

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru melalui pengalaman dan interaksi yang terstruktur. Proses ini melibatkan perubahan yang terjadi dalam diri individu, baik secara kognitif maupun afektif, sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Dalam belajar, seseorang aktif mengolah informasi, memahami konsep, dan mengembangkan keterampilan yang akan berguna dalam kehidupan dan perkembangan pribadi. Belajar bukan hanya sekadar mengingat informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam dan penerapan pengetahuan dalam berbagai situasi. Dengan kata lain, belajar adalah upaya terus-menerus untuk mencapai perubahan positif yang dapat dilihat dari kemajuan dalam pemikiran, sikap, dan perilaku.

Menurut Ihsana (2017: 4) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang membawa individu dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dari kurang paham menjadi paham, dan dari tidak mampu menjadi mampu. Belajar adalah perjalanan pengembangan diri yang memungkinkan peningkatan pemahaman dan keterampilan. Menurut Sudjana (2018: 12) menjelaskan bahwa belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan perilaku individu sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Proses ini melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang memperkaya pengetahuan dan membentuk sikap serta keterampilan.

Menurut Hamdani (2019: 23) menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas mental aktif di mana seseorang memproses informasi baru untuk membangun pemahaman atau keterampilan. Hal ini membantu individu menjadi lebih siap beradaptasi dengan perubahan dalam lingkungan mereka. Menurut Purwanto (2020: 45) mengartikan belajar sebagai usaha yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui pengalaman dan proses

pembelajaran. Belajar melibatkan pemahaman yang mendalam, yang terlihat dalam perubahan sikap atau perilaku individu.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2019: 67) menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas individu yang berkontribusi pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman terstruktur, mencakup perkembangan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap. Menurut Sardiman (2020: 34) berpendapat bahwa belajar adalah proses yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam diri individu, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini dapat diamati dari perilaku yang ditunjukkan setelah menjalani proses belajar. Sedangkan Uno (2022: 15) menekankan bahwa belajar adalah usaha aktif untuk memahami dan menerapkan informasi baru yang diperoleh dari pengalaman dan proses belajar, yang melibatkan pemikiran berkelanjutan untuk mengembangkan kapasitas intelektual dan emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang melibatkan perubahan dalam diri individu sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi. Proses ini mencakup pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang menunjukkan bahwa belajar bukan hanya tentang mengingat informasi, tetapi juga tentang pemahaman yang mendalam dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, belajar memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan lingkungan, meningkatkan keterampilan, dan membentuk sikap yang positif. Hal ini menegaskan bahwa belajar adalah aktivitas aktif yang krusial dalam pengembangan diri seseorang.

2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan proses pengajaran dapat diukur dari hasil yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka mengalami proses belajar. Benjamin S. Bloom, sebagaimana dikutip oleh Sani (2019:38), menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing aspek tersebut memiliki tingkatan, yang diorganisasikan dalam apa yang disebut taksonomi kemampuan.

Menurut Sani (2019:38), hasil belajar adalah perubahan perilaku atau

kompetensi yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Perubahan ini dapat berupa peningkatan atau pengembangan baru yang sebelumnya tidak ada, seperti pengetahuan baru yang diperoleh peserta didik.

Rusman (2018:438) menambahkan bahwa penilaian hasil belajar oleh guru dilakukan melalui penilaian autentik dan non-autentik. Penilaian autentik mencakup pengamatan, tugas lapangan, portofolio, proyek, unjuk kerja, dan penilaian diri. Sementara itu, penilaian non-autentik mencakup tes, penilaian akhir semester, penilaian akhir tahun, dan ujian.

Menurut Jean Piaget (1952, 11) hasil belajar sebagai proses yang timbul dari aktivitas kognitif, di mana peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses asimilasi dan akomodasi, dan ini merupakan hasil dari interaksi aktif mereka dengan lingkungan sekitar. Menurut Piaget, pembelajaran terjadi ketika peserta didik mampu menghubungkan informasi baru dengan skema yang sudah ada atau memodifikasi skema tersebut agar dapat menerima informasi baru. Dengan kata lain, hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan materi tetapi juga dari sejauh mana peserta didik dapat mengembangkan skema kognitif mereka sendiri.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui berbagai kemampuan yang mereka kembangkan selama proses belajar. Kemampuan ini diamati dan dinilai oleh guru sepanjang proses pembelajaran untuk melihat adanya peningkatan. Hasil belajar juga dapat dilihat dari angka yang diperoleh peserta didik setelah berhasil menguasai konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan dalam kurikulum yang berlaku.

2.1.1.3 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut mcmillan (2019) menyebutkan tujuan penilaian Hasil Belajar :

- 1) Memantau perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu untuk melihat kemajuan yang dicapai. 2) Memberikan informasi yang akurat kepada peserta didik dan guru guna meningkatkan proses pembelajaran. 3) Menilai efektivitas metode pengajaran serta program pendidikan yang diterapkan di sekolah.

