

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Dari proses interaksi peserta didik dengan guru dalam sebuah pembelajaran, tentunya akan ada hasil yang didapat. Hasil belajar merupakan kemampuan yang akan didapat oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Wirda (2020:7) “Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.”

Sedangkan menurut Hamalik 2007 dalam (Fatimah, 2019:10) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu ke arah sudah mampu.

Sudjana 2009 dalam (Sudartono, 2019:22) mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, Afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Dengan demikian hasil belajar yang dapat disimpulkan oleh penulis dari berbagai para ahli bahwa hasil belajar merupakan suatu keterampilan yang dipelajari dari proses belajar dari interaksi belajar dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya selama proses pembelajaran berlangsung baik itu berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor) yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku.

2.1.1.2 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau peserta didik selepas siswa menyerap pengalaman belajar.

Hasil belajar memiliki beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut Moore dalam (Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu :

1. Ranah kognitif
Diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah afektif
Meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik
Meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, teroe & Graham dalam (Ricardo & Meilani, 2017) adalah :

1. Ranah kognitif
Memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah afektif
Berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik
Keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja, keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam pencapaian hasil belajar, tentunya peserta didik akan dipengaruhi oleh faktor yang dapat muncul dari dalam diri peserta didik (internal) itu sendiri maupun dari luar peserta didik (eksternal). Faktor internal biasanya berkaitan dengan motivasi, minat, bakat, Kesehatan dan faktor yang bersifat pribadi lainnya. Sedangkan faktor eksternal biasanya dengan pengaruh yang datang dari luar individu seperti keluarga, sekolah dan lingkungan Masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto 2010 (Fatimah, 2019:12) yang mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar pada garis besarnya meliputi :

1. Faktor Internal

Dalam faktor ini dibahas 2 faktor yaitu :

- a) Faktor jasmaniah, mencakup Kesehatan dan cacat tubuh
- b) Faktor psikologis, mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan, mencakup kelelahan jasmani dan kelelahan Rohani (bersifat psikis).
- d) Faktor Ekstern/Eksternal

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu :

- a) Faktor keluarga, yang mencakup cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, yang mencakup metode mengajar guru, kurikulum yang diterapkan disekolah, relasi antara guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung sekolah, metode belajar dan tugas rumah.
- c) Faktor Masyarakat, yang mencakup kegiatan dalam Masyarakat, teman bermain, bentuk kehidupan Masyarakat.

Dari uraian yang telah disampaikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat berupa faktor yang muncul dari

dalam diri peserta didik (internal) maupun dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor dari dalam diri peserta didik biasanya berkaitan dengan faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor dari luar biasanya berkaitan dengan lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun Masyarakat yang mencakup kegiatan dalam Masyarakat.

2.1.1.4 Karakteristik Perubahan Hasil Belajar

Setiap perubahan belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Karakteristik perubahan hasil belajar Setiawan (2018:36) diantaranya ialah : 1) Perubahan yang terjadi secara sadar. 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional. 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. 5) Perubahan dalam belajar bertujuan terarah. 6) Perubahan mencakup seluruh aspek Tingkat laku

2.1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran *cooperative learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara bekerja sama satu peserta didik dengan peserta didik yang lain dengan tujuan agar proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena kerja sama antar teman, sebagaimana yang dikemukakan oleh Shoimin (2017:45) *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.

Adapun menurut Lie 2010 (Nurul, 2019:30) terdapat lima unsur model pembelajaran *cooperative learning*, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif.
2. Tanggung jawab perseorangan.
3. Tatap muka.
4. Komunikasi antar anggota.
5. Evaluasi proses kelompok.

Menurut Lie 2010 (Prihatmojo, 2020:13) “*cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja

sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning*”.

Dalam model pembelajaran *cooperative learning*, peserta didik diharapkan untuk saling membantu, mendukung satu sama lain, berdiskusi dan berargumentasi untuk memperdalam pengetahuan mereka, dan menutup kesenjangan pemahaman masing-masing, dan memungkinkan interaksi terbuka dan saling ketergantungan yang efektif di antara anggota kelompok.

Selain melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan kelas, pembelajaran *cooperative learning* juga dapat menjadikan lingkungan kelas lebih menarik dibandingkan model alternatif termasuk ceramah yang masih sering dimanfaatkan oleh sebagian besar guru.

Dilihat dari beberapa pengertian menurut para, ahli penulis dapat menyimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pembelajaran dimana terdapat kelompok-kelompok kecil dalam kelas belajar sehingga peserta didik dapat bekerja sama untuk memecahkan suatu persoalan atau peristiwa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran *cooperative learning* ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir, kerja sama, serta untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut (Wina S, 2006:244) karakteristik pembelajaran *cooperative* diantaranya adalah pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen *cooperative*, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama.

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

2. Didasarkan pada manajemen *cooperative*

Pembelajaran *cooperative* memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang akan dicapai,

bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain-lain.

3. Kemauan untuk bekerja sama

Dalam pembelajaran *cooperative* setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pandai membantu yang kurang pandai.

4. Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain

Berdasarkan pada keempat karakteristik model pembelajaran *cooperative learning* di atas, diharapkan model ini mampu memotivasi siswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas secara kreatif.

2.1.3 Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

Menurut Slavin 2015 (dalam Muttaqien et al., 2021:4) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas semua peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Menurut (Shoimin 2017:204) ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu :

1. Penyajian Kelas

Awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini, dalam tahap ini seluruh peserta didik harus memperhatikan dan memahami materi untuk membantu saat game berlangsung.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok yang anggotanya heterogeny berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik.

3. *Game*

Terdiri dari pertanyaan yang dibuat oleh guru seputar materi untuk menguji pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik hasil penyajian kelas dan belajar kelompok.

4. *Tournament*

Turnamen dilakukan pertama guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen, tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan menjadi 1 meja, tiga peserta didik selanjutnya pada meja ke 2, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 3 dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok (*Team Recognize*)

Setelah *tournament* berakhir guru mengumumkan kelompok yang menang, dan setiap kelompok mendapatkan sertifikat atau hadiah jika memenuhi rata-rata skor kriteria, kelompok juga akan mendapatkan predikat seperti “super team, great team dan good team” dll.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota peserta didik lainnya untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan ini disusun oleh guru berupa kuis yang di dalamnya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran yang diajarkan agar mudah untuk dipahami.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

Dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT terdapat Langkah-langkah yang harus diterapkan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Langkah – Langkah model *Cooperative Learning* tipe TGT menurut Shoimin (2017:205) adalah sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi class. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pokok materi dan penjelasan singkat LKS/LKPD yang dibagikan kepada kelompok pada saat penyajian kelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok pada saat game atau permainan karena skornya akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas berdasarkan kelompok - kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang peserta didik, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.

3. *Game*

Game terdiri dari macam-macam pertanyaannya yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok, kebanyakan game terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor, peserta didik memilih nomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor tersebut, jika benar akan menjadi skor kelompok, skor ini akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4. *Tournament*

Biasanya *tournament* dilakukan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama peserta didik dibagi ke dalam meja turnamen. tiga peserta didik tertinggi diwakili setiap kelompok.

5. Penghargaan kelompok

Setelah turnamen berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT menurut Shoimin (2017:208) yaitu :

1. Model pembelajaran tipe TGT ini tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran tipe TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Model pembelajaran tipe TGT, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Model pembelajaran tipe TGT, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Kekurangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT menurut Shoimin (2017:208) yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini.
3. Guru harus mempersiapkan model dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari tinggi ke terendah.

2.1.4 Media *Word Square*

2.1.4.1 Pengertian Media *Word Square*

Media berasal dari Bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata Medium. Kata tersebut memiliki arti yaitu perantara atau pengantar. Maka media dapat dikatakan sebagai alat yang mampu memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang penting dalam membantu guru dalam proses pembelajaran guna merangsang pikiran peserta didik, perasaan dan kemauan peserta didik untuk belajar. Pemilihan media yang tepat dan menarik akan meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk yang salah satunya yaitu media *Word Square* yang banyak digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan materi kepada peserta didik dan untuk mengasah kemampuan peserta didik.

Word square sendiri terdiri dari 2 kata yaitu *Word* dan *Square* : *Word* berarti kata sedangkan *Square* berarti kotak. Jadi *Word square* adalah kotak-kotak kata. *Word square* merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Model *word square* mirip seperti Teka-Teki Silang (TTS) tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengoceh.

Tujuan adanya huruf pengoceh bukan untuk melatih sikap kritis, teliti dan fokus saja belajar menggunakan media *word square* dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.4.2 Karakteristik Media *Word Square*

Menurut (Rifa'athul Afifah 2015, hal. 10) beberapa karakteristik media *word square* diantaranya yaitu :

1. Media ini mampu sebagai pendorong dan penguat peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
2. Melatih ketelitian dan ketetapan dalam menjawab dan mencari jawaban mana yang paling tepat.
3. Mendorong peserta didik untuk berfikir efektif terhadap jawaban mana yang paling tepat.
4. *Word square* merupakan salah satu alat bantu/media pembelajaran berupa kotak-kotak yang berisi Kumpulan huruf.

5. Mengajak peserta didik mengamati suatu objek yang diperlukan dengan lembar kegiatan *word square*.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Word Square*

Kelebihan media *word square* menurut (Adang Heriawan 2012 hal. 125) yaitu :

1. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *word square* mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2. Peserta didik akan terlatih untuk disiplin.
3. Sebagai latihan untuk bersikap teliti dan kritis.
4. Merangsang peserta didik untuk berfikir efektif.

Kekurangan media *word square* menurut (Adang Heriawan 2012, hal, 125) yaitu :

1. Dengan materi yang telah disiapkan oleh guru membuat siswa kurang atau menghentikan kreatifitas siswa.
2. Peserta didik tinggal menerima bahan mentah yang sudah disiapkan oleh guru.
3. Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimiliki.

Dari kelebihan dan kekurangan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari media *Word square* yaitu media yang mudah dipakai dan dapat menarik perhatian peserta didik, melatih peserta didik untuk disiplin teliti dan kritis serta berfikir efektif, dan untuk kekurangannya sendiri peserta didik kurang atau tidak dapat mengembangkan materi yang ada karena peserta didik tinggal menerima bahan materi dari guru.

2.2 Teori Pembelajaran Yang Melandasi

2.2.1 Teori Konstruktivisme

Dalam teori belajar menjelaskan mengenai bagaimana terjadinya belajar serta bagaimana suatu informasi dapat diperoleh dalam pikiran siswa. Dalam penelitian ini didukung oleh teori belajar konstruktivisme. Menurut Soejadi (Rusman, 2018:201) menyatakan bahwa “Teori yang melandasi model pembelajaran *cooperative learning* adalah teori konstruktivisme”.

Teori belajar konstruktivisme merupakan suatu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada, dalam proses ini siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membina pengetahuan yang baru.

Konstruktivisme menurut Karwono, (2018:10) merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik. Dalam teori tersebut pengetahuan tidak bisa hanya ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus menerus berkembang, dalam proses tersebut keaktifan seseorang menentukan dalam mengembangkan pengetahuan, tokoh dalam teori ini adalah Jean Piaget dan Vygotsky.

Menurut Jean Piaget 1980 (Karyono, Mularsih 2018:114) “Belajar terjadi tidak hanya karena seorang guru memberikan pelajaran kepadanya, karena belajar adanya kerja faktor internal individu yang belajar bukan bentukan atau pemberian dari lingkungan.” Piaget percaya bahwa pembelajaran terjadi melalui peserta didik secara aktif membangun pengetahuan, dan ini ditingkatkan ketika peserta didik memiliki kendali dan pilihan atas apa yang mereka pelajari.

Piaget juga mengemukakan bahwa perkembangan mental anak dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu :

1. Kemasakan
2. Pengalaman
3. Interaksi sosial
4. Equilibration

(Proses dari ketiga faktor di atas bersama-sama untuk membangun dan memperbaiki struktur mental.) Fatimah, (2019:17)

Dalam teori Piaget ini dijelaskan bahwa perkembangan mental anak dipengaruhi oleh faktor pengalaman dan interaksi sosial, yang mengacu pada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Bertujuan agar memberikan pengalaman langsung pada mereka dan terjadinya interaksi antar peserta didik.

Menurut Piaget 1980 (Karwono, 2018:111) “Anak adalah seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh.”

Teori Piaget ini sejalan dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT dimana peserta didik terlibat dalam aktivitas kelompok untuk bertukar pikiran dan membina interaksi antar pribadi. Sehingga pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dibangun langsung oleh peserta didik, dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT ini juga peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa proses pengembangan pengetahuan keaktifan seseorang sangat berperan. Sebagai relasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT merupakan sebuah model pembelajaran aktif dan partisipasi agar hasil belajar yang dicapai tinggi.

Sedangkan Vygotsky 1978 Karwono, (2018:15) mengatakan bahwa “mengemukakan dasar teori konstruktivisme dalam belajar yaitu keaktifan individu dalam mengolah pengalamannya merupakan refleksi dari latihan-latihannya melalui berbahasa dan berpikir yang didukung oleh keaktifan individu dan keaktifan lingkungan yang saling melengkapi.”

Dalam teori Vygotsky ini belajar mengacu pada proses perkembangan internal pembentukan pengetahuan baru dengan bantuan orang lain yang berkompeten, dan ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, jadi kesiapan individu dalam belajar sangat bergantung pada stimulus lingkungan yang sesuai serta bentuk bimbingan dari orang lain secara tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terwujudnya perkembangan potensial menjadi lebih baik, artinya individu harus aktif dalam membangun pengetahuannya dan lingkungan juga harus aktif sebagai bentuk dukungan. Karwono, (2018:117).

Teori dari Vygotsky ini juga sejalan dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk,

dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran.

2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti memilih hasil penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini, yaitu :

Tabel 2.1

Hasil Penelitian yang Relevan

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
Sarliyadi, Sabaruddin, dan Samsun Bahari Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan. ISSN: 2549-7162 (2020)	Penerapan Model TGT (<i>Teams Game Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Pemuaian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik aspek kognitif pada materi pemuaian dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,44 > 1,68$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang berarti H_a diterima dengan nilai rata-rata sebesar 80,36. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pemuaian kelas X MIA 4 semester genap di MAS Babun Najah Banda Aceh.
Gina Alamsah, Ati Sadiah, Raden Roro Suci Nurdanti	Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Hasil penelitian menunjukan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model

Global Education Journal, Vol 1 Number 3 (2023)	(TGT) Berbantuan Media <i>Word Wall</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar	pembelajaran <i>cooperative</i> tipe TGT berbantuan media <i>Word Wall</i> dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari <i>N-Gain</i> masing-masing kelas, kelas eksperimen sebesar 0,75 sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,62. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran <i>cooperative</i> tipe TGT berbantuan <i>word wall</i> di kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti
Nurhaty Purnama Sari, Sahika Della, Fenny Agustina. Jurnal Pendidikan Biologi, Vol 9, No 1 (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Group Tournament</i> (TGT) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah Batam	Hasil Penelitian uji prasayat paired t-test dengan nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam.

Hernata Diana Tari, Utty Suwirta, Dedeh J-KIP Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol. 1, No. 2 (2020)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Man 2 Kota Tasikmalaya	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain, dimana hasil untuk kelas eksperimen berada pada kategori sedang (0,55) dengan rata-rata nilai 82,57 dan untuk kelas kontrolpun berada pada kategori sedang (0,33) dengan rata-rata nilai 75,16. Hal ini membuktikan bahwa dalam penggunaan model TGT dengan metode pembelajaran konvensional tentu mempunyai perbedaan dalam hasil belajar peserta didik.
---	--	---

Tabel 2. 2

Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang ialah dalam penerapan model yang digunakan adalah model pembelajaran <i>Cooperative learning</i> tipe <i>Temas Games Tournament</i> (TGT) dengan variable Y nya itu hasil belajar kemudian metode penelitian yang digunakan adalah <i>Nonequivalent control group design</i> , dan hasil penelitian model TGT ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang ialah pada media yang digunakan atau berbantuan media nya berbeda serta penelitian sekarang ini menambahkan uji <i>effect size</i> .

2.4 Kerangka Pemikiran

Menurut Hardani (2020:321) “Kerangka berfikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variable yang satu dengan variable yang lainnya”. Kerangka berfikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka berfikir akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variable yang akan diteliti. Hubungan tersebut kemudian akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Kerangka berfikir merupakan alur pemikiran dari peneliti sebagai dasar-dasar dari pemikiran yang menjadi latar belakang dari penelitian ini, sekaligus menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

Kegiatan selama pembelajaran di dalam kelas harus menyenangkan dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Hambatan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya terjadi karena dalam proses pembelajaran itu sendiri, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan guru juga hanya memberikan penjelasan yang satu arah sehingga pembelajaran menjadi pasif tidak menimbulkan aktivitas peserta didik sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi yang diajarkan dan hasil belajar yang diperoleh kurang dari KKM.

Peserta didik sendiri tentu menginginkan hasil belajar yang memuaskan dari proses pembelajarannya. Baik atau buruknya hasil yang dicapai oleh peserta didik dapat ditentukan oleh berbagai faktor, baik itu dari dalam diri peserta didik itu sendiri maupun dari luar diri peserta didik. Baik dan buruknya hasil yang dicapai juga mencerminkan seberapa tinggi tingkat keberhasilan yang dicapai dari proses belajar mengajar.

Seorang guru dituntut untuk dapat menghidupkan suasana belajar dengan pemilihan model dan media yang tepat dan cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, salah satu model yang dapat diterapkan oleh guru yaitu model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pelaksanaannya partisipasi aktif peserta didik dibutuhkan secara bergilir untuk menjawab pertanyaan dimana jika benar akan menjadi skor untuk kelompoknya, hal tersebut akan membuat peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

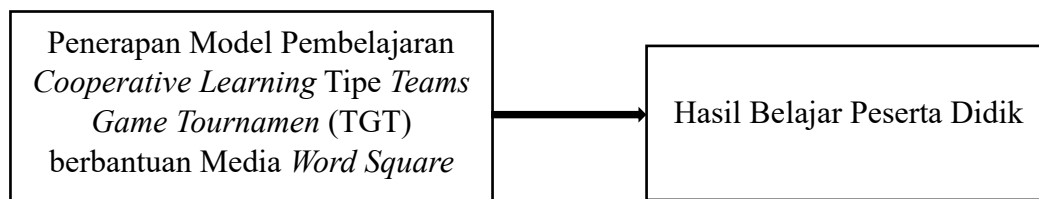
Teori belajar yang melandasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT yaitu teori belajar konstruktivisme yang di dalamnya ada perkembangan dari Jean Piaget dan Vygotsky, menurut Piaget 1980 (Karyono, Mulrasih 2018:111) “Anak adalah seorang pemikir yang aktif dan konstruktif karena konsep ini tidak muncul secara tiba-tiba dan menyeluruh”, Teori lain dari Vygotsky menyatakan bahwa “aktivitas sosial anak dikembangkan dalam bentuk kerjasama antar pelajar dengan pelajar lainnya di bawah bimbingan orang dewasa”. Teori tersebut sejalan dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT yang merupakan variable X dalam penelitian ini, model ini membuat peserta didik aktif karena dalam

pelaksanaannya membutuhkan partisipasi aktif dari peserta didik, dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, dorongan serta contoh. Kemudian peserta didik yang mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Agar kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT lebih menarik maka diperlukan media yang menunjang pembelajaran salah satu medianya yaitu *Word Squar*. *Word square* merupakan media yang berbasis web, didesain untuk proses pembelajaran dengan tampilan menarik, word square juga merupakan model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban.

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *word square* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena di dalamnya banyak melibatkan peran peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar sehingga lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar, model pembelajaran tipe ini cocok diterapkan pada peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dalam menghadapi latihan soal-soal atau pemecahan masalah materi pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *word square* yang menekankan pada diskusi kelompok dengan teman sebaya sangatlah efektif dilakukan sehingga hasil belajar dapat meningkat.

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



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Pemikiran

2.5 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:63) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Kenapa dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiri yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah :

- 1 Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *Word Square*
 .
 Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *Word Square*.
- 2 Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
 .
 Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
- 3 Ho: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *coopervative learning* tipe TGT berbantuan media *Word Square* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sesudah perlakuan.
 .
 Ha: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *coopervative learning* tipe TGT berbantuan media *Word Square* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.