

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

1 Teori Belajar Konstruktivisme

Istilah 'konstruktivisme' berasal dari awalan bahasa Latin 'konstruk-', yang berarti 'membangun', dan akhiran '-isme', yang menunjukkan keyakinan atau teori. Istilah konstruktivisme didefinisikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan proses membangun, memperbaiki, dan mengkonstruksi. Dalam bahasa Indonesia, istilah 'isme' menunjukkan pemahaman atau koherensi. Konstruktivisme adalah sebuah aliran pemikiran di bidang epistemologi yang menyatakan bahwa pengetahuan kita adalah hasil konstruksi kita sendiri. Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan sebutan teori konstruktivis kognitif individu dan oleh Vygotsky dalam teorinya yang disebut sebagai teori konstruktivis sosial-budaya (Yaumi & Hum, 2013: 41). Perspektif konstruktivis dalam pembelajaran menyatakan bahwa siswa diberi kesempatan untuk menggunakan strategi belajar mereka sendiri secara sadar, sementara guru memfasilitasi perkembangan mereka menuju tingkat pengetahuan yang lebih tinggi.

Woolfolk (2004) mendefinisikan konstruktivisme sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap informasi atau peristiwa yang mereka alami. Dengan kata lain, siswa tidak sekadar menerima pengetahuan secara pasif, melainkan secara aktif mengkonstruksi makna berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Sejalan dengan pandangan tersebut, Donald dkk. (2006) mendeskripsikan konstruktivisme sebagai pendekatan pembelajaran

yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa melalui keterlibatan langsung, refleksi, serta interaksi sosial. Pendekatan ini menekankan pentingnya konteks pembelajaran yang bermakna dan peran guru sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses konstruksi pengetahuan..

Seperti yang dinyatakan oleh Donald dan rekan-rekannya, penerapan pendekatan konstruktivis dalam kegiatan pembelajaran memiliki sejumlah ciri utama (Donald dkk., 2006). Pertama, pembelajaran bersifat aktif, di mana siswa berperan sebagai subjek yang membangun pengetahuan mereka sendiri. Kedua, siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang otentik dan situasional, yang mencerminkan konteks dunia nyata. Ketiga, kegiatan pembelajaran dirancang agar menarik dan menantang, sehingga dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara mendalam. Keempat, siswa didorong untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya melalui suatu proses yang disebut *bridging*. Kelima, refleksi menjadi bagian penting dari proses pembelajaran, di mana siswa mengevaluasi dan memaknai apa yang mereka pelajari. Selanjutnya, peran guru dalam pendekatan ini lebih sebagai fasilitator daripada sebagai penyampai informasi. Guru membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui bimbingan yang tepat. Salah satu bentuk dukungan tersebut dikenal sebagai *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan sementara yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa selama proses belajar. *Scaffolding* dapat berupa petunjuk, pertanyaan pengarah, penjelasan, atau contoh konkret dari konsep yang sedang dipelajari. Tujuan utama dari *scaffolding* adalah untuk membantu siswa memahami konsep yang kompleks dan secara bertahap

meningkatkan kemandirian mereka dalam belajar. Dengan demikian, penerapan scaffolding dalam pendekatan konstruktivisme bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

2 Model Pembelajaran Kooperatif

Penentuan model pembelajaran yang sesuai dalam suatu proses pembelajaran hendaknya berlandaskan pada analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran sejarah pada Fase F, CP menekankan kemampuan berpikir historis, keterampilan berpikir kritis, analisis sumber sejarah, serta kemampuan bekerja sama dalam memahami peristiwa masa lalu secara kontekstual. Berdasarkan karakteristik ini, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi tersebut. Salah satu model yang sesuai adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT memungkinkan siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja dalam tim, dan menyampaikan pemahamannya melalui permainan edukatif yang menantang. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, penggunaan model TGT selaras dengan tuntutan CP pembelajaran sejarah Fase F yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memahami sejarah secara kritis dan bermakna.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, guru dapat memanfaatkan berbagai model dan metode pembelajaran. Salah satu pendekatan yang efektif adalah model pembelajaran kooperatif, yaitu suatu bentuk

kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan permasalahan pembelajaran demi mencapai tujuan bersama. Model ini menekankan kolaborasi antar siswa, di mana setiap individu berkontribusi dalam proses pembelajaran kelompok. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang populer adalah Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, biasanya terdiri dari 3 hingga 5 orang dengan latar belakang kemampuan yang beragam. Dalam implementasinya, model TGT menggabungkan unsur belajar dan bermain, yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, merangsang minat belajar, serta memotivasi mereka dalam proses pembelajaran (Sugiata, 2018).

Pembelajaran melalui permainan dalam model TGT tidak hanya membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan kognitif. Di antaranya adalah empati, tanggung jawab, kerja sama, keterampilan berdiskusi, serta kemampuan berpikir kritis. Permainan yang dirancang dalam model TGT disusun secara sistematis agar tetap mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Thalita dkk., 2014). Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga mendukung perkembangan karakter siswa secara holistik.

3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Pembelajaran melalui model ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga untuk melatih kemampuan bekerja sama serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri peserta didik (A. F. Rahayu dkk., 2018). Lebih lanjut, menurut Shoimin (2016), model TGT secara khusus dirancang untuk membangkitkan minat siswa melalui permainan dan memotivasi mereka melalui sistem penghargaan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut, penggunaan model TGT sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, seperti sejarah. Tujuan utama dari penerapan model ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam kegiatan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut (Shoimin, 2016):

1. Presentasi Kelas

Pada tahap awal ini, guru menyampaikan materi pengantar secara klasikal. Guru juga menjelaskan sistem pembelajaran yang akan

digunakan, termasuk pembagian tugas serta penjelasan tentang lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan dalam kerja kelompok.

2. Pembentukan Kelompok (Tim)

Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 3–5 orang dengan komposisi heterogen, baik dari segi latar belakang maupun tingkat kemampuan. Tujuan dari pembentukan kelompok yang heterogen adalah untuk menciptakan keseimbangan partisipasi dan mencegah dominasi oleh siswa tertentu.

3. Game

Guru menyajikan permainan yang berisi pertanyaan-pertanyaan singkat dan berbasis materi yang telah disampaikan. Setiap kelompok berdiskusi dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara bergiliran. Kegiatan ini mendorong interaksi aktif antaranggota kelompok.

4. Pertandingan (Tournament)

Ini merupakan inti dari kegiatan model TGT. Dalam tahap ini, kelompok-kelompok berpartisipasi dalam turnamen permainan, yang dapat berupa kuis, permainan ular tangga modifikasi, atau jenis permainan lain yang sesuai dengan materi pembelajaran. Turnamen ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa sekaligus menumbuhkan semangat persaingan yang sehat antar kelompok.

5. Pemberian Penghargaan

Pada tahap akhir, kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi atau memenangkan turnamen diberikan penghargaan. Penghargaan ini dapat berupa hadiah sederhana, pujian, atau bentuk apresiasi lainnya. Tujuan dari pemberian penghargaan adalah untuk meningkatkan motivasi dan memberikan penguatan positif atas usaha yang telah dilakukan oleh siswa.

Dengan struktur pelaksanaan yang sistematis dan berfokus pada keterlibatan aktif siswa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dinilai efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Tabel 1.1
Sintak Pembelajaran

