

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010:3) Hasil belajar salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran karena merupakan tolak ukur untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang lebih luas mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik. Teori yang menjadi landasan hasil belajar ini adalah teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Gagne. Gagne dalam Uno (2014: 137) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan tertentu.

Sani (2019:38) mengungkapkan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh peserta didik setelah melalui aktivitas belajar”. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan atau pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan peningkatan pengetahuan baru bagi peserta didik yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Rusman (2018:438) mengungkapkan bahwa “penilaian hasil belajar oleh pendidik dilaksanakan dalam bentuk penilaian autentik dan juga non autentik. Bentuk penilaian autentik mencakup penilaian berdasarkan pengamatan, tugas lapangan, portofolio, proyek dan unjuk kerja, penilaian diri. Sedangkan bentuk penilaian non autentik mencakup tes, penilaian akhir semester, penilaian akhir tahun, dan ujian”.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar bagian terpenting dalam pembelajaran yang menjadi tolak ukur perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang dihasilkan dari proses pembelajaran berlangsung setelah berhasil menuntaskan materi mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2.1.1.2 Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan seringkali merujuk pada klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu; ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini akan meneliti hasil belajar pada domain kognitif menggunakan teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl.

Menurut Anderson dan Krathwohl dalam Oktaviana dan Prihatin (2018:82-83) menyatakan bahwa hasil revisi taksonomi bloom pada ranah kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori. Adapun klasifikasi ranah kemampuan berpikir kognitif tersebut dilihat dari tabel 2.1

Tabel 2. 1 Indikator Kawasan Kognitif

No	Kategori	Proses Kognitif	Keterangan
1	Mengingat	a. Mengenali b. Mengingat kembali	Mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang
2	Memahami atau mengerti	a. Menafasirkan b. Mencontohkan c. Mengklasifikasikan d. Merangkum e. Menyimpulkan f. Membandingkan g. Menjelaskan	Proses kognitif yang berpijak pada kemampuan dan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi. Pada kategori ini makna dari materi pembelajaran dikonstruksi, mulai dari yang diucapkan, digambar, dan ditulis.
3	Mengaplikasikan	a. Mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan) b. Mengimplementasikan (ketika tugasnya merupakan masalah)	Melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah
4	Menganalisis	a. Membedakan b. Mengorganisir c. Mengatribusikan	Melibatkan proses memecahkan materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan hubungan

			antar bagian dan hubungan-hubungan antar bagian-bagian tersebut dari struktur keseluruhannya.
5	Mengevaluasi	a. Memeriksa (keputusan-keputusan diambil berdasarkan kriteria internal) b. Mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal)	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar
6	Menciptakan	a. Merumuskan b. Merencanakan c. Memproduksi	Melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional

Indikator hasil belajar merupakan target pencapaian kompetensi secara operasional dari kompetensi dasar dan kompetensi inti dengan menilai seberapa besar pencapaian kompetensi tersebut berdasarkan penguasaan materi akademik yaitu dalam penguasaan kognitif siswa. Penilaian terhadap kognitif bertujuan untuk mengukur penguasaan dan pemilihan konsep dasar keilmuan berupa materi-materi esensial sebagai konsep dan prinsip utama. Ranah kognitif sendiri berfokus pada ranah yang lebih banyak melibatkan kegiatan mental/otak.