Sedangkan tujuan penilaian hasil belajar yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang penilaian hasil belajar pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah:

1. Memastikan tingkat kemahiran dalam sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang perlu ditingkatkan oleh seseorang atau sekelompok peserta didik untuk menerima pembelajaran remedial dan pengayaan.
2. Membuat program pengayaan atau perbaikan sesuai dengan tingkat penguasaan kompetensi bagi individu yang tergolong cepat atau lambat dalam hal hasil belajar.
3. Menetapkan ketuntasan penguasaan sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang ditetapkan setiap hari, setiap semester, setiap tahun, dan masa studi satuan pendidikan.
4. Meningkatkan proses pembelajaran pada pertemuan atau semester berikutnya.
5. Pemetaan kualitas satuan pendidikan.

Dengan kata lain, tujuan dari hasil belajar ini adalah untuk menentukan apakah peserta didik telah menguasai materi atau belum dan apakah kegiatan yang digunakan di dalam kelas sesuai dengan apa yang diharapkan untuk dimanfaatkan oleh pihak yang berkepentingan.

2.1.1.4 Karakteristik Hasil Belajar

Menurut Slavin (2019, hlm. 47) menyebutkan bahwa hasil belajar memiliki beberapa karakteristik kunci seperti dibawah ini:

1. Penguasaan Konsep Kognitif, artinya penguasaan peserta didik dalam memahami topik, seperti ekonomi, dengan pendekatan berbasis kelompok.
2. Kemampuan Sosial, artinya keterampilan berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sekelompok.
3. Pengembangan Proses Berpikir, ini mengacu pada kemampuan peserta didik merencanakan, mengatur, dan menyelesaikan tugas.
4. Perubahan Sikap Terhadap Pembelajaran, artinya sikap yang lebih positif dan termotivasi dalam memahami materi ekonomi.
5. Pencapaian Akademik, artinya keberhasilan melalui nilai atau skor yang

diperoleh peserta didik dari pembelajaran.

Karakteristik ini menekankan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari pencapaian akademik, tetapi juga dari aspek kognitif, sosial, sikap, dan proses berpikir peserta didik.

2.1.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator tujuan pembelajaran di dalam aktivitas kelas, maka dari itu hasil belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Gagné (2020, hlm. 35) menyebutkan bahwa faktor-faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Kondisi Internal peserta didik: Keadaan psikologis dan kesiapan belajar peserta didik.
2. Lingkungan Belajar: Termasuk dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah.
3. Metode Pembelajaran: Efektivitas metode yang digunakan dalam penyampaian materi.
4. Pengalaman Belajar: Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.
5. Motivasi: Dorongan internal peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan Slavin (2019, hlm. 50) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh lima faktor kunci diantaranya:

- a. Kualitas Pengajaran, yaitu pengaruh teknik pengajaran yang diterapkan guru.
- b. Keterlibatan peserta didik, memacu pada seberapa aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Latihan dan Penerapan, seberapa sering peserta didik berlatih dan menggunakan konsep yang diajarkan.
- d. Kesiapan peserta didik, yaitu tingkat kemampuan awal dan kesiapan untuk menerima materi baru.
- e. Penguatan dan Umpan Balik, yaitu respon atau dorongan yang diterima peserta didik selama proses belajar.

Berdasarkan pendapat Gagné (2020) dan Slavin (2019), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, seperti motivasi dan kesiapan, serta

faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, kualitas pengajaran, dan umpan balik yang diberikan. Faktor-faktor ini saling berinteraksi dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

2.1.1.6 Indikator Hasil Belajar

Secara umum, pengungkapan hasil belajar ideal mencakup seluruh ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik sebagai dampak dari pengalaman serta proses belajar yang dialami peserta didik. Untuk menilai apakah seseorang berhasil dalam menguasai pengetahuan dalam suatu mata pelajaran, hal ini dapat dilihat dari prestasi yang dicapainya. Hasil belajar, menurut Wiradinata (2013:71), dapat dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu:

- 1. Keefektifan(*effectiveness*)**

Keefektifan dalam pengajaran diukur berdasarkan tingkat pencapaian peserta didik. Ada empat aspek yang digunakan untuk menggambarkan keefektifan pengajaran, yaitu: 1) tingkat kesalahan, 2) kecepatan kerja, 3) tingkat transfer pembelajaran, dan 4) tingkat retensi.

- 2. Efisiensi(*efficiency*)**

Efisiensi pengajaran diukur dengan membandingkan keefektifan dengan waktu yang digunakan peserta didik atau biaya pengajaran yang dikeluarkan.

- 3. Daya Tarik(*appeal*)**

Daya tarik dalam pengajaran diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk terus melanjutkan proses belajar. Daya tarik ini sangat berkaitan dengan daya tarik mata pelajaran itu sendiri, dan kualitas pengajaran akan mempengaruhi keduanya.

