemahaman mereka melalui pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan mampu mendapatkan hasil belajar yang baik.

Belajar merupakan suatu proses usaha dalam melakukan aktivitas dan mendapatkan pengalaman yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku. Menurut (Rohmah,2020:2) menyatakan bahwa, “Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan”. Tujuan dari proses belajar akan tercapai dengan adanya perubahan tingkah laku dan tercapainya hasil belajar yang optimal. Hasil belajar dapat dicapai setelah peserta didik mengalami aktivitas belajar sehingga dalam pembelajaran peserta didik mengalami aktivitas belajar yang sedang dipelajarinya.

Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif pilihan yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena pada prinsipnya kedua model pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik memahami kompetensi secara kelompok dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan rasa percaya diri peserta didik. Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) diduga dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik, sebab dalam pelaksanaannya peserta didik dituntut mempelajari dan memahami materi terlebih dahulu kemudian berdiskusi dan mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang mereka pahami. Pembagian kelompok didasarkan dari tingkat kepintaran

peserta didik, dalam satu kelompok terdiri dari anggota yang bervariasi mulai dari yang pintar dan yang kurang pintar. Proses diskusi dilaksanakan dengan tanya jawab soal yang diberikan oleh guru.

Pemilihan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar menggunakan peralatan kantor tercapai sehingga aktivitas belajar meningkat dan ketuntasan belajar peserta didik juga akan meningkat. Berdasarkan uraian di atas maka akan terbentuk kerangka pemikiran yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara mengenai rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam bentuk pertanyaan (Karmila & Mawardi, 2020:4). Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) yang memiliki rumusan dan implikasi dan biasanya diuji dan diterima. Maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) sesudah perlakuan.