2.1.1.3 Faktor – faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dikelas tidak terlepas dari faktor – faktor mempengaruhi belajar. Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (Nabillah & Abadi, 2019:662) yaitu sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor yang ada dalam diri peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

a. Faktor kesehatan

Kesehatan peserta didik berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar peserta didik akan terganggu jika kesehatannya pun terganggu dan akan lelah dan kurang bersemangat belajar.

b. Minat

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi hasil belajar.

c. Bakat

Secara umum bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai hasil belajar sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

2. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

a. Faktor keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi antar peserta didik, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik karena keberadaannya dalam masyarakat. Seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, massa media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya pengaruh dari teman bergaul peserta didik dan kehidupan masyarakat disekitar juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, penulis menyimpulkan hasil belajar di pengaruhi dua faktor yaitu yang pertama faktor internal dan faktor eksternal. Seperti yang kita ketahui, faktor eksternal penting untuk peserta didik dalam mendorong hasil belajar, namun jika masih belum ada dorongan dari faktor internal dirinya maka akan lebih sulit untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, akan lebih bagus hasilnya jika kedua faktor tersebut menjadi dorongan hasil belajar peserta didik.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran akan selalu dihadapkan pada model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut penting, dikarenakan akan mempermudah pendidik pada saat pembelajaran berlangsung agar tujuan pembelajaran tercapai secara sistematis

dan memiliki strategi yang baik. Proses belajar mengajar dibutuhkan metode, pendekatan, teknik, strategi, dan model pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama antar kelompok secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif dapat membantu meningkatkan kerjasama dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik sehingga mendapatkan hasil maksimal.

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Abdul Majid (2013:174) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Lie (Prihatmojo, 2020:13) mengungkapkan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas – tugas yang terstruktur yang disebut sebagai sistem pembelajaran gotong royong”. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran lain dengan fokus pada proses kolaboratif di dalam kelompok. Hal ini menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu hal menarik dari model pembelajaran kooperatif adalah bahwa selain meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik serta mempengaruhi aspek-aspek lain seperti hubungan sosial, penerimaan terhadap siswa yang mungkin dianggap lemah, harga diri, norma akademik dan sikap membantu sesama.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas mengenai model pembelajaran kooperatif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama kelompok kecil secara kolaboratif dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas yang terstruktur dalam mencari solusi dalam permasalahan pada proses pembelajaran berlangsung untuk dapat meningkatkan

hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa serta mempengaruhi aspek hubungan sosial, norma akademik, dan sikap membantu sesama.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Model pembelajaran team games tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin untuk membantu siswa dalam memahami, mereview dan penguasaan materi pelajaran. Dalam penelitiannya, Slavin menemukan bahwa model pembelajaran TGT berhasil meningkatkan keterampilan-keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, penghargaan diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Menurut Kodir (2011:92) Model pembelajaran team games tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model team games tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Pendekatan yang digunakan dalam TGT adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Model TGT ini akan sangat mudah dipahami oleh peserta didik karena pembelajarannya sendiri yang secara langsung melibatkan peserta didik secara aktif mengikuti proses pembelajaran.

Melalui pengertian dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pembelajaran kooperatif yang dapat mudah diterapkan dengan melibatkan seluruh peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan-keterampilan dasar, interaksi positif antar peserta didik tanpa ada perbedaan status.

2.1.3.2 Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Prosedur pelaksanaan team games tournament (TGT) dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka

untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, diadakan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Menurut Robert E.Slavin dalam Kodir (2011:92-93) pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terdiri dari 5 komponen utama. Berikut 5 komponen utama dalam pembelajaran team games tournament (TGT), sebagai berikut:

1. Penyajian kelas

Di awal pembelajaran, guru mengajarkan materi melalui penyampaian kelas, sering kali melalui metode pengajaran langsung atau ceramah, serta melibatkan diskusi yang dipandu oleh guru. Pada tahap ini, penting bagi siswa untuk sepenuhnya focus dan memahami materi yang diajarkan oleh guru, karena pemahaman ini akan memberikan kontribusi positif saat siswa bekerja dalam kelompok atau berpartisipasi dalam permainan. Kinerja dalam permainan dapat memengaruhi nilai kelompok, sehingga pemahaman yang baik terhadap materi menjadi kunci untuk mencapai skor yang baik dalam berbagai aktivitas kelas.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri dari 5 hingga 6 siswa yang per kelompok yang memiliki perbedaan dalam prestasi akademik, jenis kelamin, dan latar belakang etnik. Tujuan dari pembentukan kelompok adalah untuk mendalami materi bersama-sama dengan anggota kelompok yang lain. Secara khusus, kelompok bertujuan untuk mempersiapkan setiap anggota agar dapat bekerja secara lebih efektif dan optimal saat berpartisipasi dalam game.

