

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam pendidikan, hasil belajar adalah indikator utama dari keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai melalui kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya hasil belajar, pendidik dapat menilai efektivitas metode dan strategi pengajaran yang digunakan, sekaligus memahami tingkat pemahaman serta kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek. Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Susanto, 2016) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap

Menurut (Rachma et al., 2023) Hasil belajar adalah kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran, biasanya dinyatakan dalam bentuk huruf atau angka. Hasil belajar dapat dinyatakan dalam bentuk keterampilan, nilai dan sikap setelah peserta didik mengalami proses belajar.

(Djamarah & Zain, 2013) menekankan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan individu setelah interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperoleh seseorang setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan dapat diukur melalui berbagai evaluasi.

2.1.1.2 Aspek-Aspek Hasil Belajar

Sangat penting untuk memahami hasil belajar selama proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan pemahaman peserta didik tentang materi, tetapi juga mencakup aspek lain yang menunjukkan perkembangan penuh seorang peserta didik dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Bloom (1956, hlm. 7) taksonomi atau klasifikasi hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah/domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Berikut penjelasan mengenai tiga domain tersebut:

1) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif)

Cognitive Domain adalah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif meliputi fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Menurut Bloom Proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus peserta didik kuasai sehingga dapat menunjukan kemampuan mengolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Mengubah teori ke dalam keterampilan terbaiknya sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru sebagai produk inovasi pikirannya.

Bloom kemudian membagi domain kognitif ke dalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian: Bagian pertama berupa pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa Kemampuan dan Keterampilan Intelektual (kategori 2-6)

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Bloom menjelaskan bahwa kategori pengetahuan berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya. Sebagai contoh, ketika diminta menjelaskan manajemen kualitas, orang yang berada di level ini bisa menguraikan dengan baik definisi dari kualitas, karakteristik produk yang berkualitas, standar kualitas minimum untuk produk, dan sebagainya.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Tingkat Pemahaman dapat dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya. Sebagai contoh, orang di level ini bisa memahami apa yang diuraikan dalam fish bone diagram, pareto chart, dan sebagainya.

c) *Aplikasi (Application)*

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja. Seseorang yang berada di tingkat aplikasi akan mampu merangkum dan menggambarkan penyebab turunnya kualitas dalam bentuk fish bone diagram.

d) *Analisis (Analysis)*

Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

e) *Sintesis (Synthesis)*

Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Sebagai contoh, di tingkat ini seorang manajer kualitas mampu memberikan solusi untuk menurunkan tingkat reject di produksi berdasarkan pengamatannya terhadap semua penyebab turunnya kualitas produk.

f) *Evaluasi (Evaluation)*

Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya

2) *Affective Domain (Ranah Afektif)*

Affective Domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. (Krathwol,

1964) menyusun ranah afektif menjadi lima tingkatan yang berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas antara lain:

a) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Seseorang peka terhadap suatu perangsangan dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan. Atau kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya.

b) Anggapan (*Responding*)

Tingkatan yang mencakup kerelaan dan kesediaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

c) Penghargaan (*Valuing*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku.

d) Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Atau kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan

e) Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Value Complex*)

Menginternalisasi nilai-nilai dan menghayatinya dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Nilai tersebut sudah menjadi bagian dari kepribadiannya.

3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor)

Psychomotor Domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin dan lain-lain. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani. Rincian dalam domain ini dibuat oleh (Harrow,1972) berdasarkan domain yang dibuat Bloom.

a) Persepsi (*Perception*)

Kemampuan untuk menggunakan isyarat-isyarat sensoris dalam memandu aktivitas motrik. Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.

b) Kesiapan (*Set*)

Kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam memulai suatu gerakan. Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.

c) Merespon (*Guided Response*)

Kemampuan untuk melakukan suatu gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan. Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

d) Mekanisme (*Mechanism*)

Kemampuan melakukan gerakan tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan karena sudah dilatih secukupnya. Atau membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap

e) Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*)

Kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap dengan lancar, tepat dan efisien. Gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.

f) Penyesuaian (*Adaptation*)

Kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerakan dengan persyaratan khusus yang berlaku. Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

g) Penciptaan (*Origination*)

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu atas dasar prakarsa atau inisiatif sendiri

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aspek kompetensi kognitif untuk mengukur hasil belajar yaitu mencakup kemampuan seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hal ini karena aspek kognitif mudah diukur secara objektif seperti *pre-test* dan *post-test*, dapat memberikan data kuantitatif yang jelas mengenai peningkatan hasil belajar, aspek kognitif juga langsung berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk menyerap dan mengolah materi yang diajarkan.

2.1.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi seberapa baik peserta didik memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Pendidik harus memahami faktor-faktor ini untuk membuat lingkungan belajar yang mendukung dan strategi pembelajaran yang efektif. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dikutip dari buku psikologi pendidikan (Dalyono, 2009, hlm. 55) bahwa faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan eksternal:

1. Faktor Internal (berasal dari dalam diri peserta didik):

a) Kesehatan

Kondisi kesehatan fisik dan mental sangat mempengaruhi semangat belajar. Jika kesehatan terganggu, baik jasmani maupun rohani, kemampuan peserta didik untuk fokus dalam belajar dapat menurun.

b) Intelegensi dan Bakat

Peserta didik dengan intelegensi tinggi cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran. Bakat juga mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu bidang.

c) Minat dan Motivasi

Minat yang tinggi terhadap pelajaran akan menghasilkan semangat belajar yang lebih besar. Motivasi yang kuat juga mempengaruhi kesungguhan peserta didik dalam belajar.

2. Faktor Eksternal (berasal dari luar diri peserta didik):

a) Keluarga

Dukungan keluarga, baik berupa dorongan moral maupun fasilitas belajar, sangat membantu pencapaian hasil belajar yang optimal.

b) Sekolah

Lingkungan sekolah, termasuk kualitas pengajaran dan fasilitas pembelajaran, juga berpengaruh. Guru yang inovatif dan metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

c) Masyarakat dan Lingkungan Sekitar

Faktor lingkungan sosial, seperti teman sebaya dan lingkungan fisik, turut memengaruhi konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik. (Dalyono, 2009, hlm. 55)

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik berasal dari dalam diri peserta didik, seperti intelegensi, bakat, minat, dan motivasi, serta faktor dari luar peserta didik, seperti dukungan dari keluarga, lingkungan sekolah, dan teman sebaya. Semua faktor ini berkontribusi pada keberhasilan akademik peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab strategis untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan di kelas. Guru dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan membangun interaksi yang aktif. Lingkungan kelas yang nyaman dan interaktif juga dapat membantu peserta didik mengatasi hambatan belajar. Akibatnya, hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

2.1.1.4 Indikator Hasil Belajar

Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, diperlukan indikator hasil belajar yang mampu memberikan gambaran tentang pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Indikator ini berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai ketercapaian tujuan belajar, yang mencakup aspek-aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam penyusunannya, indikator harus selaras dengan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan informasi yang akurat mengenai perkembangan peserta didik. Menurut (Bloom, 1956, hlm. 7) tolak ukur dalam hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif meliputi menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan menghayati nilai-nilai.
3. Ranah Psikomotor meliputi gerakan refleks, fundamental dasar, kemampuan fisik, gerakan yang terampil, dan perilaku non-verbal.

Menurut (Gagne, 2023, hlm. 16) indikator hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Informasi verbal

Kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa secara lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

2. Keterampilan intelektual

Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri atas kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif yang bersifat khas.

3. Strategi kognitif

Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4. Keterampilan *motoric*

Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5. Sikap

Kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa indicator hasil belajar dapat dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa model pembelajaran yang biasa diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya model Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik

dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut (Hasanah & Himami, 2021)

Pendekatan ini menekankan pada kolaborasi, partisipasi aktif, dan tanggung jawab bersama untuk memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tidak hanya mendukung aspek akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi dan kerja tim. Penerapan strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan bersama (Damayanti et al., 2023).

Menurut (Slavin, 2009, hal. 3) dalam pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen. (Pingga, 2021) menambahkan Kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung yang dapat meningkatkan relasi dan interaksi antar peserta didik dari berbagai latar belakang.

Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas kontribusinya dalam kelompok, sehingga setiap individu memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok (Isjoni, 2009, hlm. 17). Karena hal tersebut model pembelajaran kooperatif telah berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik tetapi juga keterampilan sosial peserta didik. Peserta didik belajar untuk berkolaborasi dan saling menghargai satu sama lain dalam kelompok heterogen (Suyanto & Jihad, 2013)

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang membentuk peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen untuk meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

2.1.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 5

hingga 6 orang, dengan anggota yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis yang berbeda. Dalam model ini, peserta didik berpartisipasi dalam permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan mereka setelah mempelajari materi, di mana mereka berlomba untuk mendapatkan skor bagi tim mereka (Rusman, 2018).

Menurut (Slavin, 2015, hlm. 26) *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan akademik peserta didik melalui kerja sama dan interaksi aktif (Rahmawati, 2019) Peserta didik dalam Model *Teams Games Tournament* terlibat aktif dalam proses belajar melalui diskusi dan permainan grup. (Dwi Isjayanti et al., 2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga dapat membuat peserta didik senang dan suasana lebih menyenangkan. Hal tersebut relevan dengan pernyataan (Slavin, 2015, hlm. 47) Model *Teams Games Tournament* melibatkan unsur permainan yang bertujuan untuk menggairahkan semangat belajar peserta didik yang membuat suasana belajar peserta didik lebih menyenangkan dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

2.1.3.2 Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Tahapan pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menurut (Slavin, 1995, hlm. 27) adalah sebagai berikut :

1. Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru mempresentasikan atau menyajikan materi secara efektif dan menarik perhatian para peserta didik dengan metode ceramah atau menggunakan media lain seperti *power point*. Materi ini dirancang untuk menunjang pelaksanaan game/tournamen dan membantu peserta didik memahami materi yang akan digunakan dalam kegiatan belajar

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams Study*)

Peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang dengan heterogenitas kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras. Masing-masing kelompok diberi kode dan bertanggung jawab untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya

3. *Games*

Dalam tahap ini, peserta didik melakukan kuis atau permainan yang dirancang untuk menimbulkan suasana kegembiraan. Setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk memutar spinning wheels yang sudah disediakan untuk mendapatkan kartu soal yang kemudian dapat dijawab dengan cara diskusi bersama teman kelompoknya.

4. Pertandingan/klasifikasi

Setelah permainan atau ketika permainan sedang berlangsung, peserta didik/kelompok bersaing untuk mendapatkan poin paling tinggi, Dimana jika mendapatkan poin tertinggi akan menjadi pemenang dari permainan yang telah dilakukan.

5. Penghargaan/*reward*

Kelompok yang berhasil mendapatkan poin tertinggi selama game/turnamen akan diberikan penghargaan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.3.3 Kelebihan dan kekurangan menggunakan model *Team Games*

Tournament

Kelebihan dan kekurangan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diantaranya:

1. Kelebihan

- a) Model ini dapat meningkatkan penguasaan materi secara mendalam karena peserta didik lebih rileks dan terlibat dalam proses belajar
- b) Model ini juga mampu meningkatkan kepekaan dan toleransi peserta didik terhadap satu sama lain karena dalam suatu kelompok dibentuk secara heterogen dengan latar belakang yang berbeda-beda.