Sintaks/Fase	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas Guru
Fase 1 : Presentasi Kelas	a) Mendengarkan dan mengamati penjelasan guru. b) Merespon pertanyaan, tanggapan maupun penguatan dari guru.	a) Presentasi kelas yang dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. b) Penjelasan materi secara singkat.
Fase 2 : Team/ Kelompok	Peserta didik bergabung dengan team-nya masing masing	Guru membagi peserta didik ke dalam sebuah team yang terdiri dari beberapa orang
Fase 3 : Games/Permainan	Siswa memperhatikan peraturan yang diberikan guru untuk jalannya permainan.	Guru menjelaskan peraturan pada permainan dan melakukan simulasi terlebih dahulu.
Fase 4 : Turnaments/ Pertandingan	Siswa berpartisipasi mengikuti turnamen secara aktif.	a) Guru memilih 2 team untuk melakukan perebutan soal b) Guru memilih acak kelompok bila jawaban dari kedua kelompok yang sedang bertanding tidak bisa menjawab
Fase 5 : Reward/Penghargaan	a) Penarikan dan penjelasan kesimpulan materi pembelajaran.	a) Mendengarkan dan mengamati penjelasan kesimpulan pembelajaran

	b) Memberikan penghargaan kepada team yang memiliki point tertinggi. c) Memberikan penghargaan individu bagi siswa yang paling aktif	dari guru. b) Menerima penghargaan dari guru
--	---	---

4 Motivasi Belajar

Istilah 'motivasi' berasal dari kata 'motif', yang berkaitan dengan pengerahan daya upaya yang mendorong individu untuk melakukan tindakan tertentu (Sadirman, 2001: 71). Motivasi ini mendorong seseorang untuk beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya, dengan tujuan tertentu. Motif muncul sebagai respons terhadap kondisi-kondisi tertentu, terutama bila pencapaian tujuan dianggap perlu atau bila tujuan tersebut dianggap bernilai penting. Dalam pandangan Sadirman (2001:71), motivasi dapat didefinisikan sebagai perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Definisi ini mengandung tiga elemen kunci, yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi berfungsi sebagai katalisator untuk terjadinya perubahan energi di dalam diri individu, yang mengakibatkan terjadinya perubahan pada sistem neofisiologis tubuh manusia. Hubungan ini dapat diamati dan berkorelasi dengan aktivitas fisik manusia.
2. Motivasi berasal dari keadaan emosi individu, yang meliputi sentimen, perasaan, dan respons emosional. Oleh karena itu, motivasi bersifat

intrinsik terhadap aspek psikologis, afektif, dan emosional yang memengaruhi perilaku manusia.

3. Motivasi muncul sebagai respons terhadap pengejaran hasil yang diinginkan. Tujuan-tujuan ini terkait dengan kebutuhan manusia atau individu yang harus dipenuhi.

Penjelasan ketiga elemen tersebut di atas menunjukkan bahwa motivasi merupakan fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, menjadi kewajiban bagi mereka yang terlibat dalam proses belajar mengajar untuk menganalisis penyebab yang mendasari penyimpangan yang diamati dari lintasan pembelajaran yang diharapkan dari pihak siswa. Untuk mengatasi kondisi yang disebutkan di atas, sangat penting untuk mengidentifikasi penyebab dan efek yang mendasari dan menerapkan solusi yang efektif. Hal ini akan memastikan bahwa siswa termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan akademik sehari-hari, yaitu belajar.

Hubungan antara motivasi dan aktivitas belajar dapat dipahami dari segi peran pendidik dalam menciptakan kondisi atau situasi yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik harus berperan aktif dalam menumbuhkan motivasi belajar, karena ia memikul tanggung jawab untuk memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik, sehingga menumbuhkan kemauan dan semangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pendidik harus memberikan dorongan dengan cara yang positif dan menyenangkan, menghindari segala bentuk paksaan, untuk memastikan bahwa siswa merasa termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran tanpa rasa takut akan hukuman.

Pada dasarnya, motivasi terkait dengan tujuan seseorang. Setiap individu memiliki fungsi motivasi yang spesifik, seperti yang diuraikan oleh Sadiman (2008: 83).

