

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar merupakan suatu teori yang di dalamnya termuat prosedur pelaksanaan aktivitas belajar mengajar antara guru dengan siswa serta penyusunan metode pembelajaran yang dilakukan di dalam maupun luar kelas. Teori belajar terdiri dari beberapa macam, salah satu diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar, konstruktivistik, teori belajar humanistik, dan lain-lain. Penelitian ini memakai teori konstruktivisme untuk menguatkan penelitian. Konstruktivisme berarti bersifat membangun.

Konstruktivisme menurut Suparlan (2019: 83) merupakan suatu teori yang memberi kebebasan berpikir terhadap siswa dan memberi kesempatan untuk menerapkan teori yang mereka ketahui dalam kehidupan. Tokoh pengagas dari teori konstruktivisme yaitu Jean Piaget, John Dewey, Maria Montessori, Jerome Brunner, dan Lev Vigotsky. Konstruktivisme menurut Jean Piaget dalam Suryana, dkk. (2022: 2073) merupakan pengetahuan atau teori diperoleh melalui proses aktif yang dibangun melalui pengalaman nyata. Menurut Vygotsky dalam Nurlina, dkk. (2021: 61-62), perkembangan berpikir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial, budaya, dan pengalaman hidupnya. Anak belajar melalui simbol seperti bahasa dan tanda yang membantu mereka memahami, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah. Ia menyarankan pembelajaran dilakukan secara kelompok dengan anggota yang memiliki kemampuan berbeda, agar mereka bisa saling membantu dan belajar

bersama. Dalam proses belajar, guru atau teman memberi bantuan sementara (scaffolding) sampai siswa mampu belajar mandiri dan bertanggung jawab atas belajarnya sendiri.

Pada teori konstruktivisme, pengetahuan itu berasal dari diri seseorang yang berupaya untuk mengetahui sesuatu. Pengetahuan dari guru tidak dapat ditransfer begitu saja ke siswa. Siswa sendirilah yang perlu memahami arti yang telah diajarkan dengan menyesuaikan pengalaman mereka karena pengetahuan yang diperoleh seseorang merupakan hasil dari konstruksinya mengolah informasi yang diperoleh. Setiap siswa perlu untuk memanfaatkan fungsi-fungsi psikis dan mental yang dimiliki karena dalam proses pembelajaran siswa ditekankan berdasarkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuannya. Hal tersebut terkait dengan proses konstruksi dan memerlukan beberapa kemampuan dasar siswa yaitu; (1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, (2) kemampuan membandingkan, mengambil keputusan (justifikasi) mengenai pesamaan dan perbedaan, serta (3) kemampuan lebih menyukai pengalaman yang satu daripada yang lain (Mulyadi, 2022: 177).

Masgumelar dan Mustafa (2021: 54-55) mengatakan konstruktivisme memiliki tujuan agar siswa dapat menguasai keterampilan dalam menemukan, memahami, serta menggunakan informasi atau pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, konstruktivisme memiliki beberapa karakteristik diantaranya; (1) belajar aktif, (2) siswa turut serta dalam proses pembelajaran bersifat otentik dan situasional, (3) proses pembelajaran perlu menarik dan menantang, (4) siswa mampu mengaitkan informasi yang baru didapat dengan informasi yang dimiliki

sebelumnya, (5) siswa mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajari, (6) guru bertindak sebagai fasilitator, dan (7) guru dapat memberi bantuan, baik berupa dukungan, bimbingan, ataupun petunjuk.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Clash of Champions* mendukung prinsip pembelajaran konstruktivisme dengan memberikan peluang bagi siswa untuk turut serta dalam pembelajaran berbasis permainan dan turnamen. Siswa pada model ini dihadapkan dalam situasi yang harus mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari untuk mengatasi tantangan-tantangan yang diberikan dalam konstruksi pengetahuan secara aktif. Hal tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme, dimana pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru ke siswa, tetapi dibangun oleh siswa melalui interaksi aktif. Kompetisi dalam *Clash of Champions* memberikan umpan balik dan memotivasi siswa dalam mengembangkan pemahamannya.