3. Permainan (*game*)

Permainan dilakukan dengan masing-masing siswa membuat pertanyaan dengan cara menuliskan soal di papan tulis secara estafet atau bergantian dalam waktu selama 8 menit. Kelompok yang menyelesaikan paling awal diberikan 10 poin. Poin tersebut menjadi poin tambahan untuk permainan di dalam turnamen.

4. Turnament (*tournament*)

Umumnya, turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap kali selesai satu unit pembelajaran, setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah menyelesaikan lembar kerja.

5. Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Setelah itu, guru akan mengumumkan kelompok pemenang, dan setiap tim akan menerima sertifikat atau hadiah jika rata-rata skornya memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka terdapat 5 komponen dalam model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) yaitu penyajian kelas, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Pada penelitian ini dilakukan beberapa modifikasi sehingga sedikit berbeda dengan teori. Terdapat penambahan dalam media yang digunakan yaitu berupa media permainan monopoli.

2.1.3.3 Kelebihan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Pada dasarnya semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Model *team games tournament* (TGT) mempunyai beberapa kelebihan. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menurut Suarjana (2000:10), sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
 - a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
 - b. Mengendapkan penerimaan terhadap perbedaan individu
 - c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
 - d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
 - e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
 - f. Motivasi belajar lebih tinggi
 - g. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
2. Kelemahan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Disamping terdapat kelebihan tentu saja model *team games tournament* (TGT) juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan dari model pembelajaran ini, sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok
 - b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Dalam setiap model pembelajaran, tentunya ada kelebihan dan kelemahan, maka berdasarkan penjelasan diatas terlihat bahwa kelebihan lebih unggul dibandingkan dengan kelemahannya, maka dari itu penerapan model pembelajaran ini akan membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Menurut Majid dan Rachman (2014:221) “model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil”. Sedangkan menurut Isjoni (2007:54) “jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran dalam mencapai prestasi yang maksimal”. Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, sehingga dalam kelompok siswa saling membantu satu dengan yang lain untuk mencapai prestasi yang optimal.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas mengenai pengertian model pembelajaran kooperatif jigsaw maka dapat disimpulkan, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dalam kelompok dan saling membantu untuk menguasai materi pelajaran dalam pencapaian prestasi yang maksimal.

2.1.4.2 Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Menurut Ridwan Abdul Sani (2019:146) adapun langkah-langkah model pembelajaran jigsaw, sebagai berikut:

- a. Siswa dikelompokkan kedalam tim-tim yang terdiri atau beberapa siswa
- b. Setiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- c. Setiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab

- e. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- f. Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- g. Guru memberi evaluasi
- h. Penutup

2.1.4.3 Kelebihan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan Jigsaw menurut Shoimin (2017:207-208) yaitu sebagai berikut:

- 1 Kelebihan model pembelajaran kooperatif jigsaw
 - a. Mampu mengembangkan hubungan antar pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda
 - b. Menerapkan bimbingan sesama teman
 - c. Rasa percaya diri siswa yang lebih tinggi
 - d. Memperbaiki kehadiran
 - e. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar
 - f. Sikap apatis berkurang
 - g. Pemahaman materi lebih mendalam
 - h. Meningkatkan motivasi belajar
- 2 Kelemahan model pembelajaran kooperatif jigsaw
 Selain terdapat kelebihan, model pembelajaran jigsaw juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan model pembelajaran jigsaw, sebagai berikut:
 - a. Jika guru tidak mengingatkan siswa untuk menggunakan keterampilan kooperatif dalam kelompok, seringkali kelompok tersendat dalam diskusi
 - b. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dan menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi
 - c. Membutuhkan waktu yang lebih lama apabila penataan ruangan belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk merubah posisi yang dapat menimbulkan suasana yang tidak nyaman.