1. Hal ini penting untuk mendorong setiap individu untuk melakukan suatu tindakan, sebagai kekuatan pendorong yang dapat melepaskan energi atau motivasi dapat menjadi alat untuk mempengaruhi perilaku.
2. Untuk menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai, maka perlu dipahami bahwa motivasi merupakan suatu tahapan yang harus dilalui oleh individu untuk mencapai sesuatu.
3. Pemilihan perlakuan atau tindakan yang tepat harus didasarkan pada pemahaman yang jelas tentang hasil yang diinginkan dan pengakuan akan kesia-siaan tindakan yang tidak memberikan kontribusi pada hasil tersebut.

Dalam ketiga fungsi tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa harus dimotivasi sebagai pendorong untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa harus didorong untuk menentukan setiap langkah dalam perjalanan belajar mereka dan memilih setiap sumber daya yang bermanfaat.

Penelitian ini menggunakan lima indikator motivasi belajar, yakni :

- a) Ketekunan dalam belajar menunjukkan seberapa keras siswa bekerja. Hal ini dapat dilihat dari kehadiran mereka di sekolah.
- b) Keinginan untuk bekerja mandiri, menunjukkan bagaimana peserta didik lebih suka bekerja sendiri dan menyelesaikan masalah sendiri.

- c) Minat dan perhatian dalam belajar, menunjukkan seberapa besar minat peserta didik dalam belajar dan seberapa besar perhatiannya.
- d) Prestasi dalam belajar, menunjukkan seberapa besar keinginan peserta didik untuk berhasil dan seberapa besar tekad mereka untuk berhasil.
- e) Ketekunan dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan seberapa baik peserta didik dapat menangani masalah dan tantangan tanpa menyerah.

Faktor Pendorong Motivasi Belajar yang dikemukakan oleh Sukadi (2006), dapat disebutkan sebagai berikut: Pengalaman tahun-tahun pertama kehidupan, perbedaan pengalaman masa lalu di antara individu, dan latar belakang budaya tempat seseorang dibesarkan, semuanya berkontribusi pada variasi kecenderungan untuk berprestasi. Latar belakang budaya seseorang dapat mempengaruhi kecenderungannya untuk berprestasi jika latar belakang tersebut menekankan pentingnya kegigihan, kerja keras, inisiatif, dan sikap kompetitif. Selain itu, suasana yang mendorong individu untuk menyelesaikan masalah secara mandiri tanpa takut gagal dapat berkontribusi pada keinginan yang tinggi untuk berprestasi. Pemodelan memungkinkan anak-anak untuk mengambil atau meniru karakteristik model, termasuk dorongan untuk berprestasi jika model tersebut menampilkan motivasi ini pada tingkat tertentu. Lingkungan belajar harus menyenangkan dan tidak mengancam, memberi semangat dan optimis, karena hal ini mendorong siswa untuk tertarik belajar, mentoleransi kompetisi, dan tidak khawatir akan kegagalan. Harapan orang tua terhadap anak-anak mereka juga berperan. Orang tua yang mengantisipasi bahwa anak-anak mereka akan bekerja

dengan tekun dan berjuang untuk sukses akan mendorong anak untuk berperilaku dengan cara yang akan memfasilitasi pencapaian.

2.2 Hasil Penelitian Yang relevan

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 15 Garut mengacu dan tidak terlepas dari sejumlah penelitian sebelumnya yang relevan. Berikut ini adalah tiga penelitian terdahulu yang menjadi acuan:

- 1) Penelitian oleh Anak Agung Ngurah Yulawati (Universitas PGRI Mahadewa Indonesia), Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XI IPA 1 Semester I di SMA Negeri 1 Petang Tahun Pelajaran 2018/2019” ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model cooperative learning tipe TGT. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experiment. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.
- 2) Penelitian oleh Edo Firlianto (Universitas Siliwangi), Dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Susun Kata terhadap Minat