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

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi

Level Kognitif	Indikator
C1/Mengingat (remembering)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>).
C2/ Memahami (understanding)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>).
C3/Menerapka n (applying)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarluaskan (<i>sharing</i>).
C4/Menganali sis (analyzing)	Memberikan atribut (<i>atributing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahihkan (<i>validating</i>).
C5/ Mengevaluasi (evaluating)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesing</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>).
C6/Mencipta (creating)	Menggeneralisasi (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>).

Sumber: Wahyuningtyas dkk (2022: 207)

2.1.2 Konsep Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah pola yang berfungsi sebagai pedoman untuk mengatur pengajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Suprijono (2009: 46) Model pembelajaran sebagai kerangka kerja konseptual yang menguraikan proses metodis untuk menyusun pengalaman belajar yang dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Menurut Komalasari (2013: 57) Model pembelajaran pada dasarnya adalah jenis pengajaran yang secara khas diperagakan oleh guru dari awal sampai akhir. Sedangkan menurut Iru (2012: 6) Model pembelajaran adalah representasi, tipe, atau contoh dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Maka, model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang diterapkan secara metodis berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu.

Dengan demikian, model pembelajaran adalah pedoman atau acuan dalam melakukan pembelajaran yang didemonstrasikan secara utuh dari awal sampai akhir, yang dilaksanakan secara khas dan metodis.

2.1.2.2 Fungsi Model Pembelajaran

Suprijono (2011: 46) menegaskan bahwa guru dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuan, dan cara berpikir serta mengkomunikasikan ide melalui penggunaan model pembelajaran. Para guru dan para perancang pembelajaran dapat menggunakan model-model pembelajaran sebagai pedoman dalam mengorganisasikan pembelajaran dan aktivitas-aktivitasnya.

Iru (2012: 8) secara khusus menyebutkan hal-hal berikut ini sebagai fungsi model pembelajaran:

1. Pedoman. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai seperangkat aturan yang memperjelas apa yang harus dilakukan oleh guru.
2. Pengembangan kurikulum. Model-model pembelajaran dapat berguna untuk penyusunan kurikulum untuk berbagai tingkat kelas pendidikan.
3. Menetapkan bahan-bahan mengajar. Model pembelajaran menguraikan dengan sangat rinci berbagai sumber bahan pengajaran yang berbeda yang akan digunakan oleh guru untuk mendukung dan membantu perubahan yang baik terhadap diri individu peserta didik.
4. Membantu perbaikan dalam mengajar. Model pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dan membantu proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran adalah sebagai kerangka kerja bagi para guru untuk diimplementasikan dalam rangka meningkatkan keefektifan pengajaran dan aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2.1.2.3 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah teknik atau kumpulan strategi untuk memotivasi peserta didik agar dapat berkolaborasi satu sama lain pada saat proses pembelajaran. Menurut Rusman (2014: 202) dalam pembelajaran kooperatif peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok yang bersifat *heterogen*, yang anggotanya terdiri dari kelompok kecil yaitu empat sampai enam orang secara kolaboratif. Menurut Suprijono (2009: 73)

pembelajaran kooperatif umumnya dianggap lebih diarahkan oleh guru, dengan guru memberikan tugas dan pertanyaan serta menyediakan sumber daya instruksional untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyanto (2010: 37) pembelajaran kooperatif berfokus pada kelompok kecil peserta didik yang berkolaborasi untuk mengoptimalkan kondisi belajar dan memenuhi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial dan kognitif dengan mengajarkan mereka cara mengkomunikasikan ide-ide mereka, menerima saran dan masukan dari orang lain, berkolaborasi, memiliki rasa setia kawan, dan mengurangi kemungkinan timbulnya perilaku yang menyimpang di dalam kelas. Maka, tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dengan menekankan kerja peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil.

2.1.3 Konsep Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

2.1.3.1 Pengertian Model Teams Games Tournament (TGT)

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT), yang mencakup komponen permainan dan penguatan serta aktivitas untuk semua peserta didik tanpa memandang status, peserta didik juga berperan sebagai tutor sebaya dalam model ini. Menurut Hamdani (2011: 92) menggunakan model TGT dalam kegiatan pembelajaran akanmendorong tanggung jawab, kerja sama tim, kompetisi yang sehat, danketerlibatan peserta didik dengan lingkungan belajar yang lebih rileks. Menurut Rusman (2014: 224) TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang di dalamnya peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Sedangkan menurut Slavin (2015: 163) TGT menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu, dan turnamen akademik, dimana peran peserta didik berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain yang kinerjaakademiknya sebanding

dengan kinerja akademik mereka sendiri dalam sistem skor kemajuan individual. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Shoimin (2014: 203) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, memiliki unsur permainan dan *reinforcement*, dan melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya.

Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang terdiri dari penyampaian materi secara tradisional, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerja sama, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Teams Games Tournament*

Model-model pembelajaran pasti adanya kelebihan dan kelemahan pada suatu model tersebut. Menurut Slavin (2015: 167) terdapat beberapa laporan penelitian mengenai dampak pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar peserta didik yang secara khusus menguraikan kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT, Maka kelebihan dari model pembelajaran TGT : 1) peserta didik di kelas yang menggunakan model TGT memiliki lebih banyak teman dari kelompok rasial mereka dari pada peserta didik yang ada dalam kelas tradisional. 2) Memperkuat perasaan peserta didik bahwa kinerja bukan terdapat pada keberuntungan yang menentukan hasil belajar mereka tetapi lebih mengandalkan kinerja. 3) TGT meningkatkan harga diri peserta didik dalam situasi sosial, namun tidak dalam harga diri akademik mereka. 4) TGT meningkatkan kerja sama interpersonal (baik secara verbal maupun nonverbal, mengurangi persaingan). 5) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar Bersama. 6) TGT meningkatkan tingkat kehadiran peserta didik di sekolah.

Sedangkan Kelemahan dari model TGT : 1) Sering terjadi bahwa tidak semua peserta didik berpartisipasi dalam berbagi pendapat selama kegiatan pembelajaran. 2) Waktu yang tidak mencukupi untuk proses pembelajaran. 3) Jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik maka kegaduhan dapat terjadi.

Menurut Suarjana dalam Istiqomah (2006: 122) menyatakan bahwa pembelajaran TGT memiliki kelebihan : 1) Lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk tugas. 2) Mendorong toleransi terhadap perbedaan individu. 3) Dapat mempelajari materi pelajaran secara menyeluruh dalam waktu yang lebih singkat 4) peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. 5) Mengajarkan peserta didik bagaimana berinteraksi sosial dengan orang lain. 6) Dorongan yang lebih besar untuk belajar. 7) Hasil akademik yang lebih baik. 8) Meningkatkan toleransi, kebaikan hati, dan kepekaan.

Sedangkan kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sebagai berikut:

1. Bagi guru. Sulitnya dalam menugaskan peserta didik dengan kemampuan akademis yang berbeda-beda ke dalam kelompok yang berbeda. Jika guru, yang berperan sebagai pengontrol, membagi kelompok dengan hati-hati, kelemahan ini akan teratasi. Para peserta didik menghabiskan banyak waktu untuk berdiskusi sehingga melebihi waktu yang telah ditentukan. Jika guru dapat sepenuhnya memahami dan menguasai kelas maka tantangan ini dapat di atasi.
2. Bagi peserta didik. Masih adanya beberapa peserta didik yang berkemampuan tinggi kesulitan untuk menjelaskan kepada peserta didik lain karena mereka merasa kurang terbiasa dengan hal tersebut. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, guru bertanggung jawab untuk membimbing peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi secara tepat agar dapat berbagi pengetahuannya dengan peserta didik lain.

Dengan demikian, dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki banyak kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Sedangkan, kelemahannya guru harus menyadari bahwa hasil nilai kelompok dalam pembelajaran TGT tidak selalu sesuai dengan kinerja nilai peserta didik secara individu. Maka untuk menentukan tingkat pencapaian belajar

setiap individu peserta didik, guru harus membuat alat penilaian yang khusus.

2.1.3.3 Komponen Model Teams Games Tournament

Slavin dalam Taniredja (2012: 67) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki lima komponen utama, yaitu:

1. *Class Pressentation* (Penyajian Kelas)

Penyajian kelas dalam model pembelajaran TGT tidak jauh beda dengan pengajaran tradisional, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi pembelajaran yang sedang dibahas. Pada saat penyajian kelas dimulai, semua peserta didik sudah terbagi menjadi kelompok. Oleh karena itu, mereka akan fokus secara penuh selama pengajaran penyajian kelas dilaksanakan karena mereka harus menyelesaikan games akademik setelahnya dengan sebaik mungkin, dan hasilnya akan ditentukan melalui skor kelompok mereka.

2. *Teams* (Kelompok)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang mencerminkan berbagai aspek keragaman kelas, seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, preferensi, dan etnik. Berada dalam sebuah kelompok memiliki fungsi untuk meyakinkan anggota kelompok lain bahwa mereka dapat berkolaborasi secara efektif untuk belajar dan menyelesaikan lembar kerja atau permainan, dan lebih tepatnya, untuk membuat semua anggota siap untuk berkompetisi.

3. *Games* (Permainan)

Pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini disusun dan dibuat berdasarkan materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menilai dan menguji tingkat pemahaman setiap kelompok. Sebagian besar pertanyaan dalam kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik menerima sebuah kartu dengan nomor di atasnya, dan mereka harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor di kartu tersebut.