Pada setiap model pembelajaran memiliki kekurangan dalam penerapannya. Meskipun begitu, kelemahan tersebut bisa diatasi dengan berbagai cara. Dalam kasus model pembelajaran jigsaw, guru dapat mengatasi kekurangan dengan memberikan arahan yang terstruktur kepada siswa, mengelola kegiatan siswa dengan baik, dan mendorong mereka untuk menggunakan sumber-sumber lain selain materi yang disediakan guru ketika membuat pertanyaan dan menjawab

soal. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan berarti, sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai.

2.1.5 Media Monopoli

2.1.5.1 Pengertian Media Permainan Monopoli

Menurut Priyastuti dalam Desywati (2021:269) menyatakan media monopoli termasuk dalam media permainan, penggunaan media monopoli siswa dapat lebih mudah mempelajari keterampilan dalam proses pembelajaran daripada melalui penyampaian materi secara terbiasa selama proses pembelajaran. Monopoli merupakan salah satu jenis permainan ketangkasan dalam berstrategi, dalam memainkannya seseorang harus pandai dalam mengatur siasat, mengatur keuangan serta mampu mengembangkan imajinasi untuk berpikir bagaimana bisa memenangkan permainan.

Monopoli dapat dijadikan media pembelajaran tentunya dengan memodifikasi dengan melakukan perubahan-perubahan tertentu, dalam penelitian ini model pembelajaran team games tournament (TGT) dimodifikasi dan digabungkan dengan media monopoli untuk langkah dalam pembelajarannya, sebagai berikut :

- 1) Setelah guru memberikan materi kepada siswa
- 2) Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 3) Guru mengintruksikan siswa untuk bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing
- 4) Setelah siswa bergabung dengan kelompoknya
- 5) Guru memberikan perintah untuk tiap kelompok mengirimkan perwakilan guna mencabut undian untuk menentukan urutan bermain dan mengumpulkan hasil diskusi tiap kelompoknya
- 6) Setelah semua kelompok mengetahui urutan bermain
- 7) Guru membagikan media pembelajaran permainan monopoli yang telah disiapkan

- 8) Guru menjelaskan terkait dengan peraturan permainan. Yang mana disini siswa akan saling beradu secara kelompok dengan satu media maksimal untuk 6 kelompok
- 9) Setelah semua siswa paham akan peraturan permainan maka guru memberikan perintah untuk tiap kelompok memilih satu perwakilan
- 10) Guru memberikan waktu bermain selama 10-15 menit untuk melakukan permainan setiap satu putaran
- 11) Setiap perwakilan kelompok mulai melemparkan dadu dan menjalankan pion yang telah disediakan dengan cara bergantian
- 12) Apabila siswa berhenti di petak yang memiliki kode A,B,C,D,E dan F maka siswa mengambil kartu pertanyaan yang sudah disediakan berdasarkan dengan kode. Yang mana kode A untuk kelompok 1 kode B untuk kelompok 2, kode C untuk kelompok 3, kode D untuk kelompok 4, kode E untuk kelompok 5, dan kode F untuk kelompok 6
- 13) Apabila siswa berhenti di petak kesempatan maka siswa mengambil kartu yang telah disediakan yang berisi perintah
- 14) Apabila siswa berhenti di petak titik kunci maka siswa akan mendapatkan salah satu kartu yang berisi perintah yang diberikan yang harus dilakukan oleh kelompok yang mendapatkan kartu tersebut
- 15) Permainan terus berlangsung sampai waktu yang telah ditentukan
- 16) Setelah permainan berakhir, guru memberikan perintah untuk siswa kembali berkumpul dengan anggota kelompoknya
- 17) Setelah semua kelompok berkumpul dengan kelompoknya, guru menjumlahkan semua poin yang diperoleh oleh setiap kelompok, untuk poin tertinggi maka kelompok tersebutlah yang menjadi pemenang dalam permainan tersebut
- 18) Guru memberikan penghargaan atau reward kepada kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan
- 19) Guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.1.5.2 Kelebihan Kekurangan Media Permainan Monopoli

