

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Tibahari & Muliana (dalam Amalia et al. 2023:1) pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara guru, siswa, dengan lingkungan kelas atau sekolah. Proses pembelajaran ini akan menghasilkan sebuah pola dalam membentuk suatu lingkungan kearah yang lebih baik. Pola ini terjadi diantara hubungan atau interaksi antara guru dengan murid ketika kegiatan belajar berlangsung. Pada proses pembelajaran berlangsung, banyak hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru salah satunya adalah bagaimana cara mengajar dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran juga, keberhasilan seorang siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor *internal* ataupun faktor *eksternal*.

Sedangkan menurut Amalia et al. (2023:2) menyatakan bahwa model merupakan suatu prosedur yang tersusun secara sistematis sebagai pola pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar, sekaligus menjadi pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Asyafah (2019:21) model dipandang sebagai suatu representasi (baik visual atau verbal) yang menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks, luas, Panjang dan lama menjadi sesuatu Gambaran yang lebih sederhana atau mudah untuk dipahami. Trianto dalam Octavia (2020:12) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran di kelas maupun pembelajaran tutorial.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu kerangka konseptual untuk mencapai suatu tujuan dari pembelajaran tertentu. Model pembelajaran mencakup pendekatan yang digunakan, tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Jadi, model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat.

2.1.1.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Shamdani dalam Putri et al. (2024:2) model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pembagian kelompok selama proses pembelajaran dengan tujuan sesama siswa dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok yang telah dibagi. Karena biasanya siswa akan lebih nyaman saat mengutarakan pemikiran atau pendapat pada teman sebaya daripada bertanya kepada guru. Namun, peran guru juga sangat dibutuhkan dalam model ini, untuk memonitor siswa selama proses pembagian kelompok, membimbing diskusi dan penyampaian hasil diskusi siswa di kelas.

Sejalan dengan pendapat Amalia et al. (2023:11) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, di mana siswa bekerja sama dan saling membantu dalam memahami konsep, menyelesaikan masalah, maupun melakukan kegiatan inkuiri. Pembelajaran ini merupakan suatu kerangka konseptual berupa rangkaian aktivitas belajar yang dilaksanakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok bekerja secara kolaboratif demi mencapai tujuan bersama, sehingga pembelajaran kooperatif dapat dikategorikan sebagai strategi yang menekankan kerja sama antar siswa.

Menurut Putri et al. (2024:3) pembelajaran kooperatif sebagai sebuah metode pembelajaran, hal ini mendukung pendekatan yang dimana setelah peserta didik mendapatkan pengajaran dari fasilitator, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi arahan yang jelas mengenai pembelajaran seperti apa selanjutnya dan hasil yang diharapkan dari pembelajarannya, serta diberikan juga panduan mengenai bagaimana proses kerja kelompok yang akan dilakukan pada saat pembelajaran kedepannya.

Berdasarkan beberapa pemaparan pengertian model pembelajaran kooperatif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran dan kerja sama tim dalam bentuk kelompok kecil yang heterogen dan siswa diharuskan untuk saling membantu dan berinteraksi secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik yang menjadi pembeda dengan model pembelajaran lainnya serta berperan penting dalam menunjang efektivitas proses belajar. Dengan demikian karakteristik pembelajaran menurut Sanjaya (dalam Hasanah & Himami, 2021:2-3) adalah sebagai berikut: “1) Pembelajaran secara tim, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif, manajemen memiliki empat fungsi pokok, yaitu perencanaan, organisasi, pelaksanaan dan kontrol. Dalam pembelajaran kooperatif fungsi perencanaan mencakup penentuan tujuan, cara dan alat untuk mencapainya. Fungsi organisasi menekankan pada pembagian tugas dan tanggung jawab kelompok. Fungsi pelaksanaan berarti pembelajaran dilakukan dengan sesuai rencana. Sementara fungsi kontrol berfungsi untuk menilai keberhasilan misalnya melalui tes. 3) Kemampuan untuk bekerja sama, keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditentukan dalam proses pembelajaran kooperatif. 4) Keterampilan untuk bekerja sama, kemampuan ini nantinya dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi serta komunikasi dengan anggota lain.”

Dari penjelasan karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama. Keberhasilan dari pembelajaran kooperatif bergantung pada perencanaan yang matang, pembagian tugas yang jelas, pelaksanaan sesuai rencana, serta evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, model pembelajaran kooperatif ini juga mengembangkan kemampuan siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi dan bekerja sama, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar saja tetapi juga membentuk keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan.

2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, tidak terkecuali model pembelajaran kooperatif ini. Menurut Hill (dalam Ali, 2021:259) model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa kelebihan diantaranya: “1) Meningkatkan prestasi siswa, 2) Memperdalam pemahaman siswa. 3) Menyenangkan siswa, 4) Mengembangkan sikap kepemimpinan, 5) Mengembangkan sikap positif siswa, 6) Mengembangkan sikap menghargai diri sendiri, 7) Membuat belajar secara inklusif, 8) Mengembangkan rasa saling memiliki, dan 9) Mengembangkan keterampilan untuk masa depan”. Namun demikian, selain memiliki kelebihan model pembelajaran kooperatif juga tidak lepas dari kekurangan. Menurut Dess (dalam Ali, 2021:259) ada beberapa kelemahan pembelajaran kooperatif, diantaranya sebagai berikut: “1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa, sehingga sulit mencapai target kurikulum, 2) Membutuhkan waktu yang lama untuk guru sehingga kebanyakan guru tidak mau menggunakan strategi kooperatif, 3) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan atau menggunakan strategi belajar kooperatif, dan 4) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.”

Sesuai dengan pemaparan kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran kooperatif di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter sosial siswa melalui kerja sama dalam kelompok. Meskipun demikian, penerapan model ini memerlukan perencanaan yang matang, keterampilan guru yang memadai serta kesiapan siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama. Dengan pengelolaan yang baik, model pembelajaran kooperatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif saja, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa secara seimbang.

2.1.1.5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sani (dalam Hasanah & Himami, 2021:6-7) ada beberapa langkah untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut: “Fase 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru menyampaikan semua tujuan

yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase 2) Menyajikan informasi, guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan lewat demonstrasi atau bahan bacaan. Fase 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membentuk setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. Fase 4) Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar, guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas. Fase 5) Evaluasi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. Fase 6) Memberikan penghargaan, guru mencari cara untuk menghargai baik Upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.”

Dengan demikian, dari pemaparan langkah-langkah di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan proses yang terencana dan terorganisir dengan baik, dimulai dari penyampaian tujuan, pemberi informasi, pembentukan kelompok, bimbingan dalam kegiatan belajar, evaluasi hasil, hingga pemberian penghargaan. Setiap tahapan saling berkaitan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan berorientasi pada siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, tanggung jawab, serta motivasi belajar baik secara individu maupun kelompok. Dengan penerapan yang konsisten dan terstruktur, model ini diharapkan mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sosial secara seimbang.

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

2.1.2.1 Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slvain (dalam Sulistio & Haryanti, 2022:38) *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai salah satu model pembelajaran awal yang berasal dari Johns Hopkins. Dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, pendidik perlu menerapkan strategi inovatif yang mampu menumbuhkan motivasi belajar serta membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif yang tepat karena memadukan

kerja sama, kompetisi yang positif dan suasana yang menyenangkan melalui aktifitas kelompok yang terencana.

Hasanah & Himami (2021:9) menyatakan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang relatif mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status, serta mendorong peran siswa sebagai tutor sebaya dengan adanya unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar melalui permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Ali (2021:107) menjelaskan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang dengan adanya permainan dan pertandingan akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah pembelajaran yang menggabungkan antara unsur kerja sama, kompetitif positif dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Model ini mendorong partisipasi aktif dari seluruh siswa tanpa membedakan kemampuan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, semangat kebersamaan dan motivasi belajar melalui kegiatan kelompok yang terencana dan penguatan terhadap usaha maupun hasil belajar siswa.

2.1.2.2 Karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (dalam Amaluddin et al. 2022:17) terdapat beberapa karakteristik model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut: “1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, siswa

ditempatkan dalam kelompok belajar dengan beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. 2) *Games tournament*, dalam permainan ini siswa bersaing dengan mengirimkan perwakilan kelompoknya, permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan permainan setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain dan permainan dapat dilakukan berkali-kali sesuai dengan syarat yang ditentukan sampai waktu habis. 3) Penghargaan kelompok, langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung skor setiap kelompok dan pemenang merupakan kelompok yang memperoleh skor paling tinggi.”