4. *Tournaments* (Kompetisi/Turnamen)

Turnamen terdiri dari serangkaian permainan kompetitif. Setelah guru memberikan penyajian kelas dan semua kelompok telah menyelesaikan lembar kerja mereka, maka permainan akan dilaksanakan di unit pokok bahasan.

5. *Team Recognition* (Pengakuan Kelompok)

Pengakuan kelompok dicapai dengan memberikan hadiah, sertifikat, atau medali kepada anggota kelompok sebagai pengakuan atas upaya mereka dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah disepakati bersama.

2.1.3.4 Sistem Sosial Aktivitas Guru dan Peserta didik

Sintak adalah panduan, tata cara berupa keseluruhan alur atau langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam suatu model pembelajaran. Menurut Sugiyanto dan Hartanto (2016) bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat diterapkan ke dalam tahap-tahap pelaksanaannya seperti berikut:

1. Tahap Presentasi

Pada tahap ini, guru berperan penting dalam menyampaikan materi pokok kepada peserta didik. Penjelasan yang jelas dan terstruktur sangat diperlukan untuk membantu peserta didik memahami topik yang akan dipelajari. Menurut Sugiyanto dan Hartanto, penyampaian materi yang baik akan mempersiapkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kelompok, yang pada gilirannya akan memperdalam pemahaman mereka.

2. Pembentukan Kelompok

Peserta didik dikelompokkan dalam tim yang terdiri dari anggota dengan kemampuan akademik yang beragam. Hal ini bertujuan untuk mendorong kerja sama dan saling belajar antar anggota. Dengan adanya variasi kemampuan di dalam kelompok, peserta didik yang lebih mampu dapat membantu teman-teman yang mengalami kesulitan, sehingga menciptakan suasana belajar yang inklusif dan kolaboratif.

3. Kegiatan Belajar Tim

Dalam sintaks ini, setiap kelompok bertugas untuk mempelajari materi dan berlatih menjawab soal. Sugiyanto dan Hartanto menekankan pentingnya interaksi antar anggota kelompok dalam mendiskusikan dan menyelesaikan masalah. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi di antara peserta didik.

4. Pelaksanaan Turnamen

Pada tahap ini, peserta didik berkompetisi secara individu, tetapi poin yang mereka peroleh akan dihitung untuk tim mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, yang pada akhirnya akan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

5. Penghargaan Tim

Sugiyanto dan Hartanto menekankan pentingnya memberikan penghargaan kepada tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak. Pengakuan terhadap prestasi kelompok ini akan mendorong peserta didik untuk berusaha lebih baik dalam pembelajaran selanjutnya. Penghargaan ini berfungsi sebagai bentuk apresiasi dan dapat meningkatkan rasa solidaritas di dalam tim.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model TGT memiliki potensi untuk memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan kemampuan kolaboratif dalam pendidikan.

2.1.3.5 Sistem Sosial Aktivitas Guru dan Aktivitas Peserta didik

Dalam model pembelajaran TGT, sistem sosial melibatkan interaksi yang terstruktur antara guru dan peserta didik. Kedua pihak memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran, di mana aktivitas mereka saling melengkapi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Tabel 2.2 Langkah dan Kegiatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

No	Tahapan Pembelajaran/Syntaks	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
1.	Penyampaian Materi	Menyampaikan materi dengan jelas dan menarik	Mendengarkan penjelasan, mencatat, dan bertanya
2.	Pembentukan Kelompok	Membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen	Bergabung dengan kelompok dan mengenal anggota

3.	Kegiatan Belajar Tim	Memantau diskusi dan memberikan arahan	Berdiskusi dan membantu anggota tim
4.	Pelaksanaan Tournament	Mengawasi turnamen dan mencatat skor	Berpartisipasi aktif dalam kompetisi
5.	Penghargaan Tim	Memberikan penghargaan untuk meningkatkan motivasi	Menerima penghargaan dan merefleksikan hasil

Sumber : (Slavin, 2014)

Jadi dapat kita simpulkan bahwa dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru memiliki peran penting dalam menyampaikan materi, membentuk kelompok, memantau kegiatan belajar, mengelola turnamen, dan memberikan penghargaan. Sementara itu, peserta didik berpartisipasi secara aktif melalui berbagai tahapan: mulai dari mendengarkan dan mencatat penjelasan, bekerja sama dalam kelompok, berkompetisi dalam turnamen, hingga merefleksikan hasil belajar mereka. Keseluruhan proses ini didasarkan pada prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi, partisipasi aktif, dan penghargaan untuk memotivasi peserta didik.

2.1.4 Media Pembelajaran *Kahoot!*

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Kahoot!*

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada kelas rendah karena kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata. Menurut Anwariningsih & Ernawati (2013) dalam Amalina (2020:3) “media sebagai salah satu komponen penting untuk mendukung proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Buchori & Setyawati (2015) dalam Amalina (2020:3) media merupakan komponen penentu keberhasilan belajar peserta didik. Kegiatan dan proses informasi yang dipelajari dapat disampaikan ke penerima informasi dari sumber ke penerima melalui model dan media tertentu. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media *Kahoot!*.

Menurut Wang & Tahir (2020, 6), *Kahoot!* Adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Menurut Plump & larosa (2017, 123) *Kahoot!* Membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung evaluasi formatif dengan memungkinkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara real-time melalui perangkat mereka.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* Adalah platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Platform ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dan melakukan evaluasi formatif dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Dengan penggunaan perangkat digital, peserta didik dapat menjawab kuis secara real-time, yang mendukung interaksi dan pembelajaran aktif di kelas.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Kahoot!*

Semua Media Pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekrangannya. Berikut kelebihan *Kahoot!* Menurut Wang & Tahir (2020, 6-9):

1. Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi

Kahoot! Mengintegrasikan aspek gamifikasi seperti peringkat dan sistem poin yang berfungsi untuk memicu antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Keterlibatan yang Aktif

Penggunaan *Kahoot!* Membantu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kelas, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung.

3. Evaluasi Cepat dan Umpam Balik Langsung

Platform ini memungkinkan guru memberikan umpan balik segera, yang mendukung peserta didik dalam mengevaluasi tingkat pemahaman mereka dan mengidentifikasi bagian-bagian yang memerlukan peningkatan.

4. Kompetisi Positif di Kelas

Elemen kompetisi yang terkandung di dalam *Kahoot!* Menciptakan

suasana persaingan yang sehat, memperkuat semangat belajar peserta didik, dan mendorong partisipasi aktif selama kegiatan kelas.

Wang & Tahir (2020), mengungkapkan beberapa kelemahan dari media pembelajaran *Kahoot!*

1. Keterbatasan dalam Penggunaan Jangka Panjang

Kahoot! Cenderung kehilangan daya tariknya setelah digunakan berkali-kali, karena elemen gamifikasi yang sama bisa membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertantang seiring waktu.

2. Tidak Selalu Cocok untuk Materi Mendalam

Penggunaan *Kahoot!* Lebih cocok untuk review singkat atau kuis daripada untuk materi yang memerlukan penjelasan mendalam. Ini membuatnya kurang efektif jika digunakan sebagai satu-satunya metode pembelajaran untuk topik yang kompleks.

3. Masalah Koneksi Internet

Platform ini sepenuhnya bergantung pada koneksi internet yang stabil. Di lokasi yang koneksinya terbatas atau tidak stabil, penggunaan *Kahoot!* Bisa menjadi tantangan besar dan mengganggu kelancaran kegiatan belajar mengajar.

4. Distraksi dan Fokus

Karena elemen gamifikasi yang interaktif, ada risiko peserta didik menjadi lebih fokus pada aspek permainan daripada pada materi pembelajaran itu sendiri, yang dapat mengurangi efektivitas pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan.

Dari kelebihan dan kekurangan *Kahoot!* Yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* Merupakan alat pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi, umpan balik langsung, dan suasana kompetisi yang positif, *Kahoot!* Menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Namun, terdapat beberapa kelemahan, seperti penurunan daya tarik setelah pemakaian yang berulang, kurangnya kecocokan untuk materi yang kompleks, ketergantungan pada koneksi internet yang baik, serta risiko gangguan

konsentrasi. Oleh karena itu, sebaiknya *Kahoot!* Digunakan sebagai tambahan untuk metode pengajaran lainnya, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan menyeluruh.

2.1.4.3 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran Teams

Games Tournament dan Media *Kahoot!*

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Teori belajar yang mendasari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan penggunaan media interaktif seperti *Kahoot!* dapat dijelaskan dengan mengacu pada teori konstruktivisme serta dukungan teknologi dalam proses pembelajaran.

Mazhab Konstruktivisme adalah aliran pemikiran dalam teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Dalam mazhab ini, proses belajar tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi melibatkan konstruksi makna oleh individu itu sendiri.

Alasan penulis memilih teori konstruktivisme karena teori ini paling relevan dengan model pembelajaran TGT. Teori ini menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi sosial dan kolaborasi, yang merupakan inti dari pembelajaran TGT. Dalam TGT, peserta didik tidak hanya berpikir secara individu (kognitif) atau fokus pada motivasi personal (humanisme), tetapi lebih pada membangun pemahaman bersama melalui pengalaman belajar kelompok. Selain itu model TGT yang digunakan pada penelitian mendorong peserta didik membangun pemahaman melalui diskusi kelompok dan interaksi dalam turnamen. Ini sesuai dengan teori konstruktivisme, terutama pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Teori utama Vygotsky yang sering dikaitkan dengan konstruktivisme sosial dikenal sebagai Teori Perkembangan Sosial (*Social Development Theory*). Dimana elemen esensial dalam konstruktivisme menurut Vygotsky diantaranya, 1) Zona Perkembangan Sosial (*Zone of Proximal Development*) merupakan rentang antara apa yang dapat dilakukan peserta didik

secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain.

Dalam ZPD, peserta didik dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi dengan bantuan atau bimbingan dari orang yang lebih berpengalaman (seperti guru atau teman sebaya). 2) Scaffolding (Pembelajaran Berbantuan), konsep ini menggambarkan bantuan bertahap yang diberikan kepada peserta didik hingga mereka mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Bantuan bisa berupa arahan, petunjuk, atau dorongan motivasi dari guru atau teman sebaya. 3) Interaksi Sosial dan Pembelajaran, Vygotsky percaya bahwa interaksi sosial dengan orang lain adalah cara utama di mana pengetahuan dan keterampilan dikembangkan. Proses berkolaborasi dengan orang lain memungkinkan individu untuk belajar dan berkembang, karena mereka dapat memperoleh pengetahuan dari orang yang lebih berpengalaman atau lebih ahli. 4) Perkembangan Sosial dan Budaya, Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan budaya tempat individu tumbuh. Pengetahuan dan keterampilan dipelajari melalui interaksi dengan budaya, yang tercermin dalam bahasa, norma, dan praktik sosial. Oleh karena itu, perkembangan individu sangat dipengaruhi oleh budaya dan masyarakat tempat mereka berada. 5) Peran Bahasa dalam Perkembangan Kognitif, Bahasa adalah alat utama yang digunakan individu untuk berinteraksi dengan dunia sosial dan untuk mengorganisir pikiran mereka. Vygotsky berpendapat bahwa bahasa tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat berpikir. Dalam proses perkembangan, bahasa menjadi alat kognitif yang penting. Salah satu contoh adalah percakapan internal atau berbicara dalam hati, yang membantu individu untuk mengatur tindakan dan berpikir secara lebih terstruktur.

Menurut Vygotsky (dalam Sani, 2019) menyatakan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi sosial, yang sangat penting dalam pembelajaran kelompok. Model TGT mencerminkan aspek-aspek ini melalui kegiatan kolaboratif di mana peserta didik bekerja sama dalam tim untuk memecahkan masalah, bertukar informasi, dan berkompetisi secara sehat.

Menurut Slavin (2014: 292), pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar ide dalam lingkungan yang suportif,

meningkatkan partisipasi aktif, dan mempromosikan interaksi yang mendorong pembelajaran efektif. Interaksi yang berlangsung dalam kelompok memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, karena mereka dapat membandingkan dan menguji ide-ide mereka dengan rekan-rekan sekelompok.

Penggunaan media *Kahoot!* Dalam pembelajaran kooperatif, seperti TGT, memperkuat konsep konstruktivisme melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. *Kahoot!* Adalah platform permainan yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam kuis interaktif, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan umpan balik instan. Media ini berperan dalam memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis dan menantang antar anggota kelompok, sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Menurut Gikas & Grant (2013), penggunaan teknologi seperti *Kahoot!* Dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Model TGT yang dipadukan dengan penggunaan *Kahoot!* Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Penggunaan media ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas di mana peserta didik dapat berinteraksi, bekerja sama, dan belajar dari pengalaman bermain secara langsung.

Teori konstruktivisme diimplementasikan pada kegiatan inti, khususnya pada tahap diskusi aktif dan turnamen. Diskusi aktif terjadi di fase “*teams*” sedangkan turnamen itu bagian dari “*games*” dan “*tournament*” dalam sintaks TGT. Di fase “*teams*” peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui diskusi sesuai dengan prinsip konstruktivisme, sedangkan fase “*games*” dan “*tournament*” mereka menguji dan menguatkan pemahaman nya melalui aktivitas menyenangkan dan interaktif.

Kesimpulannya teori konstruktivisme adalah landasan utama yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran. Interaksi sosial, partisipasi aktif, dan penggunaan teknologi adalah elemen penting dalam pendekatan ini, yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan baru secara lebih efektif dan

menyenangkan.

2.1.4.4 Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.3 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No	Sumber	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1 .	Nurhayati & Nurlela (2022), <i>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi</i>	TGT efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, terbukti dari peningkatan skor rata-rata posttest.	Fokus pada model TGT tanpa integrasi media	Keduanya bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, Menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas.
2 .	Pratiwi et al. (2023), <i>Pengaruh Media Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi</i>	Penggunaan <i>Kahoot!</i> Terbukti positif terhadap hasil belajar, terlihat dari peningkatan nilai peserta didik setelah menggunakan media tersebut.	Menggunakan media <i>Kahoot!</i> Sebagai fokus utama, Tidak membahas model pembelajaran kooperatif secara spesifik.	Menggunakan metode penelitian eksperimen, Mengukur hasil belajar peserta didik dengan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
3 .	Lestari & Putri (2023), <i>Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik</i>	Peserta didik yang menggunakan TGT menunjukkan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan TGT.	Spesifik menilai efektivitas TGT tanpa menggunakan media, penelitian ini menggunakan kelompok kontrol yang tidak terpapar model lain.	Keduanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik, memiliki fokus pada penelitian eksperimental di bidang pendidikan.

4 .	Ariani (2021), <i>Implementasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta didik</i>	<i>Kahoot!</i> Meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.	Berfokus pada penggunaan <i>Kahoot!</i> Saja dalam pembelajaran, tidak membahas perbandingan dengan metode lain atau model pembelajaran	Sama-sama berupaya meningkatkan keterlibatan peserta didik, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk pengukuran hasil.
5 .	Widiyanto & Santoso, (2021), "Efektivitas Model Pembelajaran TGT pada Mata Pelajaran Matematika"	Model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.	Mata pelajaran yang berbeda dan aspek yang diukur mencakup motivasi, bukan hanya hasil belajar.	Sama-sama menggunakan model TGT dan membandingkan hasil belajar peserta didik.

Data diolah oleh peneliti

2.1.5 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Secara konseptual, hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan atau pemahaman peserta didik setelah mengikuti proses belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam konteks penelitian ini, fokus diarahkan pada ranah kognitif, yaitu sejauh mana peserta didik memahami, mengingat, menerapkan, dan menganalisis materi yang telah dipelajari.

Namun dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Peserta didik menjadi pasif, kurang termotivasi, dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman secara mendalam melalui interaksi sosial.

Dalam konteks ini, teori belajar konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky menjadi dasar teoritis penting dalam penelitian

ini. Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik berinteraksi secara sosial dengan teman sebaya dan guru dalam lingkungan yang mendukung. Pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru ke peserta didik, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh peserta didik melalui dialog, kolaborasi, dan pemecahan masalah bersama. Proses ini dikenal sebagai zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana peserta didik dapat mencapai pemahaman lebih tinggi dengan bantuan orang lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) selaras dengan prinsip konstruktivisme sosial. Dalam TGT, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen, berdiskusi bersama dalam kelompok, mempelajari materi secara kolaboratif, lalu mengikuti turnamen akademik secara individu. Meskipun turnamennya bersifat individual, keberhasilan kelompok tetap tergantung pada kontribusi masing-masing anggota, sehingga memicu interaksi sosial yang intens.

Proses interaksi sosial dalam model TGT tercermin melalui:

- Diskusi kelompok sebelum turnamen untuk saling menjelaskan materi,
- Saling membantu memahami konsep yang belum dipahami anggota kelompok,
- Pembentukan solidaritas dan tanggung jawab bersama untuk mencapai prestasi kelompok,
- Aktivitas kognitif yang muncul melalui pertanyaan, klarifikasi, dan penjelasan.

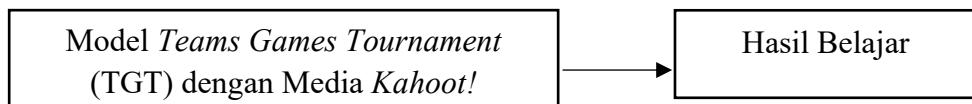
Melalui proses tersebut, peserta didik membangun (mengonstruksi) pengetahuannya sendiri dengan bantuan teman dalam kelompok. Proses belajar ini bukan hanya bersifat individual, tetapi juga sosial. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky bahwa belajar adalah proses aktif dan sosial yang mengarah pada pembentukan pengetahuan baru. Dampaknya adalah peningkatan hasil belajar kognitif, karena peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis materi, dan menyelesaikan soal dengan strategi yang dibangun secara kolektif.

Untuk memperkuat keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, digunakan juga media Kahoot! dalam pelaksanaan model TGT. Kahoot!

merupakan media berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik menjawab kuis interaktif secara real-time melalui perangkat masing-masing. Penggunaan Kahoot! dalam turnamen TGT menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan dinamis. Melalui fitur waktu, skor, dan peringkat langsung, peserta didik terdorong untuk lebih serius memahami materi karena mereka berpartisipasi aktif dalam permainan akademik yang menantang.

Dengan demikian, teori konstruktivisme Vygotsky menjadi landasan kuat dalam penelitian ini karena mendasari pentingnya interaksi sosial sebagai sarana konstruksi pengetahuan. Interaksi tersebut terfasilitasi secara konkret melalui model pembelajaran kooperatif TGT dan didukung oleh media Kahoot! yang menumbuhkan motivasi serta memperkuat pemahaman kognitif. Model ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi.

Dari uraian di atas, dapat digambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

2.2 Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu "*hypo*" (belum tentu benar) dan "*thesis*" (kesimpulan) digabungkan membentuk kata hipotesis. Menurut Sekaran dalam Supriyono (2021: 367) Hipotesis adalah hubungan yang diprediksi secara logis antara dua variabel atau lebih yang termasuk dalam penelitian dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Oleh karena itu, berikut ini adalah hipotesis dari penelitian ini:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Kovensional pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.