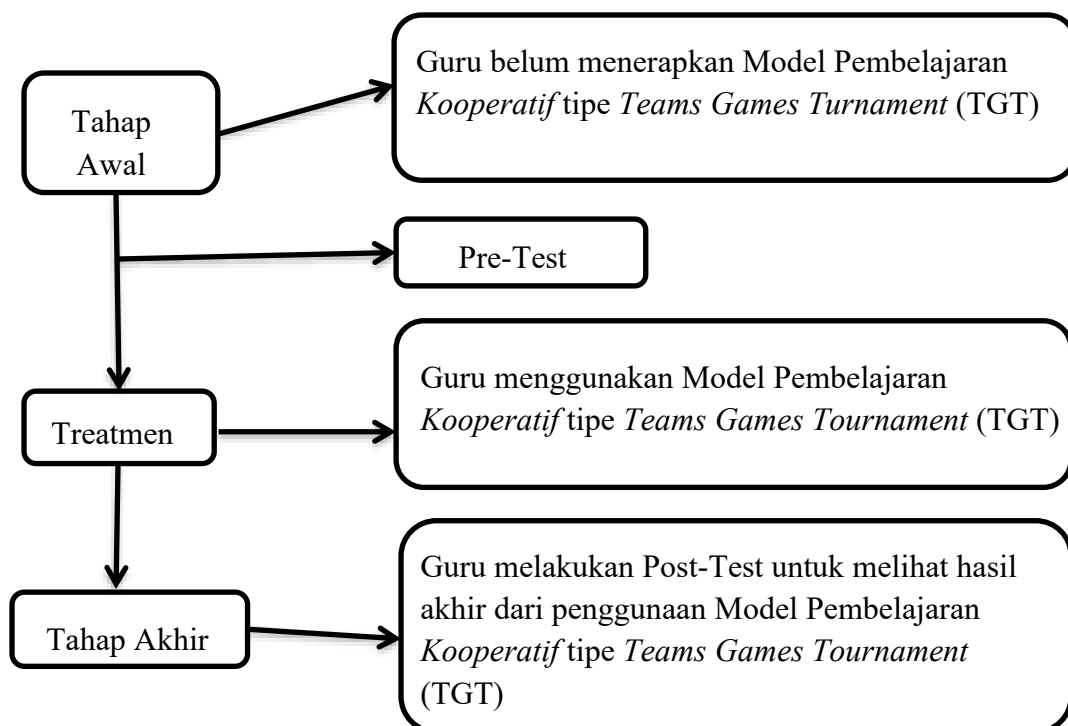
Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Ciamis”, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan tambahan media permainan susun kata. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT, sementara perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti. Penelitian ini fokus pada pengaruh terhadap minat belajar, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan berfokus pada motivasi belajar. Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berdampak positif terhadap minat belajar siswa, yang secara implisit juga mendukung peningkatan motivasi belajar.

- 3) Penelitian oleh Wita Lindawati (Universitas Siliwangi), Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah dalam Materi Pokok Manusia Purba di Dunia Kelas X IPS SMAN 8 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023” menunjukkan persamaan dalam fokus variabel motivasi belajar. Meskipun menggunakan media pembelajaran yang berbeda (Flash Card), model pembelajaran yang digunakan tetap berbasis cooperative learning tipe TGT. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Flash Card dalam model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

2.3 Kerangka Konseptual

Konsep merupakan abstraksi dari realitas yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel dalam suatu teori. Kerangka konseptual adalah hubungan logis antara konsep-konsep yang disusun secara sistematis berdasarkan masalah penelitian. Kerangka ini berfungsi menghubungkan kajian teoritis dan empiris, serta membantu peneliti dalam merumuskan masalah, menentukan fokus, dan menyusun instrumen penelitian. Selain itu, kerangka konseptual menjadi dasar dalam merancang pertanyaan penelitian dan prosedur empiris yang akan digunakan. Adapun hubungan antar variabel dalam penelitian ini digambarkan dalam ilustrasi kerangka konseptual berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang masih perlu dibuktikan melalui penelitian empiris. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah..

2 Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik digunakan untuk menguji secara kuantitatif hubungan antara variabel yang diteliti. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 (Hipotesis Nol): $\mu_1 = \mu_2$
(Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik)
- H_1 (Hipotesis Alternatif): $\mu_1 \neq \mu_2$
(Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik)