

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dari kata-kata yang menyusunnya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Definisi hasil (*outcome*) merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu proses aktivitas yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi pada diri seseorang setelah proses belajar berakhir. Oleh karena itu, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Novianti et al., 2020:60). Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari berbagai kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian akademis yang diperoleh siswa melalui ujian, pekerjaan rumah, serta keaktifannya dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis, sering kali muncul anggapan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata ditentukan oleh nilai yang tercantum di rapor ijazah. Namun, untuk mengukur keberhasilan dalam ranah kognitif, hasil belajar dapat menjadi indikator pencapaian seorang siswa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional ini merupakan tuntutan besar bagi generasi penerus bangsa untuk meraih cita-cita. Siswa harus berusaha belajar dengan sungguh-sungguh dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Hasil Belajar

Untuk memahami pencapaian siswa dalam proses pembelajaran, perlu ditinjau ciri-ciri hasil belajar yang menunjukkan kualitas pemahaman dan kemampuan siswa. Ciri-ciri hasil belajar menjadi acuan dalam menilai keberhasilan siswa, serta menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Ketuntasan belajar dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang telah dikuasainya. Ketuntasan ini menunjukkan kesiapan siswa untuk melanjutkan ke materi berikutnya atau memperdalam pemahaman dalam konteks yang lebih kompleks. Untuk mengukur ketuntasan belajar sangat dipengaruhi oleh waktu dan pendekatan yang diberikan kepada mereka, sehingga mereka dapat mengeksplor pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas mereka terhadap pemahaman pelajaran yang diberikan. Tingkat penguasaan pelajaran yang diterima tergantung dari kualitas yang dicurahkan oleh siswa untuk belajar secara terus menerus (Bahar & Afdholi, 2019:3). Menurut Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang pedoman penilaian hasil belajar oleh pendidik, ketuntasan belajar mencakup dua aspek: penguasaan materi substansi materi dan pencapaian ketuntasan dalam kurun waktu belajar tertentu. Ketuntasan belajar pada satu semester merupakan keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dari beberapa mata pelajaran yang diambil dalam satu semester. Ketuntasan belajar tahunan merupakan pencapaian siswa dalam menguasai kompetensi pada semester ganjil dan genap dalam satu tahun ajaran. Sementara itu, ketuntasan pada tingkat satuan pendidikan merujuk pada keberhasilan siswa menguasai kompetensi seluruh mata pelajaran di suatu jenjang pendidikan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelulusan dari satuan pendidikan tersebut (Permendikbud, 2014:6).

Dalam hal ini, materi ekonomi memiliki banyak konsep yang harus dipahami, sehingga penguasaan konsep sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa. Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Miskonsepsi atau salah konsep merujuk pada pemahaman yang tidak sesuai dengan definisi yang sebenarnya seperti yang dijelaskan oleh ahli di bidang tersebut (Irani et al., 2020:349).

Hasil belajar yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran yang optimal ditunjukkan oleh beberapa ciri, seperti adanya kepuasan dan kebanggaan yang dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa. Selain itu, hasil belajar ini juga menambah keyakinan dan kemampuan diri siswa serta memberikan makna bagi diri mereka. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa bersifat menyeluruh, mencakup ranah kognitif (pengetahuan atau wawasan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku). Selain itu, siswa juga memiliki kemampuan untuk mengontrol, menilai, dan mengendalikan diri, baik dalam menilai hasil yang dicapai maupun dalam mengevaluasi proses dan usaha belajarnya, (Simbolon, 2014:2).

2.1.1.3 Karakteristik Perubahan Hasil Belajar

Menurut Syah dalam Indrasari (2019:20-21) ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku hasil belajar yang terpenting adalah:

1. Perubahan Intensional

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar didasarkan pada pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau bisa juga secara tidak sengaja. Karakteristik ini menunjukkan bahwa siswa menyadari adanya perubahan dalam dirinya, seperti bertambahnya pengetahuan, kebiasaan, sikap, pandangan, keterampilan dan sebagainya.

2. Perubahan *Positif-Aktif*

Perubahan ini terjadi karena proses belajar memiliki sifat positif dan aktif. Positif berarti bermanfaat, baik, dan sesuai harapan. Ini juga menunjukkan bahwa perubahan tersebut selalu berupa penambahan, yaitu munculnya sesuatu yang baru dan lebih baik dari sebelumnya.

3. Perubahan *Efektif-Fungsional*

Perubahan yang muncul karena proses belajar bersifat efektif, yaitu bermanfaat. Artinya, perubahan ini memberikan pengaruh, makna dan manfaat tertentu bagi siswa.

4. Manifestasi Perilaku Hasil Belajar

Manifestasi atau bentuk perilaku dari hasil belajar umumnya terlihat dalam beberapa perubahan, yaitu; 1) kebiasaan; 2) keterampilan; 3) kemampuan

mengamati; 4) berpikir asosiatif dan daya ingat; 5) berpikir rasional dan kritis; 6) sikap; 7) *inhibisi*; 8) apresiasi; 9) perilaku afektif.

2.1.1.4 Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. Faktor Internal Siswa

Faktor internal siswa mencakup gangguan atau keterbatasan psiko-fisik, yaitu:

- a. Pada aspek kognitif, seperti rendahnya kapasitas intelektual atau kecerdasan.
- b. Pada aspek afektif, seperti ketidakstabilan emosi dan sikap.
- c. Pada aspek psikomotor, seperti gangguan pada indera penglihatan dan pendengaran (mata dan telinga).

2. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal siswa mencakup berbagai situasi dan kondisi lingkungan yang kurang mendukung aktivitas belajar, meliputi :

- a. Lingkungan keluarga, misalnya ketidakharmonisan hubungan antara orang tua dan rendahnya kondisi ekonomi keluarga.
- b. Lingkungan masyarakat, seperti area perkampungan yang kumuh dan tempat bermain yang kurang baik.
- c. Lingkungan sekitar, contohnya kondisi gedung sekolah yang buruk, seperti dekat dengan pasar, serta kualitas guru dan fasilitas yang rendah.

Faktor lain yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa adalah hambatan atau kesulitan belajar yang timbul dari kondisi keluarga yang kurang mendukung. Dalam hal ini, Ihsan dalam (Indrasari, 2019:22) mengidentifikasi tujuh hambatan yang dialami siswa akibat lingkungan keluarga, diantaranya :

1. Anak kurang mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua.
2. Orang tua tidak mampu memberikan teladan yang baik bagi anak.
3. Kasih sayang yang berlebihan dari orang tua sehingga anak menjadi terlalu dimanjakan.
4. Kondisi sosial ekonomi keluarga yang kurang memadai atau justru tidak dapat mendukung proses belajar.
5. Orang tua yang tidak mampu memberikan rasa aman kepada anak.
6. Orang tua yang tidak mampu mendorong inisiatif dan kreativitas anak.

2.1.1.5 Tujuan Hasil Belajar

1. Tujuan Secara Umum
 - a) Menilai pencapaian kompetensi siswa.
 - b) Memperbaiki proses pembelajaran.
 - c) Sebagai dasar dalam menyusun laporan perkembangan belajar siswa.
2. Tujuan Secara Khusus
 - a) Mengetahui perkembangan dan hasil belajar siswa.
 - b) Mengidentifikasi kesulitan belajar.
 - c) Memberikan umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran.
 - d) Menentukan kenaikan kelas.
 - e) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membantu mereka mengenal diri sendiri dan mendorong usaha perbaikan.

2.1.1.6 Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore dalam (Fauhah & Rosy, 2021:327) indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu :

1. Ranah kognitif, mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pembuatan dan evaluasi
2. Ranah afektif, melibatkan penerimaan, respons dan penilaian
3. Ranah psikomotorik, terdiri dari gerakan dasar, gerakan umum, gerakan terkoordinasi dan gerakan kreatif.

Sementara itu, menurut Straus, Tetroe & Graham dalam (Fauhah & Rosy 2021:327) indikator hasil belajar mencakup :

1. Ranah kognitif, berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran dan penyampaian informasi.
2. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang memainkan peran penting dalam perubahan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, mencakup keterampilan dan pengembangan diri yang diterapkan dalam kinerja keterampilan serta praktik dalam penguasaan keterampilan.

Selanjutnya, Bloom dalam (Harefa, 2020:6-8) menguraikan tiga ranah hasil belajar, yaitu sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

- 1) Pengetahuan (C1), diartikan sebagai kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Ini adalah kemampuan dasar yang mencakup kemampuan mengenali serta mengungkapkan kembali ingatannya saat dibutuhkan. Kemampuan ini meliputi pengingatan terhadap materi, benda, fakta, gejala dan teori.
- 2) Pemahaman (C2), merupakan kemampuan untuk mengerti materi atau bahan yang dipelajari. Proses ini terjadi melalui keterampilan menjelaskan suatu materi dengan cara yang berbeda. Seseorang yang memiliki pemahaman mampu mengubah narasi atau pernyataan kata-kata menjadi angka, serta dapat menginterpretasikan sesuatu dengan kalimat sendiri atau menyusunnya menjadi sebuah ringkasan.
- 3) Penerapan (C3), merupakan kemampuan menggunakan materi yang sudah dipelajari dan dipahami dalam situasi baru atau konkret. Tingkat pencapaian hasil belajar pada kemampuan penerapan ini lebih tinggi dibandingkan pemahaman.
- 4) Analisis (C4), merupakan untuk memecah suatu materi menjadi bagian-bagian atau komponen yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Kemampuan ini mencakup mengidentifikasi komponen, menganalisis hubungan antar bagian, serta mengenai organisasi dan hubungan antar bagian tersebut.
- 5) Sintetis (C5) merupakan kemampuan menggabungkan bagian-bagian menjadi suatu bentuk yang utuh. Hasil belajar sintetis berfokus pada perilaku kreatif melalui perumusan struktur atau pola yang baru dan unik.
- 6) Penilaian (C6) merupakan kemampuan untuk menilai atau mengevaluasi nilai suatu materi sesuai tujuan tertentu, menggunakan kriteria yang jelas. Hasil belajar penilaian adalah tingkatan kognitif tertinggi karena melibatkan semua kategori kemampuan, serta kesadaran untuk melakukan pengujian yang memiliki nilai dan kriteria yang jelas.

2. Ranah Afektif

- 1) Penerimaan (A1), merupakan kemampuan menyadari atau merasakan sesuatu disertai dengan keinginan untuk menghargai atau mentoleransi gagasan, benda, atau fenomena tertentu. Hasil belajar dari penerimaan menunjukkan kemampuan untuk membedakan atau menerima keberagaman.
- 2) Penanggapan (A2) merupakan kemampuan untuk memberikan respons atau tanggapan terhadap gagasan, benda, materi, atau fenomena tertentu. Hasil belajar dari penanggapan adalah komitmen untuk berpartisipasi berdasarkan penerimaan.
- 3) Perhitungan atau Penilaian (A3) merupakan kemampuan untuk mengevaluasi atau mempertimbangkan gagasan, benda, atau fenomena.
- 4) Pengaturan, Pengelolaan, atau Pengorganisasian (A4), merupakan kemampuan mengelola atau mengatur sesuatu terkait dengan tindakan penilaian dan perhitungan yang sudah dikuasai.
- 5) Bermuatan Nilai atau Pembentukan Karakter (A5), merupakan tahap puncak dalam perilaku yang selaras dengan nilai atau kumpulan nilai yang dihayati secara mendalam. Hasil belajarnya menunjukkan perilaku yang seimbang, harmonis dan bertanggungjawab dengan standar nilai yang tinggi.

3. Ranah Psikomotorik

1) Meniru

Tujuan pembelajaran pada tahap ini yaitu melatih siswa untuk meniru proses yang diajarkan. Siswa ini diharapkan dapat mengikuti langkah-langkah yang diberikan dengan benar, meskipun pada tahap ini keterampilan tersebut belum dikuasai sepenuhnya. Hal ini menyebabkan kesalahan masih mungkin terjadi karena siswa masih dalam tahap memahami dan mempraktikkan keterampilannya.

2) Memanipulasi

Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual. Siswa hanya diberikan petunjuk melalui intruksi tertulis atau verbal dan diharapkan untuk melaksanakan tindakan yang diminta. Meskipun siswa dapat mengikuti instruksi, tindakan mereka masih terasa tidak sepenuhnya mulus karena otak dan otot belum bekerja secara terkoordinasi dengan baik. Siswa tidak melihat contoh visual, melainkan siswa berusaha melakukan tugas tanpa contoh langsung dari guru atau materi visual lainnya.

3) Artikulasi

Pada tahap artikulasi, siswa diharapkan dapat melakukan serangkaian gerakan dengan akurat, mengikuti urutan yang benar dan dengan kecepatan yang tepat.

4) Naturalisasi

Siswa mampu melakukan gerakan tersebut secara spontan, tanpa perlu memikirkan lagi cara atau urutannya. Seseorang yang telah mencapai tingkat naturalisasi dapat mengaplikasikan pembelajarannya seolah-olah itu sudah menjadi bagian dari dirinya.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

2.1.2.1 Pembelajaran Pemahaman Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif menurut Suyatno, merupakan kegiatan belajar melalui kerja kelompok yang saling membantu satu sama lain untuk mengkonstruksi konsep, memecahkan masalah penyelidikan (Martindar, 2014:166). Metode pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang melibatkan pembagian siswa ke dalam beberapa kelompok dengan tugas yang sama dan waktu yang ditentukan. Diharapkan semua siswa berkontribusi dalam proses belajar. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang heterogen, saling membantu, bekerja sama dalam memecahkan masalah dan menyatukan pendapat untuk mencapai keberhasilan yang optimal baik di tingkat kelompok maupun individu.

Menurut Hopkins dalam (Dendo et al., 2021:212) TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang melibatkan beberapa tahapan penting dalam pelaksanaannya, yaitu penyajian materi di kelas, pembelajaran dalam kelompok, kompetisi, dan permainan. Model pembelajaran TGT seringkali dianggap lebih menyenangkan untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar karena mengintegrasikan elemen permainan dan menumbuhkan semangat persaingan antar kelompok (Kiswanti & Purwati, 2020:439). Dalam TGT, permainan yang biasa digunakan bisa berupa permainan tradisional maupun modern.

TGT (*Teams Games Tournament*) mulanya dikembangkan oleh David dan Keith Edwards, yang merupakan model pembelajaran pertama dari Hopkins (Setiawan et al., 2021:133). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang prestasi akademik sebelumnya setara dengan mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas semua siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Metode TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih santai sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menghubungkan kerja sama kelompok dengan elemen kompetisi. Model ini terdiri dari beberapa tahapan yang akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan saling mendukung dalam proses belajar.

Penggunaan model TGT dapat mengembangkan beberapa aspek penting pada siswa, seperti meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, toleransi terhadap perbedaan, keterampilan kerja sama dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Selain itu, model ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih terdorong untuk memahami pelajaran secara menyeluruh.

2.1.2.2 Langkah-Langkah Implementasi Kooperatif Tipe TGT

Menurut Rochmana dan Shobirin dalam (Hasanah et al., 2020:105) menyatakan bahwa model pembelajaran ini termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar. Siswa ditantang untuk bersaing dalam kelompok, berusaha menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dengan jawaban yang benar.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang dengan latar belakang berbeda, seperti kemampuan, jenis kelamin, ras, atau etnis. Kelompok yang heterogen ini memungkinkan siswa berdiskusi bersama, saling belajar dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Jika ada anggota kelompok yang belum memahami tugasnya, anggota lainnya dapat membantu menjelaskan (Hasanah et al., 2020:105).

Menurut Solihah dalam (Hasanah et al., 2020:105-106), langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT meliputi pembentukan kelompok belajar dengan 4-5 anggota yang memiliki beragam tingkat kemampuan. Guru memulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran dengan bimbingan guru. Di akhir pembelajaran, diadakan turnamen untuk memastikan semua siswa menguasai materi yang telah dipelajari.

Menurut Slavin dalam (Rachma Thalita et al., 2019:49) langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas

Guru memulai dengan menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipandu olehnya. Pada tahap ini, guru juga menjelaskan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat mengikuti setiap langkah dalam model TGT dengan lancar.

2. Kelompok (Tim)

Tim belajar terdiri dari 4-5 siswa yang memiliki latar belakang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa setiap anggota benar-benar memahami materi.

3. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari kumpulan pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh siswa dari penyajian kelas dan kegiatan belajar dalam kelompok

4. Turnamen

Turnamen diadakan setelah satu materi selesai. Dalam turnamen ini, siswa mengikuti permainan akademik dan berkompetisi dengan anggota dari tim lain yang memiliki kemampuan setara.

5. Penghargaan Tim

Tim dengan kinerja terbaik akan menerima penghargaan. Seperti dalam lomba, satu tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan memperoleh predikat juara utama, diikuti oleh juara lainnya sesuai dengan jumlah poin yang diperoleh.

2.1.2.3 Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Apabila model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan dalam pembelajaran, maka akan diperoleh beberapa manfaat, diantaranya :

1. Dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga siswa lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan rasa menghargai terhadap orang lain.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu variasi model pembelajaran kooperatif Tipe TGT memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya, (Rachma Thalita et al., 2019:49) diantaranya yaitu :

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai keberhasilan kelompok.
2. Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

3. Membantu siswa yang kurang untuk mengejar ketertinggalan.
4. Mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
5. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
6. Terjadi interaksi langsung antar siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lain.
7. Suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena ada unsur permainan.

Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.
2. Guru harus benar-benar mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
4. Membutuhkan kemampuan khusus guru agar dapat memfasilitasi pembelajaran dengan baik.
5. Terkadang terjadi dominasi oleh beberapa siswa dalam kelompok.
6. Terkadang terjadi persaingan yang tidak sehat antar kelompok.

2.1.2.5 Teori Yang Mendukung Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*

Teori konstruktivisme dibagi menjadi dua pendekatan utama, yaitu konstruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky, Piaget dalam (Pipit Mulyah, dkk 2020:34-35) menyatakan bahwa “siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses membangun pemahaman mereka sendiri, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif”. Sementara itu, Asma dalam (Pipit Mulyah, dkk 2020:34-35) menjelaskan bahwa konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif di mana siswa membentuk pengetahuan secara mandiri.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pendekatan konstruktivisme tercermin melalui kegiatan kelompok yang

diberi tugas tertentu dan harus diselesaikan bersama dengan tanggung jawab seluruh anggota untuk memahami isi atau materi yang dibahas.

Melalui kegiatan berkelompok seperti diskusi, guru tidak hanya menyampaikan materi secara langsung, tetapi lebih dari itu, siswa didorong untuk membangun pemahamannya sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2.1.3 *Baamboozle Game*

2.1.3.1 Definisi *Baamboozle Game*

Baamboozle merupakan platform *online* yang menggunakan permainan untuk membantu siswa belajar. Platform ini menawarkan berbagai permainan bagi guru untuk membuat tugas, yang kemudian dapat diselesaikan oleh siswa secara langsung. *Baamboozle* merupakan pilihan tepat untuk pembelajaran langsung di kelas atau untuk penugasan (Alimova, 2023:107). Alat ini dirancang untuk membantu guru membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. *Baamboozle* dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti menyampaikan materi atau bahkan untuk evaluasi seperti ulangan harian, UTS dan UAS (Sa'diyah et al., 2021:200). Dengan berbagai permainan edukatif yang tersedia, platform ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif. Menurut Murti et.,al (2023:33-34) *Baamboozle* merupakan salah satu media edukasi berbasis teknologi, media penilaian pembelajaran berbasis permainan dengan sistem pemantauan aktivitas siswa dengan menggunakan aplikasi baamboozle, dapat digunakan sebagai alat penilaian evaluasi pembelajaran, permainan ini dapat memotivasi siswa dengan secara tidak langsung karena memulai siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Baamboozle merupakan sebuah permainan yang menyenangkan untuk dimainkan di dalam kelas dengan cara membunyikan bel per kelompok (Krisbiantoro, 2020:77). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran *Baamboozle* sangat diuji, karena meningkatkan antusiasme siswa. *Baamboozle* merupakan aplikasi permainan instruktif berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif dan menarik. Platform ini mirip dengan *wordwall* karena berbasis komunitas, sehingga pengguna dapat

memanfaatkan kuis dan permainan yang sudah dibuat oleh pengguna lain. Salah satu keunggulan *Baamboozle* adalah pengguna tidak selalu perlu mendaftar untuk langsung memulai bermain. Dengan menggunakan fitur kotak pencarian, pengguna dapat menemukan berbagai permainan yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik melalui kata kunci maupun manual pencarian (Safitri & Sumardi, 2024:51).

Dari berbagai pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa . *Baamboozle* aplikasi permainan berbasis web yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Selain itu, . *Baamboozle* dirancang untuk menarik perhatian siswa dengan tampilan yang sederhana namun efektif, sehingga mempermudah pengajaran materi sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Karena sifatnya yang mudah diakses dan fleksibel, *Baamboozle* menjadi salah satu media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun *hybrid*. Dengan kombinasi permainan dan pembelajaran yang efektif, *Baamboozle* memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan bermanfaat bagi penggunanya. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan, mengingat siswa perlu lebih antusias dalam proses pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi sistem pembayaran. Melalui implementasi pembelajaran yang menyenangkan seperti model kooperatif tipe TGT yang menggunakan *Baamboozle*.

2.1.3.2 Karakteristik Media *Baamboozle*

Baamboozle merupakan media permainan digital berbasis internet yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, di mana setiap kelompok memilih nomor di layar yang berisi pertanyaan untuk dijawab. Beberapa nomor mungkin berisi hadiah poin, namun ada juga yang terisi jebakan yang mengurangi skor, atau tidak memberikan apa-apa. Kelompok yang berhasil menjawab mendapatkan poin, sementara yang tidak dapat menjawab tidak kehilangan poin, karena tidak ada sistem pengurangan skor.

Baamboozle membantu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar. Media ini menawarkan pendekatan menyenangkan yang dapat mengalihkan

perhatian siswa dari kebosanan dan meningkatkan konsentrasi mereka. Selain itu, penggunaan *Baamboozle* mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

2.1.3.3 Langkah-Langkah Menerapkan *Baamboozle Game*

Dalam menerapkan permainan pada *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif, terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan untuk memastikan penggunaannya berjalan efektif. *Baamboozle* merupakan platform yang memungkinkan guru membuat aktivitas pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan yang tersedia. Adapun langkah-langkah untuk menerapkan *game Baamboozle* dalam pembelajaran, diantaranya :

1. Buka situs *Baamboozle* di browser dengan mengakses <https://www.Baamboozle.com/games> atau mencari di google dengan kata kunci “*Baamboozle*”.
2. Buatlah akun *Baamboozle* dan ikuti petunjuk untuk mendaftar menggunakan email atau *login* dengan akun Google.
3. Setelah masuk ke akun, klik *+game* kemudian tuliskan soal atau pertanyaan yang akan dijadikan *game*
4. Setelah mengisi *game* atau aktivitas, pastikan untuk menyimpannya. Selanjutnya, klik membuat *game*.
5. Klik soal yang telah dibuat, kemudian pilih bermain
6. Pilih *Baamboozle*, kemudian pilih tim (kelompok), lalu pilih pilhan kuis nya, terdapat kuis, klasik dan klasik jr. Dengan demikian, guru dapat menggunakan media ini untuk belajar siswa.

Baamboozle Game merupakan aplikasi pendidikan interaktif yang tersedia secara online dan memiliki tampilan menarik, yang memungkinkan siswa bersaing dan meningkatkan minat belajar mereka. *Game Baamboozle* dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pengalaman baru, sehingga membantu menumbuhkan minat mereka dalam belajar.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle*

Kelebihan Media *Baamboozle*

1. Menyediakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dapat digunakan dengan mudah, baik di tingkat dasar maupun tingkat lanjutan.
2. Dapat digunakan untuk pembelajaran *online*, *offline* atau *hybrid*.
3. Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran karena dimainkan secara berkelompok.
4. Meningkatkan kerja sama dan rasa tanggung jawab antar anggota kelompok.

Namun, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya :

1. Aplikasi hanya bisa diakses jika terdapat koneksi internet.
2. Semua pengaturan permainan hanya dapat diakses oleh guru, sehingga siswa tidak bisa mencoba eksplorasi sendiri
3. Tidak mendukung format soal yang lebih kompleks seperti video atau animasi interaktif.

Secara keseluruhan, meski *Baamboozle* mudah digunakan dan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, beberapa kelemahannya seperti ketergantungan pada internet menjadi pertimbangan dalam penggunaannya.

2.1.3.5 Aplikasi *Baamboozle* Berbasis Digital

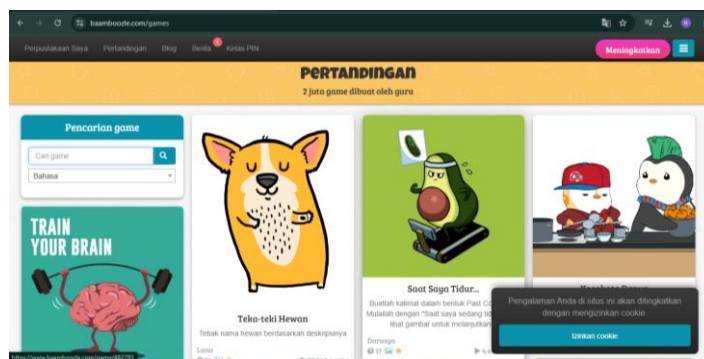
Media pembelajaran berbasis *game* ini terintegrasi melalui platform *Baamboozle*, yang membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih memuaskan. *Baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan kuis. Media ini dapat dijadikan alat pembelajaran karena menyediakan fitur utama berupa kuis, yang dirancang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, *Baamboozle* juga bertujuan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Sariwangi yang diharapkan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* ini mencakup empat aspek utama, yaitu tampilan awal, tampilan soal kuis, tampilan zoom-in pada soal kuis, dan tampilan kunci jawaban kuis. Indikator-indikator tersebut menjadi

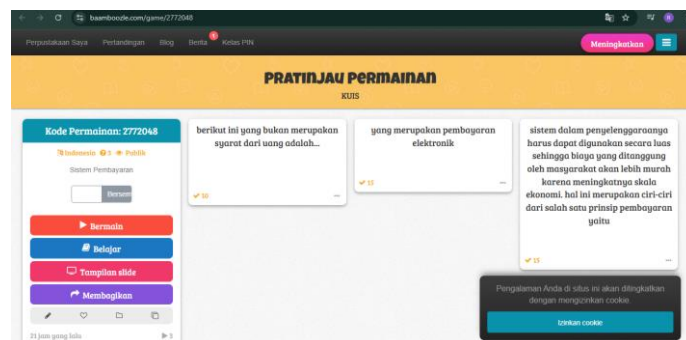
komponen penting dalam produk pembelajaran berbasis game yang ditawarkan oleh *Baamboozle*.



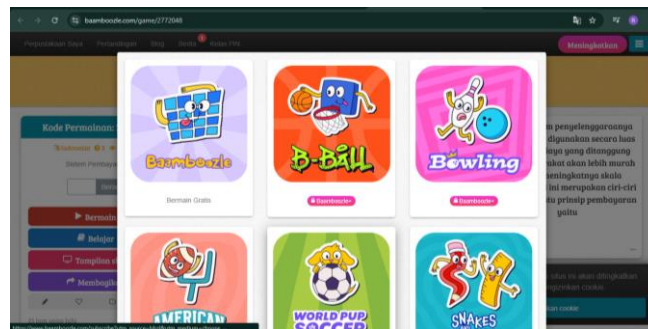
Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Baamboozle*



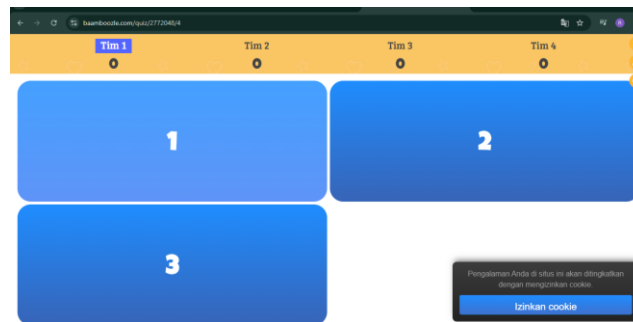
Gambar 2. 2 Tampilan Awal *Baamboozle*



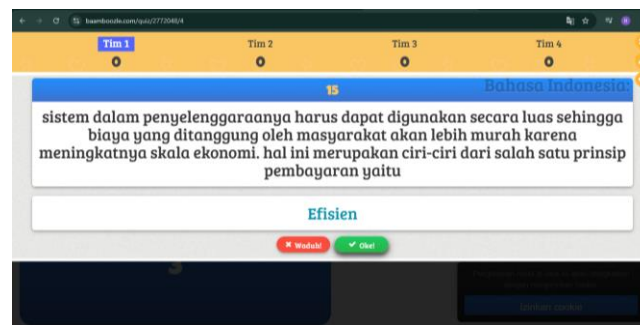
Gambar 2. 3 Tampilan Folder Game *Baamboozle*



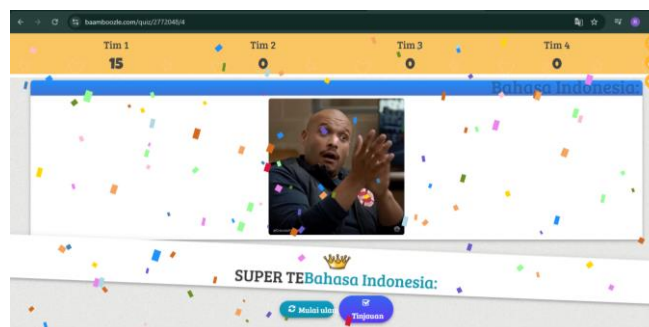
Gambar 2. 4 Tampilan Cover Depan Game *Baamboozle*



Gambar 2. 5 Tampilan Awal Kuis *Baamboozle*



Gambar 2. 6 Tampilan Zoom-In *Baamboozle*



Gambar 2. 7 Tampilan Zoom-In *Baamboozle*

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian terlebih dahulu yang berkaitan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1	Risma Yunita Verawati, Mastur, Susanti Sufyadi., (2024) Jurnal : Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.06, No.03.	Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui <i>Model Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan <i>Baamboozle</i>	Siswa kelas VIII D SMPN 7 Garut Selatan dapat memperoleh manfaat yang besar dari model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> tersebut. Hal itu dimungkinkan melalui adanya bantuan media <i>Bamboozle</i> . Setiap siklus menunjukkan tanda- tanda pertumbuhan yang signifikan. Meskipun pertumbuhannya hanya sebesar 39% diawal siklus pertama, namun melonjak hingga 55% dipertemuan berikutnya. Setelah dilakukan peningkatan, meningkat menjadi 76% pada pertemuan siklus II pertama dan mencapai >80% atau 83% pada

			pertemuan berikutnya. Sebagian besar siswa pada siklus kedua masuk dalam kategori kolaboratif.
2	Samuel Eka Nugraha, Zenita Lutfi Kurniawan, Sonja Verra Tinneke Lumowa, Dora Dayu Rahma Turista (2024) Jurnal : Jurnal Pendidikan Biologi, Vol 12, No.2	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Baamboozle</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang	Terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Game based learning</i> berbantuan <i>baamboozle</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X, dimana kelas eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar dan hasil dibanding kelas kontrol.
3	Anggita Lestari, Dede Nurul Fajriyah, Habibah Syifa Hamasah, M. Makbul, Nur Aini Farida., (2024) Jurnal : Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, Vol.1, No.3.	Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Pada Siswa Kelas V Di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	Penerapan teknik <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) menunjukkan peningkatan signifikan antara siklus I dan II. Pada siklus I, fokus peserta didik mudah teralihkan karena metode ceramah dan kurangnya antusiasme dalam mengerjakan LKPD,

			sehingga pembelajaran kurang efektif. namun, setelah menggunakan TGT untuk penguatan materi, antusiasme peserta didik meningkat. Pada siklus II, materi disederhanakan menjadi poin-poin utama, yang meningkatkan konsentrasi dan respon peserta didik. Pemberian <i>reward</i> kepada peserta didik aktif juga meningkatkan kepercayaan diri mereka. Rata-rata skor meningkat dari 69% pada siklus I menjadi 81,5% pada siklus II, menunjukkan dampak positif pada efektivitas pembelajaran, konsentrasi, dan kepercayaan peserta didik meskipun masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4	Gemi Gustiani, Hany hadayani, Annisa	Optimasi Pembelajaran Di	Hasilnya menunjukkan peningkatan jumlah

	Nurfitrisni, Asep Nurhuda, Ihsan Rizali, Atep Lesmana, (2024) Jurnal : <i>Indonesian Research Journal on Education</i>, Vol. 4, No.4, Halaman 187-194	SDN 2 Sinarbakti : Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Dengan Model <i>Times Games Tournament</i> (TGT) Di Pameungpeuk Garut	peserta didik yang memenuhi KKM dan menurunkan jumlah peserta didik yang belum tuntas. Metode TGT meningkatkan keaktifan, motivasi dan hubungan sosial siswa. Pada siklus I, 17 siswa memenuhi KKM dan 8 siswa belum tuntas, menurunkan persentase ketidaktuntasan dari 48% (pra-siklus) menjadi 32%. Ketidaktuntasan sebagian besar disebabkan oleh keterlambatan perkembangan dan kebutuhan belajar mandiri. Pada siklus II, hasil belajar meningkat lagi, dengan 21 siswa mencapai KKM (84%) dan hanya 4 siswa belum tuntas (16%), menunjukkan efektivitas TGT, meskipun siswa dengan keterlambatan tetap membutuhkan dukungan khusus.
--	---	--	--

5	Banani & Aman, (2022) Jurnal : Al- Ishlash:Jurnal Pendidikan Vol.14, 3 (September, 2022)	<i>The Effect of TGT Cooperatif Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students For Social Science</i>	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan pembelajaran multimedia memberikan pengaruh terhadap kerja sama. Ditemukan pula bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan pembelajaran multimedia memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka perlu dilakukan peningkatan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa.
---	--	---	--

Tabel 2. 2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

Persamaan	Perbedaan
Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel dependennya yaitu hasil belajar dan variabel independennya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada subyek penelitian. Dimana dalam penelitian ini subyek yang digunakan yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Sariwangi, kemudian mata pelajaran yang digunakannya yaitu Ekonomi. Sedangkan pada penelitian

(<i>Teams Games Tournament</i>) dan media pembelajaran <i>Baamboozle</i> .	sebelumnya yaitu dtujukan pada siswa SD dan SMA dan dalam mata pelajaran Matematika.
--	--

2.3 Kerangka Pemikiran

Setiap pemikiran membutuhkan konsep untuk mempermudah dalam mengembangkan pola pikir karena itu perlu dibuat kerangka berpikir. Menurut Sugiyono (2019:95) dalam (Hartawan et al., 2021:149) kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagaimana masalah yang penting.

Proses pembelajaran di kelas seharusnya dirancang agar menyenangkan dan membantu siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu kendala dalam meningkatkan hasil belajar siswa sering kali muncul dari metode pembelajaran yang diterapkan. Apabila pembelajaran hanya berpusat pada guru dengan penjelasan satu arah, siswa cenderung pasif, minim aktivitas, dan sulit memahami materi secara optimal. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh sering kali berada di bawah standar KKM.

Siswa tentunya berharap memperoleh hasil belajar yang memuaskan melalui proses pembelajaran. Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa seperti motivasi dan kemampuan, maupun dari lingkungan belajar seperti metode pembelajaran yang digunakan. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari kualitas hasil belajar yang diperoleh siswa.

Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis melalui pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang aktif adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model ini mendorong partisipasi aktif siswa, di mana mereka secara bergantian menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada skor kelompok. Mekanisme ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran,

tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Pembelajaran kooperatif ini dapat diartikan sebagai sebuah metode belajar yang melibatkan pembagian kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam kelompok ini, siswa bekerja sama untuk menyelesaikan masalah atau memahami suatu konsep guna mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kerja sama, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme, yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget 1980 dalam (Alamsah, dkk, 2023:225) berpendapat bahwa anak adalah pemikir aktif dan konstruktif, dimana konsep pemahaman tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan melalui proses bertahap. Sementara itu, Vygotsky menekankan bahwa aktivitas sosial anak berkembang melalui kerja sama dengan teman sebaya di bawah bimbingan orang dewasa.

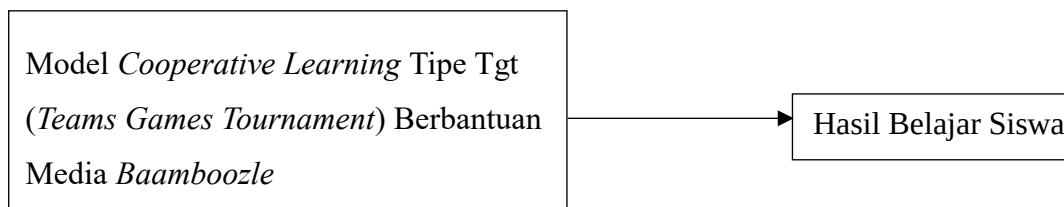
Teori ini mendukung penerapan model TGT sebagai variabel X dalam penelitian ini, di mana model tersebut mendorong keaktifan siswa. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan contoh, sementara siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Agar pembelajaran dengan model TGT menjadi lebih menarik, diperlukan media pendukung yang efektif, salah satunya adalah *Baamboozle Game*. *Baamboozle Game* ini merupakan media berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui kuis interaktif. Dalam penggunaannya, guru menampilkan kuis yang telah disiapkan, dan siswa berpartisipasi secara aktif menjawab pertanyaan. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung oleh media *Baamboozle Game* dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melibatkan peran aktif siswa dalam

kegiatan pembelajaran, model ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran, terutama bagi mereka yang memiliki kemampuan heterogen. Pendekatan ini juga mendorong diskusi kelompok yang kolaboratif sehingga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Sejalan dengan itu, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe TGT berbantuan media *Baamboozle Game* memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga memotivasi mereka dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menguji hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, kerangka pemikiran berikut disusun sebagai berikut :



Gambar 2. 8 Bagan Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis yang digunakan adalah hipotesis penelitian, yang dipahami sebagai pernyataan sementara yang perlu diuji kebenarannya. Istilah "hipotesis" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "hupo" (sementara) dan "thesis" (pernyataan atau teori) (Riduwan, 2018:162). Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Baamboozle Game* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.

- 3 Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan *Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Berbantuan Media *Baamboozle Game* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.