- c) Selain itu, model ini dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dan proses belajar peserta didik berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik (Manasikana et al., 2022)

2. Kekurangan

a) Bagi guru

- (1) Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- (2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi peserta didik

- (1) Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain. (Manasikana et al., 2022)

2.1.4 Media *Spinning Wheel*

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

Dalam proses pembelajaran, akan terjadi interaksi antara guru dan peserta didik. Guru mentransfer ilmu dengan berbagai metode agar dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sebagai penerima informasi/materi pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut perlu menggunakan alat/media yang dapat membantu menyempurnakan pemahaman konsep pembelajaran yang abstrak dan kompleks dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan perantara untuk mendukung guru dalam proses pembelajaran. Salah satu unsur yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media yang digunakan dirancang untuk memotivasi belajar peserta didik agar dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Media merupakan bagian penting dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. (Hariyanti & Priyanti, 2024) hal ini relevan dengan pernyataan dari (Ardiningsih et al., 2023) penggunaan media pembelajaran interaktif dengan beberapa fitur pendukung mampu membantu membangkitkan motivasi peserta didik dan membantu peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik (Fatria, 2018). Hamid menambahkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan maupun kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dengan baik .

Spinning wheel adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan dengan cara diputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran (Subakti, 2024). Permainan ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Hamzah et al., 2019)

Media *spinning wheel* berbentuk lingkaran/roda yang dibagi menjadi beberapa bagian dengan warna yang berbeda, disetiap bagian terdapat beberapa soal yang berbeda-beda dan diantara bagian tersebut terdapat *zonk* dan juga *jackpot* sebagai *challenge* untuk menambah keseruan saat belajar. Penggunaan media *spinning wheel* bertujuan untuk menambah motivasi peserta didik dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan *spinning wheel* dalam pembelajaran yaitu dengan memberi kesempatan tiap perwakilan kelompok untuk memutar media *spinning wheel*, saat diputar bagian *spinning wheel* akan berhenti pada jarum/panah, jika berhenti pada bagian soal peserta didik harus menjawab pertanyaan dari soal

tersebut, jika pada jackpot maka akan mendapat poin tambahan sebaliknya jika zonk mendapat pengurangan poin.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* adalah media pembelajaran yang berbentuk lingkaran/roda berbahan kayu/kardus, dengan beberapa bagian yang berbeda terdapat soal, zonk, serta jackpot untuk menambah keseruan belajar di kelas penggunaanya dengan cara diputar. Dengan menambah challenge didalamnya dapat membuat peserta didik lebih interaktif dikelas.

2.1.4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Spinning Wheel*

1. Kelebihan

Kelebihan media pembelajaran *spinning wheel* menurut (Hartatik, 2020) diantaranya yaitu:

- a) Media roda putar bersifat efektif,
- b) Dapat menarik perhatian peserta didik, yaitu peserta didik belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran.
- c) Dapat mempersingkat waktu karena guru tidak perlu menjelaskan secara menyeluruh,
- d) Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

2. Kekurangan

Kekurangan media pembelajaran *spinning wheel* menurut (Istinawati et al., 2023) diantaranya yaitu:

- a) Pembuatan media belajar roda berputar memerlukan biaya dan waktu.
- b) Suasana kelas gaduh bisa mengganggu kelas lainnya yang berdekatan.
- c) Proses pembelajaran memakan waktu yang lebih lama.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Bagian ini menguraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik ini. Penyajian ini bertujuan untuk memberikan wawasan awal mengenai keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media *spinning wheel* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2.1. Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Identitas Jurnal	Metode	Hasil
1	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Sekolah Dasar	Metode penelitian deskriptif kuantitatif, menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar peserta didik	Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo
2	Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar Pada Peserta didik Kelas IV SD N Pati Wetan 03	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen one group pretest-posttest	terdapat pengaruh dengan diterapkan model pembelajara n TGT berbantuan media roda putar padda hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD N Pati Wetan 03.
3	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik	Jenis penelitian ini adalah penelitian <i>pre-eksperimen</i> , dengan desain penelitian <i>one shot case study</i> .	terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar.
4	Pengaruh Model Pembelajaran	Metode penelitian ini adalah quasi	kecenderungan hasil belajar IPA peserta didik

	Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik Kelas VIII SMP ditinjau Dari Kerjasama Peserta didik	eksperimen. Desain penelitian menggunakan Factorial Design	yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berada pada kategori sangat tinggi;
5	Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	Menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan bersifat spiral dilaksanakan 2 siklus.	penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024.
6	Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Model Teams Games Tournament(TGT) Dengan Menggunakan Media Rotar SD N Kalimulyo 01	menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan jenis one group pretest-posttest design dengan teknik pengambilan sampel non probability sampling jenis sampel jenuh	terdapat peningkatan pada hasil belajar pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar pada peserta didik kelas IV SD N Kalimulyo 01
7	Analisis Penerapan Pembelajaran Model	Metode studi literatur atau studi	Model Pembelajaran TGT dapat meningkatkan

	Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	kepuustakaan dengan melakukan kajian pada setiap teori dari penelitian yang relevan.	minat belajar, hasil belajar, motivasi, dan tujuan-tujuan pembelajaran lainnya yang tercapai melalui penggunaan model tersebut.
8	Penggunaan Media Pembelajaran Spin Wheel Pada Materi Kepahlawanan Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (action research). Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, jenis data yang digunakan primer dan sekunder.	hasil penelitian tindakan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran spin wheel terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik..

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas, dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT terhadap variable yang diteliti oleh peneliti sebelumnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu *variable independent* yang digunakan yakni model pembelajaran kooperatif Tipe TGT dan variabel terikat yang digunakan yaitu hasil belajar peserta didik. Kemudian perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian terdahulu tidak ada yang menggunakan Quasi Eksperimental *Pre-Test Post-Test Non-Equivalent Control Group Design*. Dengan menggunakan metode penelitian ini cukup kuat untuk membandingkan efek perlakuan karena adanya kelas control. Kemudian dari subjek penelitian yaitu peserta didik SMA, dimana pada penelitian terdahulu sebagian besar menggunakan subjek peserta didik SD dan SMP.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah serangkaian alur berpikir yang logis dalam menyusun hubungan antar variabel yang akan diteliti, sehingga memberikan gambaran tentang arah dan tujuan penelitian. (Sugiyono, 2020, hlm. 60) Kerangka berpikir merupakan pengoperasian dari konsep-konsep yang berhubungan dengan variabel-variabel dalam penelitian, yang nantinya akan diuji untuk menemukan korelasi atau pengaruh tertentu. Dalam konteks ini, kerangka berpikir dibangun atas dasar konsep-konsep besar yang telah dirumuskan dalam grand teori, sehingga grand teori memberikan landasan teoretis yang membimbing arah pengujian hubungan antar variabel tersebut.

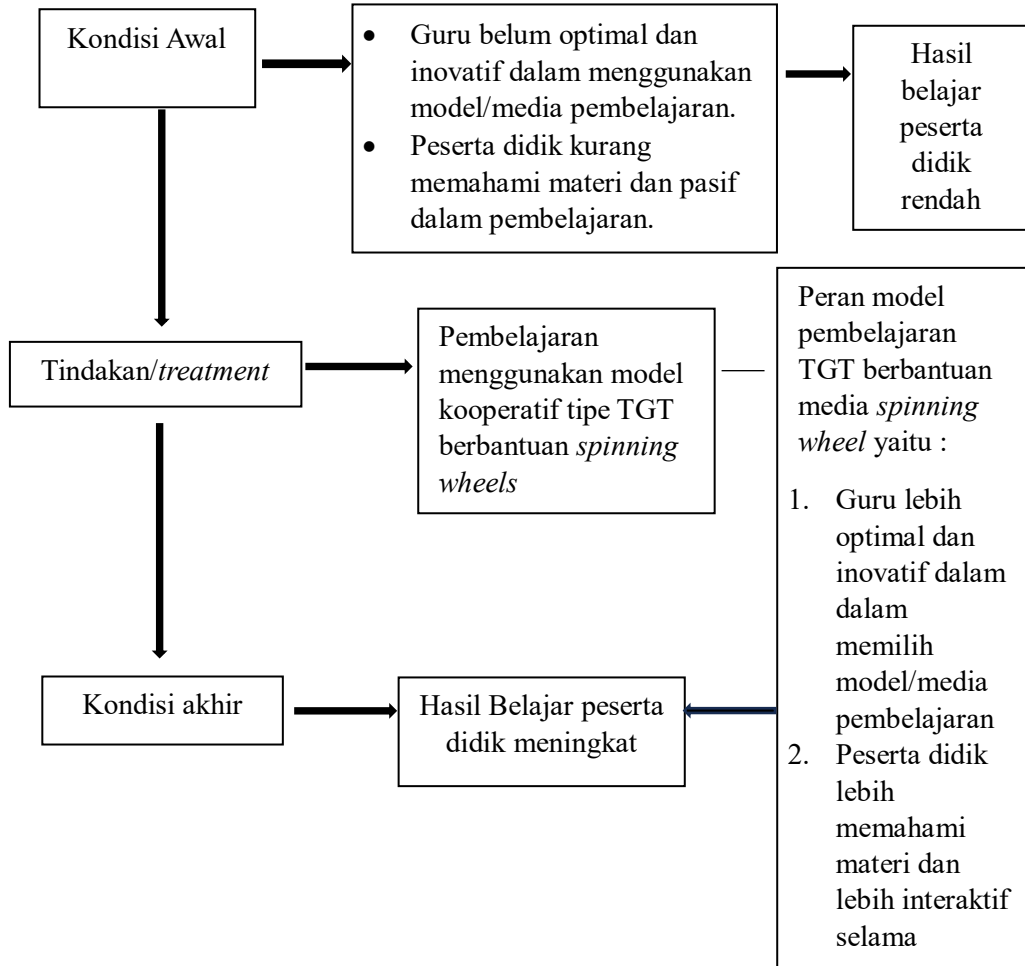
Teori yang menjadi landasan penelitian ini yaitu teori konstruktivisme, konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada peserta didik akan meningkat kecerdasannya (Rahmat sinaga, 2018)

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Vygotsky, 1978, hlm 7) dalam bukunya yang berjudul *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* menekankan bahwa pembelajaran adalah proses yang dibentuk oleh interaksi sosial dan budaya. "pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial di mana individu belajar melalui interaksi dengan orang lain." Kemudian (Vygotsky, 1978, hlm. 86) menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh orang-orang dalam lingkungan sosial mereka. Ini menunjukkan bahwa teman sebaya atau orang lain yang lebih berpengalaman, seperti guru, dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih baik. Konsep *Zone Of Proximal Development* (ZPD) yang dibuat oleh Vygotsky menyatakan bahwa peserta didik dapat memahami hal-hal yang lebih kompleks jika mereka mendapatkan bantuan dari pihak yang lebih kompeten. Pendekatan ini sangat relevan untuk pembelajaran kooperatif, seperti model *teams games tournament* (TGT), di mana peserta didik bekerja sama untuk membantu satu sama lain dan belajar satu sama lain.

Interaksi sosial sangat penting dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Peserta didik didorong untuk bekerja sama dalam tim, berbagi

informasi, dan berkompetisi dalam lingkungan yang menyenangkan. Ini sejalan dengan teori Vygotsky bahwa pembelajaran adalah proses sosial di mana peserta didik belajar dengan bantuan orang lain. Peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran dengan berpartisipasi dan bekerja sama dalam permainan seperti *spinning wheel*. Peserta didik dapat mencapai ZPD mereka melalui proses ini. Ini berarti mereka dapat menyelesaikan tugas yang pada awalnya tidak dapat mereka selesaikan sendiri dengan bantuan kelompok atau media permainan interaktif.

Secara skematik kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Subekti, 2023), hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel.

1. H₀ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah *treatment*.

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah *treatment*

2. H0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebelum dan sesudah *treatment*

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebelum dan sesudah *treatment*

3. H0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen dan kelas control sebelum dan sesudah *treatment*

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen dan kelas control sebelum dan sesudah *treatment*.