Adapun beberapa kelebihan dari teori konstruktivisme menurut Mulyadi (2022: 183) yaitu:

1. Siswa dalam proses belajar diharapkan dapat memecahkan masalah, merealisasikan ide-idenya, dan membuat keputusan.
2. Siswa yang aktif secara langsung dalam proses belajar dapat lebih paham dan dapat mengaplikasikannya di berbagai situasi.
3. Siswa dapat lebih lama mengingat konsep-konsep lebih lama karena terlibat aktif secara langsung.
4. Melalui interaksi dengan teman dan guru, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru sehingga dapat lebih memahami keadaan sosialnya.

5. Siswa dilibatkan secara langsung dan terus menerus sehingga dapat membuat siswa lebih memahami, mengingat dan memperoleh rasa percaya diri dan dapat berinteraksi secara sehat. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk menikmati pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Clash of Champions* efektif mendukung prinsip konstruktivisme dengan memberikan peluang bagi siswa untuk aktif mengaplikasikan pengetahuan, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan teman serta guru dalam suasana kompetitif. Melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan daya ingat terhadap konsep-konsep yang dipelajari, serta membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial yang positif.

2.1.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu susunan kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sistematis. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Menurut Asyafah (2019: 22) model pembelajaran merupakan sebuah gambaran yang mendeskripsikan desain pembelajaran yang dipilih oleh pendidik yang berawal dari perencanaan, proses pembelajaran, pasca pembelajaran, serta seluruh atribut terkait yang digunakan langsung maupun tidak langsung dalam desain pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran menurut Daniati dalam Abrori, dkk. (2023: 301) merupakan suatu kerangka konseptual yang menjadi

pedoman pelaksanaan pembelajaran yang dibuat secara sistematis untuk tujuan pembelajaran. Merujuk pada pengertian tersebut, dapat dirumuskan kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan proses pembelajaran yang dibuat secara terstruktur bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Asba (2019: 18) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan pendekatan atau cara yang dirancang oleh guru untuk menyampaikan materi dari awal hingga akhir, untuk membantu siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya satu sama lain dan pemilihan model tersebut harus diselaraskan berdasarkan beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, jenis materi yang diajarkan, tingkat kemampuan berpikir siswa, ketersediaan fasilitas yang mendukung pembelajaran, serta kemampuan dan keterampilan guru dalam menerapkan model tersebut. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang relevan sangat penting agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Fathurrohman (2015: 55) menjelaskan TGT merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang membentuk kelompok belajar berisi 5-6 anggota yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras yang beragam. Model ini mudah diterapkan dan melibatkan partisipasi aktif dari semua siswa tanpa membedakan status. Siswa dalam model pembelajaran ini berkolaborasi dalam

kelompok dan berperan sebagai tutor sebaya yang artinya mereka saling mengajarkan dan membantu. Pembelajaran ini dibuat dalam bentuk permainan yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan tidak merasa tertekan. Selain itu, permainan ini dirancang untuk mendukung nilai-nilai positif seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan sehat. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih santai tetapi tetap serius, serta merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

2.1.3.2 Unsur -Unsur Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Slavin dalam Prastini (2020: 61-65) menjelaskan model pembelajaran TGT terdapat lima komponen yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran diantaranya presentasi kelas (*class presentation*), tim, permainan (*games*), turnamen, dan rekognisi.

1. Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

Tahapan pembelajaran yang pertama yaitu presentasi kelas. Guru menyampaikan materi atau dapat menggunakan bantuan audiovisual untuk memperjelas materi yang disampaikan. Siswa diminta untuk fokus dan memberikan fokus maksimal selama presentasi, karena hal itu akan membantu mereka dalam mengikuti permainan akademik yang diadakan dalam sebuah turnamen. Dalam permainan akademik ini, siswa akan berkompetisi sebagai perwakilan tim, serta poin yang diraih dari permainan tersebut akan menjadi penentu poin akhir tim secara keseluruhan.