Dalam sebuah media pembelajaran tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Berikut kelebihan dan kekurangan menurut Desi (2019:53), sebagai berikut:

- 1 Kelebihan media pembelajaran permainan monopoli antara lain:
 - a. Proses pembuatannya sederhana
 - b. Tidak membutuhkan ruangan yang besar untuk menyimpannya
 - c. Perawatan dan pemeliharaan relative mudah
 - d. Mudah dibawa dan dipindahkan
 - e. Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapihkan kembali setelah digunakan
 - f. Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan
 - g. Dapat dimainkan lebih dari 5 orang
 - h. Pemain dapat merasakan rasa senang dan rasa ingin tahu
 - i. Mudah dioperasikan
- 2 Kekurangan media pembelajaran permainan monopoli antara lain:
 - a. Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang)
 - b. Hanya dapat digunakan untuk melatih pemahaman konsep tertentu
 - c. Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan
 - d. Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar
 - e. Untuk menentukan pemenang harus menukarkan jumlah reward kepada pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu

Sedangkan, menurut Siskawati (2016:79) menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan dari permainan monopoli, sebagai berikut:

- a. Kelebihan media pembelajaran permainan monopoli
 - 1) Media monopoli menggunakan gambar yang menarik
 - 2) Materi pelajaran yang dapat digunakan pada media permainan monopoli tidak hanya satu bidang itu saja
 - 3) Media monopoli membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran karena semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama
 - 4) Media monopoli bukan hanya mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran tetapi menumbuhkan minat siswa untuk belajar
 - 5) Media monopoli lebih menekankan kerja sama, persaingan dan jiwa sportivitas pada siswa

Selain itu, adapun kelemahan dari media permainan monopoli sebagai berikut:

- b. Kelemahan media pembelajaran permainan monopoli
 - 1) Memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menggunakan media monopoli
 - 2) Memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan media permainan monopoli

- 3) Guru harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan karena media ini berbasis permainan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam media permainan monopoli terdapat kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari media permainan monopoli proses pembuatannya sederhana, tidak membutuhkan ruangan yang besar untuk penyimpanannya, dibuat dengan penuh warna dan gambar sehingga tidak membosankan, dapat membuat peserta didik lebih aktif saat pembelajaran, menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar, dan menekankan kerja sama, persaingan dan jiwa sportivitas pada siswa. Sedangkan kelemahan dari media permainan monopoli, memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menggunakan medianya, dan pendidik harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan karena media ini berbasis permainan.

2.1.6 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Permainan Monopoli

Teori belajar ini sangat penting untuk terciptanya suatu kegiatan pembelajaran yang baik, hal ini disebabkan teori belajar dapat membantu guru untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Maka seorang guru diharuskan mengetahui tentang teori belajar. Teori belajar dapat digunakan sebagai panduan guru untuk mengelola kelas, membantu guru untuk mengevaluasi proses, perilaku guru sendiri serta hasil belajar siswa yang telah dicapai. Teori belajar yang melandasi dalam penggunaan model pembelajaran team games tournament (TGT) berbantuan media permainan monopoli yaitu teori konstruktivisme.

Menurut Ridwan Abdul (2019:20) menjelaskan bahwa “konstruktivisme merupakan landasan berpikir pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia secara sedikit demi sedikit yang menghubungkan dan mengasimilasikan pengetahuan, kecakapan, pengalaman yang dimilikinya dengan pengetahuan, kecakapan, pengalaman yang baru sehingga terjadi perubahan atau perkembangan.” Teori konstruktivisme menekankan pada proses belajar bukan mengajar, para peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasarkan pada pengalaman yang nyata.

Teori konstruktivisme terdiri dari dua cabang, yaitu konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Menurut Jean Piaget dalam Mochamad Muclis (2021:5) Konstruktivisme kognitif menyatakan bahwa “konstruktivisme kognitif merupakan konstruktivisme yang memiliki peran psikolog secara signifikan dalam kemampuan seseorang melakukan analisis, hal ini dipengaruhi lingkungan pada usia-usia awal seseorang dipahami sebagai suatu pengamatan terhadap obyek-obyek sekitar.” Sedangkan konstruktivisme sosial yang digagas oleh Vgotsky menyatakan bahwa “konstruktivisme sosial merupakan kegiatan memahami yang dipengaruhi oleh keterlibatan seseorang dalam kegiatan sosial budaya yang mengitarinya, yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil penemuan sosial dan sekaligus sebagai faktor dalam perubahan sosial.”

Menurut Ranguti dalam Mochamad Muclis (2021:6) Dalam proses pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam mengaitkan berbagai gagasan dalam pembentukan ilmu pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam kaitan ini dapat ditegaskan bahwa pengalaman belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam mempelajari informasi/materi pembelajaran yang baru.

Menurut Shymansky dalam Mochaman Muclis (2021:7) berpandangan bahwa konstruktivisme merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya dalam proses belajar, melalui pemberian kesempatan yang sangat luas, agar peserta didik memahami informasi yang mereka peroleh dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditegaskan bahwa konstruktivisme merupakan teori belajar yang memberikan kesempatan dan kebebasan kepada peserta didik untuk sebagai kontruktor untuk dapat memahami pengetahuan dengan peran psikolog dengan menganalisis lingkungan sekitar selama proses pembelajaran dan berperan langsung dalam proses belajar untuk dapat memahami informasi yang diperoleh dalam proses belajar. Maka dari itu, teori konstruktivisime merupakan teori belajar yang melandasi model pembelajaran team games tournament (TGT) dengan memandang belajar sebagai

proses peserta didik secara aktif mengkonstruksi atau membangun gagasan-gagasan atau konsep-konsep baru melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi anggota tim, berdiskusi, dan merancang strategi untuk berkompetisi dalam permainan monopoli. Selain itu, dalam permainan monopoli siswa diharapkan untuk aktif memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan suatu kajian yang diperoleh dari hasil observasi atau percobaan. Adapun dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai landasan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Apliana Dendo, Titik Purwanti, Novi Eko Prasetyo dan Putri Vina Sefaverdiana, Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol 4 no 2 2020	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.	Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media monopoli secara signifikan telah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan sangat efektif untuk memperbaiki hasil belajar siswa	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran <i>team games tournament</i> berbantuan media permainan monopoli sebagai variabel independent dan variabel hasil belajar sebagai variabel dependen.	Objek penelitian di kelas X IPS
2	Syamsul Arifin, Priyo Utomo, Nur Aini Anisa Jurnal Pendidikan Umum	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT) dengan simulasi media	Metode pembelajaran kooperatif TGT pada kelas XI IIS SMA IPIEMS mengalami peningkatan dengan skor	Variabel yang diteliti, yaitu model pembelajaran <i>team games tournament</i> sebagai variabel independent dan variabel hasil	Materi pokok pembelajaran pada pasar modal kelas XI IPS

	LPPM Visipena Volume 11 No 1, Juni 2020	monopoli pada mata pelajaran ekonomi	meningkat sebesar 52,5% dari rata- rata siklus I sebesar 34,1% meningkat menjadi 86,7% pada siklus II. Model pembelajaran kooperatif TGT dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal kelas XI IIS 1 SMA IPIEMS Surabaya	belajar sebagai variabel dependen	
3	Novita Sari , Jurnal Education and development Volume 03 no 2 Januari 2018	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> terhadap hasil belajar siswa	Model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> terhadap hasil belajar siswa terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dibuktikan dengan eksperimen dibuktikan dengan peroleh nilai rata- rata pre-test sebesar 37,14 dan nilai rata-rata post-test sebesar 80,00. Sedangkan kelas kontrol dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata pre- test sebesar 36,64 dan nilai rata-rata	Variabel independent yaitu model pembelajaran <i>team games tournament</i> dan hasil belajar sebagai variabel dependen.	Tidak menggunaka n media sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran

			post-test sebesar 72,89. Hal ini terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil pengujian <i>effect size</i> sebesar 0,619 atau 61,9% yang merupakan kategori sedang artinya terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> terhadap hasil belajar siswa.		
4	Fajaria Desi Pritawati	Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT) dengan media permainan monopoli pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS SMAN 11 Semarang	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal kelas XI IIS SMAN 11 Semarang dibandingkan dengan model konvensional hal ini dilihat	Variabel yang diteliti yaitu variabel independent model pembelajaran <i>team games tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan variabel dependen hasil belajar siswa	Materi pokok pembelajaran pada pasar modal kelas XI IIS

		Tahun Ajaran 2014/2015.	berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi perubahan hasil belajar. Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen menjadi 89% dengan nilai tertinggi 96 dan terendah 70 serta tingkat ketuntasan menjadi 91,67% sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata 83,37% dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 70 serta tingkat ketuntasan menjadi 85,71%		
5	Henny Zurika Lubis, S.E., M.Si dan Anita Harahap S.Pd.	Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa	Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pada saat pretest terdapat 15 orang (42,85%) siswa yang tuntas belajar, sedangkan pada siklus I terdapat 23 orang (65,71%) yang tuntas dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang siswa (88,57%).	Variabel yang diteliti yaitu pada penggunaan media pembelajaran monopoli dan variabel dependen pada hasil belajar siswa	Tidak menggunakan model pembelajaran dan materi pokok pembelajaran yaitu Akuntansi

2.3 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2017:60) mengungkapkan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting”. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan untuk mengetahui hubungan antara variable secara teoritis.

Teori yang mendukung hasil belajar adalah teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Gagne yang mengungkapkan bahwa belajar dapat diidentifikasi sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh. Model kognitif memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.

Belajar merupakan suatu aktivitas dimana seseorang mendapatkan perubahan tingkah laku dalam berbagai bentuk diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tingkah laku tersebut diperoleh seseorang melalui proses pembelajaran yang ditunjukan dengan hasil belajar. Secara teori, model pembelajaran team games tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang berhasil meningkatkan keterampilan-keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, penghargaan diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain.

Tingkat keberhasilan pada hasil belajar siswa diukur menggunakan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) baik secara individual ataupun kelompok. KKM mata pelajaran ekonomi dalam penelitian ini yang ditetapkan oleh sekolah penelitian yaitu MAN 3 Tasikmalaya sebesar 73 sedangkan ketuntasan secara klasikal adalah ketika hasil belajar 73% dari jumlah siswa mencapai KKM. Hasil belajar siswa kelas XI MAN 3 Tasikmalaya pada mata pelajaran ekonomi yaitu 15% dan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dalam peningkatan hasil belajar yaitu 85% siswa yang belum mencapai KKM dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI IPS. Hal ini disebabkan oleh pemahaman yang didapatkan oleh siswa selama belajar hanya sedikit yang dikarenakan pembelajaran yang diberikan oleh

guru terlalu monoton. Guru mata pelajaran ekonomi masih menentukan model pembelajaran konvensional, namun adapun kelebihan yang dimiliki yaitu mudah diterapkan dan tidak memerlukan banyak waktu.

Dalam mengatasi hasil belajar siswa yang tidak optimal dalam mata pelajaran ekonomi akan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli. Pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran dalam kelompok dengan jumlah peserta berkisar antara 4-6 orang, dengan tujuan agar anggota kelompok saling memotivasi dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif ini, tipe TGT akan digunakan dalam bentuk perlombaan antar tim dengan memanfaatkan media permainan monopoli.

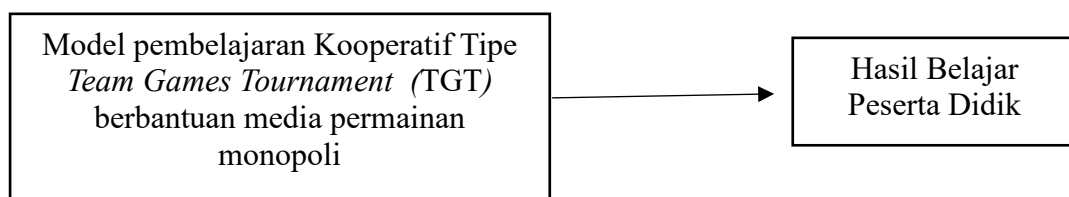
Permainan monopoli melibatkan keterampilan strategi dan kecerdasan dalam berpikir. Dalam permainan ini, seseorang harus memiliki kemampuan dalam berpikir. Dalam permainan ini, seseorang harus memiliki kemampuan untuk merencanakan taktik, mengelola keuangan dan mengembangkan imajinasi guna meraih kemenangan. Penggunaan model ini dalam pembelajaran ekonomi bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran oleh siswa, sembari mengajarkan keterlibatan aktif dalam kerja kelompok. Dengan tidak hanya mengandalkan kelompoknya. Melalui model pembelajaran ini siswa dituntut untuk terlibat secara aktif, sehingga tidak hanya bergantung pada kelompoknya. Adapun tujuannya yaitu untuk mengembangkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran serta mendeskripsikan kelayakan media permainan monopoli pada mata pelajaran ekonomi materi pokok perdagangan internasional.

Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dengan media permainan monopoli sesuai dengan materi pokok perdagangan internasional. Perdagangan internasional merupakan materi yang membutuhkan konsep yang mendalam, selain terdapat banyak teori yang membuat siswa bosan apabila pembelajaran materi pokok perdagangan internasional tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat. Materi pokok ketenagakerjaan dapat dipelajari dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT)

dengan media permainan monopoli yang memiliki karakteristik menumbuhkan sikap aktif, kerjasama, tanggung jawab, dan mendorong siswa untuk saling membantu memahami materi. Selain itu, dalam materi ketenagakerjaan yang dapat memberikan pembelajaran bagi peserta didik dalam kegiatan monopoli dengan meniru aspek-aspek dari dunia kerja seperti manajemen uang, pengambilan keputusan dan negosiasi.

Melalui penelitian ini akan membuat mekanisme pembelajaran dengan menggunakan dua model pembelajaran yang diterapkan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan monopoli dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Nantinya hasil dari penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan monopoli akan dinilai keefektifannya.

Penelitian terdahulu mengenai menurut Hariyanto dan Zuchdi (2016:136) mengatakan bahwa Ada perbedaan keefektifan signifikan antara model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) dan jigsaw, dalam model team games tournament mempunyai gain score lebih tinggi dibandingkan jigsaw untuk hasil ranah kognitif. Selain itu dalam penelitian Henny dan Anita (2017:377) menyatakan “permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk siswa SMA kelas XI IPS pada materi akuntansi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Arikunto (2014:110) mengungkapkan bahwa “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, hingga terbukti melalui data yang terkumpul”. Berikut hipotesis dalam penelitian ini:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *team games tournmanet*(TGT) berbantuan media permainan monopoli pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 3 Tasikmlaya pada pengukuran awal dan oengukuran akhir
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran jigsaw pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 3 Tasikmalaya pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan model pembelajaran jigsaw pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 3 Tasikmalaya pada pengukuran akhir