2. Tim

Tim beranggotakan 4-5 siswa yang mewakili berbagai latar belakang, seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis sehingga memungkinkan adanya keberagaman yang bisa saling mendukung. Tujuan utama dari tim ini adalah memastikan bahwa setiap anggotanya dapat belajar dengan baik, terutama dalam mempersiapkan diri untuk ujian atau soal yang akan diberikan. Tim ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kolaboratif, di mana setiap anggota merasa dihargai dan termotivasi untuk berkembang bersama.

Setelah guru mengajarkan materi pelajaran, anggota tim berkumpul untuk bekerja sama mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Mereka saling berdiskusi, membandingkan jawaban, dan membantu teman yang mungkin menghadapi kendala dalam pemahaman materi. Dalam hal ini, setiap anggota tim memiliki tanggung jawab untuk saling membantu satu sama lain agar bisa memahami dan menyelesaikan soal dengan benar. Jika ada yang tidak tahu atau kesulitan, teman-temannya di dalam tim akan berusaha menjelaskan atau memberi solusi. Jika tidak ada yang bisa membantu, barulah mereka dapat mengajukan permintaan bantuan langsung dari guru.

Guru dalam metode ini berfungsi sebagai fasilitator yang berkeliling ke setiap kelompok untuk memberikan bimbingan jika diperlukan. Hal ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan dukungan yang mereka butuhkan untuk belajar. Dengan adanya kerja sama dalam tim, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga merasa dihargai dan diterima dalam kelompok,

meskipun mereka berasal dari latar belakang yang berbeda. Dukungan ini juga meningkatkan rasa percaya diri dan kerja sama antarsiswa.

3. Permainan (*Games*)

Permainan merupakan suatu aktivitas edukatif yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan pengetahuan yang sudah dipelajari oleh siswa, baik melalui materi yang diajarkan oleh guru maupun diskusi dalam tim (Prastini, 2020: 64). Dalam permainan ini, setiap tim yang ada di kelas akan berkompetisi memberikan jawaban atas soal yang relevan dengan materi pembelajaran pelajaran sejarah. Tujuan dari permainan ini yaitu untuk menciptakan suasana yang lebih positif di kelas, membuat siswa lebih antusias belajar, dan memberikan mereka kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok. Setiap kali permainan dilakukan, permainan selanjutnya yang digunakan akan berbeda-beda agar selalu ada variasi dan tantangan baru. Permainan yang digunakan pada penelitian ini yaitu permainan *Clash of Champions*. *Clash of Champions* merupakan suatu permainan yang diadaptasi dari sebuah acara yang ditayangkan pada channel Youtube dan aplikasi RuangGuru.

Konsep permainan *Clash of Champions* dalam penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan *Clash of Champions* dari Ruangguru lebih fokus pada kompetisi individu dengan tantangan yang mengasah kemampuan kognitif seperti matematika dan logika yang menampilkan mahasiswa dari berbagai universitas ternama di Indonesia. Sedangkan *Clash of Champions* ini mengadaptasi format tersebut untuk tujuan edukatif dalam konteks sejarah, dengan menekankan

pemahaman materi sejarah melalui permainan interaktif yang dilakukan oleh peserta didik SMA secara berkelompok diintegrasikan dengan TGT. *Clash of Champions* Ruangguru menyajikan tantangan seperti penjumlahan ekstrem, persamaan berantai, cryptarithm, dan hafalan visual, yang dirancang untuk menguji kemampuan matematika, logika, dan memori peserta. Konsep permainan yang dibuat peneliti menggunakan permainan seperti Kahoot, Jeopardy, *History Quest*, dan *Memory Card* yang disesuaikan dengan materi sejarah. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi, daya ingat, dan keaktifan belajar siswa.

4. Turnamen

Turnamen merupakan struktur permainan yang berlangsung (Prastini, 2020: 64). Tahap ini merupakan tahap untuk melihat dan mengukur pemahaman siswa. Selain itu, turnamen juga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka melalui kompetisi yang sehat.

5. Rekognisi

Rekognisi merupakan sebuah penghargaan pada kelompok yang berhasil mencapai skor tertinggi dalam sebuah kegiatan atau turnamen. Tim yang berhasil mencapai skor rata-rata tertentu atau yang memperoleh skor tertinggi dibandingkan dengan tim lainnya akan mendapatkan penghargaan, yang bisa berupa sertifikat atau bentuk penghargaan lain. Penghargaan tersebut dapat menjadi bentuk apresiasi yang memotivasi tim untuk terus berprestasi di masa depan.

2.1.3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin dalam Fathurrohman (2015: 55) sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau presentasi kelas.
2. Guru menyusun kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 siswa dengan mempertimbangkan kemampuan, jenis kelamin, suku, ataupun ras yang heterogen.
3. Guru membagikan lembar kerja dan memberikan arahan kepada siswa agar belajar secara berkelompok.
4. Setelah siswa belajar secara berkelompok, guru memberitahukan aturan permainan kepada siswa.
5. Siswa berusaha mendapatkan poin.
6. Guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.
7. Penutup.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan

Model pembelajaran TGT memiliki berbagai keunggulan yang mendukung efektivitas belajar dan kekurangan baik bagi guru maupun siswa. Kelebihan model pembelajaran TGT yaitu mendorong siswa untuk lebih fokus pada tugas, meningkatkan interaksi sosial, serta menghargai perbedaan individu dalam kelompok. Dengan pendekatan berbasis permainan dan kompetisi, siswa dapat

menguasai materi secara menyeluruh dalam waktu relatif singkat. Proses pembelajaran lebih aktif karena melibatkan siswa secara langsung, meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Selain itu, TGT juga mengajarkan nilai-nilai positif seperti toleransi, kepekaan, dan kebaikan budi yang membantu siswa berkembang tidak hanya secara akademis tetapi juga sosial (Octavia, 2020: 58).

Model pembelajaran TGT terdapat beberapa kekurangan, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, tantangan utama adalah mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademis yang heterogen, yang bisa mengganggu keseimbangan dalam kelompok. Namun, hal ini bisa diatasi dengan pembagian kelompok yang cermat dan pengelolaan kelas yang baik. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk diskusi antarsiswa sering kali melebihi waktu yang ditentukan, hal tersebut bisa dapat ditangani secara efektif oleh guru yang memiliki keterampilan untuk mengontrol jalannya kelas secara efisien dan optimal. Bagi siswa, kesulitan muncul ketika siswa dengan kemampuan tinggi merasa kesulitan menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya. Untuk menangani hal ini, guru perlu mengarahkan siswa berkemampuan unggul agar dapat membantu teman-temannya memahami materi dengan lebih baik (Octavia, 2020: 59).

2.1.4 Keaktifan Belajar

2.1.4.1 Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan salah satu unsur dasar yang penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sardiman dalam Sinar (2018: 9) menjelaskan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang melibatkan fisik maupun psikis yang tidak

terpisahkan dalam berbuat dan berpikir. Belajar yang baik perlu melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik ataupun psikis. Aktivitas fisik berarti siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan ataupun melihat, tetapi juga aktif bergerak, membuat sesuatu, bermain, atau bekerja, yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih baik. Sementara itu, aktivitas psikis mengacu pada keterlibatan pikiran dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah, sehingga proses pembelajaran tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan siswa.

2.1.4.2 Indikator Keaktifan Belajar

Sinar (2018: 18-20) mengatakan keaktifan belajar dapat dilihat melalui peran serta siswa secara aktif dalam interaksi pembelajaran di ruang kelas. Beberapa indikator yang mencerminkan tingkat keaktifan belajar antara lain:

1. Siswa aktif belajar, hal tersebut terjadi apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui pengalaman. Siswa dibimbing untuk mandiri dan didorong untuk belajar dengan cara berani untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpendapat. Proses ini mengutamakan keberanian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Terjadinya interaksi belajar antar siswa. Para siswa belajar bersama-sama dan saling membantu satu sama lain. Dalam proses tersebut, siswa dibimbing untuk memahami materi dengan bekerja sama, berdiskusi, dan saling memahamkan. Aktivitas ini menciptakan kerjasama yang aktif antarsiswa. Penilaian dari

pembelajaran aktif ini dilihat dari seberapa dalam pemahaman yang diperoleh siswa tentang materi yang dipelajari.

3. Proses pemecahan masalah, ketika siswa belajar, terkadang ada yang kurang memahami maksud temannya, sehingga muncul interaksi edukatif antar siswa. Dalam interaksi ini, faktor yang dinilai adalah keaktifan siswa dalam mengemukakan gagasan inovatif dalam mengatasi persoalan yang ada. Apabila ada masalah yang muncul di antara kelompok belajar, mereka berusaha mengatasinya untuk mencapai hasil yang optimal. Aspek yang dinilai terkait dengan keaktifan belajar dalam mengatasi masalah adalah kejelasan dalam berdiskusi.

Wibowo (2016: 134) berpendapat indikator keaktifan belajar dalam mengikuti proses pembelajaran mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa diantaranya:

1. Perhatian,
2. Kerjasama dan hubungan sosial,
3. Mengemukakan pendapat/ide,
4. Pemecahan masalah, dan
5. Disiplin.

Menurut Velayati dan Prastowo (2022: 187) indikator keaktifan belajar siswa diantaranya:

1. Siswa ikut terlibat dalam menjalankan tugas,
2. Siswa aktif dalam mengemukakan pendapat,
3. Siswa berpartisipasi dalam diskusi,

4. Siswa mampu memecahkan masalah,
5. Siswa mampu menemukan informasi untuk memecahkan masalah,
6. Siswa dapat mengevaluasi diri terhadap hasil belajar yang didapat setelah pembelajaran.

Secara keseluruhan, keaktifan belajar dapat dilihat dari berbagai indikator dan keaktifan berperan besar dalam mengoptimalkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, indikator keaktifan belajar yang digunakan merujuk pada pendapat Sinar, karena indikator tersebut mencakup aspek-aspek yang konkret dan kontekstual sesuai dengan dinamika pembelajaran di kelas. Sinar menguraikan bahwa keaktifan belajar tidak hanya terlihat dari keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, atau mengemukakan pendapat, tetapi juga dari keterlibatan mereka dalam interaksi belajar bersama teman serta kemampuan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Ketiga indikator ini dipilih karena mampu menggambarkan secara menyeluruh dimensi kognitif, sosial, dan afektif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, indikator dari Sinar relevan untuk mengukur kualitas partisipasi aktif siswa yang tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, diskusi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, indikator ini dianggap tepat untuk digunakan sebagai dasar dalam menganalisis keaktifan belajar siswa dalam penelitian.

2.1.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Payon, dkk. (2021) mengemukakan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar terdiri dari

faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa yang terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi kondisi fisik (mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit) dan keadaan jasmani. Faktor fisiologis sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Jika panca indera berfungsi dengan baik dan tubuh dalam keadaan sehat, siswa akan lebih mudah menyerap informasi dan lebih aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Fungsi panca indera yang baik sangat penting, karena indera-indera ini adalah cara utama bagi siswa untuk menerima informasi dari lingkungan sekitar. Jadi, jika panca indera berfungsi normal, proses belajar akan berlangsung lebih lancar. Selanjutnya yaitu faktor psikologis yang meliputi perhatian, tanggapan, dan ingatan.

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal mencakup faktor sosial dan faktor nonsosial. Faktor sosial meliputi guru dan interaksi dengan teman sebaya. Peran guru dalam merencanakan dan memberikan bimbingan yang tepat untuk membantu siswa belajar sangat penting. Guru yang memberikan pendampingan dengan cara yang baik akan memberi kesempatan lebih besar bagi siswa untuk mengembangkan potensi dirinya, termasuk dalam hal keaktifan belajar. Seorang siswa memiliki rekan sebaya yang memiliki kemampuan akademik tinggi, siswa lain akan terdorong untuk mengikuti kebiasaan baik temannya tersebut sehingga mereka juga menunjukkan peningkatan dalam partisipasi belajar. Jadi, pendampingan yang tepat dari guru dan pengaruh teman-teman yang rajin belajar dapat saling mendukung agar siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar. Selanjutnya, faktor non sosial

meliputi tempat dan fasilitas. Salah satu sarana yang penting adalah buku dan bahan bacaan yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketersediaan fasilitas yang memadai, serta penggunaan yang tepat, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Artinya, semakin lengkap dan baik fasilitas yang ada, semakin besar kemungkinan siswa untuk lebih semangat dan aktif dalam belajar (Payon dkk, 2021).

2.2 Hasil Peneitian yang Relevan

Hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan kajian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Zakiya Arrumaisha, dkk (2018) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura”. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mengatasi permasalahan keaktifan belajar siswa, namun penelitian Zakiya Arrumaisha dkk juga meneliti hasil belajar siswa, sedangkan penelitian hanya fokus pada keaktifan siswa. Perbedaannya yaitu metode penelitian yang digunakan pada penelitian Zakiya Arrumaisha menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Gina Aulia (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Ranking 1 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok

Bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang di Kelas XI MIPA-7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022”.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai variabel bebasnya serta dilaksanakan pada jenjang pendidikan menengah atas. Perbedaan dari penelitian ini yaitu dari variabel terikat yang diteliti. Pada penelitian yang dilakukan Gina Aulia variabelnya yaitu minat belajar siswa, sementara itu, studi ini memfokuskan pada keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat. Selain itu juga pada desain penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Gina Aulia menggunakan desain pre eksperimental sedangkan penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimental.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sumira Malawat (2024) yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN Negeri 18 Makassar”. Persamaan dari penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament dalam mengatasi permasalahan keaktifan belajar siswa, namun penelitian Sumira Malawat juga meneliti minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini hanya fokus pada keaktifan belajar siswa. Perbedaannya yaitu metode penelitian yang digunakan pada penelitian Sumira Malawat menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan representasi alur penelitian. Kerangka konseptual bertujuan untuk memberikan representasi yang jelas mengenai topik yang diteliti serta untuk mengarahkan asumsi atau hipotesis terkait variabel yang akan diteliti. Agar penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dan mencapai temuan yang berkualitas diperlukan prosedur yang tepat dan sistematis dalam mengumpulkan data. Prosedur yang sesuai memastikan agar penelitian tersebut menghasilkan informasi yang akurat dan terarah. Oleh karena itu, penting untuk memiliki kajian konseptual yang kuat sebagai landasan, agar penelitian dapat dilakukan dengan fokus dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

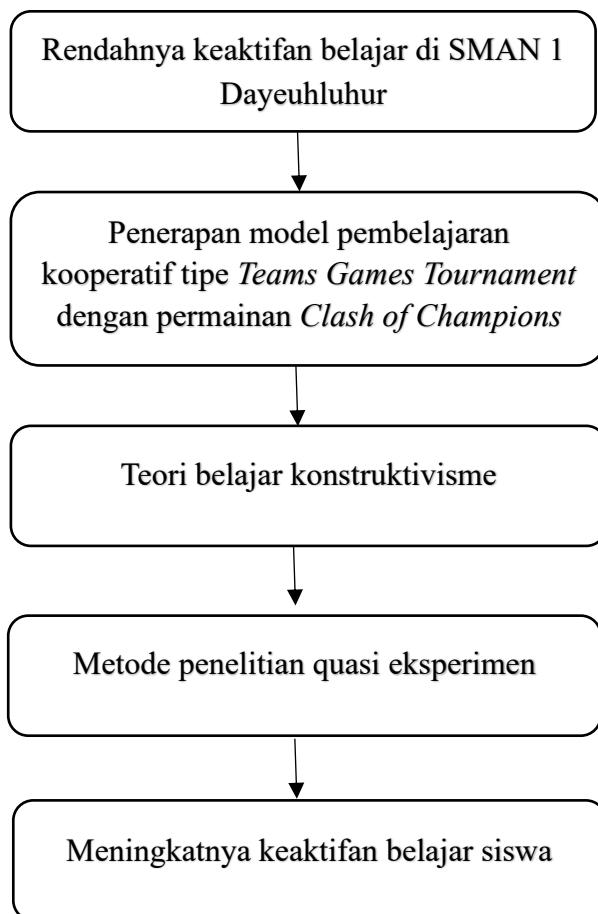
Guru dalam kegiatan pembelajaran, sering kali kesulitan untuk menentukan metode atau model pembelajaran yang paling ideal untuk diterapkan pada siswa. Selama ini, mayoritas guru menggunakan model pembelajaran konvensional, di mana pembelajaran cenderung mengandalkan peran guru sebagai pusat, yang hanya memberikan penjelasan secara satu arah. Hal tersebut menjadi penyebab mayoritas siswa menjadi kurang aktif dan lebih pasif. Mereka sekadar mendengarkan pemaparan dari guru tanpa terlibat dalam diskusi atau menyampaikan pemahaman mereka. Pembelajaran seperti ini terasa kurang efektif karena siswa hanya mencatat informasi penting dari penjelasan guru. Beberapa siswa yang lebih aktif akan berpartisipasi dalam pelajaran dengan semangat dan berani mengemukakan pendapat, sementara siswa yang lebih pasif hanya diam dan mendengarkan teman-temannya.

Model pembelajaran konvensional perlu digantikan dengan pendekatan yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Model pembelajaran yang dipilih harus mampu memfasilitasi pemahaman materi dengan lebih efektif dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model yang relevan untuk tujuan ini adalah TGT dengan permainan *Clash of Champions*, mengingat siswa dalam model ini diberi kesempatan agar lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model ini tidak memerlukan fasilitas atau peralatan khusus, sehingga mempermudah guru dalam pelaksanaannya.

Model pembelajaran TGT merupakan suatu model yang mendorong keterlibatan aktif siswa, siswa dipecah ke dalam kelompok yang berisi 4-5 anggota dengan mengintegrasikan unsur permainan. Model ini mengedepankan pembelajaran melalui aktivitas bermain, sehingga menstimulasi siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif dan kreatif dalam mengolah materi yang dipaparkan oleh guru. Selain itu, pendekatan ini juga menghadirkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan bagi siswa, karena siswa dapat belajar sambil bermain. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Clash of Champions* diasumsikan dapat memberi kontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan, terutama dalam mata pelajaran sejarah.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Clash of Champions* adalah model pembelajaran yang didesain sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan mendistribusikan siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan menyertakan unsur permainan. Model

ini mendorong siswa untuk mengambil peran aktif selama pembelajaran, menumbuhkan kreativitas saat memproses materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, model ini mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan, karena siswa berpartisipasi dalam permainan sambil belajar. Sebagai hasilnya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Clash of Champions* diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa yang mengarah pada peningkatan keaktifan dalam mata pelajaran sejarah. Mengacu pada pembahasan sebelumnya, kerangka konseptual dalam kajian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dikatakan bersifat sementara karena jawaban yang disampaikan berdasarkan teori yang relevan dan belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut Zaki dan Saiman (2021: 117) menjelaskan hipotesis merupakan pernyataan yang belum terbukti kebenarannya dan masih memerlukan validasi. Adapun hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025”. Hipotesis uji dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025.