Berdasarkan pemaparan karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terletak pada adanya kerja kelompok secara heterogen, pelaksanaan permainan atau pertandingan akademik sebagai sarana pembelajaran serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tinggi. karakteristik tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan unsur kerja sama, kompetisi dan apresiasi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan mendorong partisipasi seluruh siswa.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Ali (2021:259) dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adanya kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, kelebihan tersebut diantaranya: “1) Memperluas wawasan siswa dimana siswa dapat menambah pengetahuan dengan adanya kelompok, 2) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, 3) Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, 4) Siswa menjadi semangat dalam belajar, dan 5) Penghargaan yang diberikan mendorong semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi”. selain kelebihan ada juga kekurangan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: “1) Ruang kelas menjadi ramai sehingga dapat mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran, 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai karena banyaknya media pembelajaran yang harus dibuat,

dan 3) Siswa terbiasa dengan adanya hadiah apabila memenangkan pertandingan sehingga dikhawatirkan apabila mengikuti proses pembelajaran yang biasa siswa menjadi tidak bersemangat.”

Dari uraian kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Namun demikian, penerapannya memerlukan kesiapan guru dalam mengelola kelas, menyediakan media dan sarana pendukung serta mengarahkan siswa agar tidak hanya berfokus pada hadiah, melainkan juga pada proses belajar itu sendiri. Dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik, tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.2.4 Langkah-Langkah *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Shohimin (dalam Hasanah & Himami, 2021:9) ada beberapa komponen utama atau langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut: “1) Penyajian kelas (*Class Presentations*), pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan presentasi kelas. 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*), guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (presentasi) siswa dari hasil PAS sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang. 3) Permainan (*Games*), pada permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari perjanjian kelas dan belajar kelompok. 4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*), bagian dari struktur belajar di mana permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit sekolah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja siswa. 5) Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*) setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan

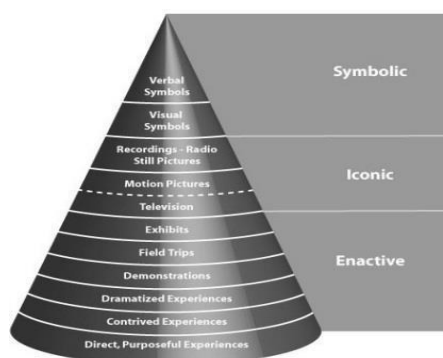
mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.”

Sesuai dengan pemaparan Langkah-langkah di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membentuk alur kegiatan belajar yang runtun dan terarah. Proses dimulai dari penyampaian materi oleh guru untuk membangun pemahaman awal, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok belajar yang beragam agar terjadi interaksi dan saling membantu antar siswa. Setelah itu, kegiatan permainan dan turnamen dilaksanakan sebagai sarana penerapan dan penguatan pemahaman secara menyenangkan. Tahap akhir berupa pemberian penghargaan berfungsi sebagai motivasi agar siswa terus berpartisipasi aktif dan menunjukkan performa terbaik dalam belajar.

2.1.3 Media Ular Tangga

2.1.3.1 Pengertian Media Ular Tangga

Menurut Hamid (dalam Nasrullah et al. 2021:228) teori *Cone of Experience* (kerucut pengalaman) yang dikemukakan oleh Edgar Dale menjelaskan bahwa media yang berkaitan dengan pengalaman belajar dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, semakin ke atas kerucut maka akan semakin abstrak, namun sebaliknya semakin ke bawah kerucut maka akan semakin berkurang abstrak atau semakin konkrit. Dale menegaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar siswa, semakin besar peluang mereka untuk memahami dan mengingat informasi.



Gambar 2.1

Dale's Cone Experience

Menurut Nasrullah et al. (2021:229), kerucut pengalaman Edgar Dale terdiri dari dua belas tingkatan. “1) *Direct Purposeful Experiences* merupakan pengalaman nyata yang dialami langsung oleh siswa ; 2) *Contrived Experiences* adalah pengalaman buatan atau tiruan yang membantu siswa memahami konsep melalui simulasi; 3) *Dramatized Experiences* berupa pengalaman bermain peran untuk menggambarkan situasi tertentu; 4) *Demonstrations* menampilkan proses atau langkah secara langsung agar mudah diamati; 5) *Field Trips* adalah kunjungan lapangan untuk melihat objek belajar secara nyata; 6) *Exhibitions* merupakan pameran yang menyajikan informasi secara visual; 7) *Television and Motion Pictures* memberikan pengalaman melalui tayangan bergerak; 8) *Still Pictures* menyajikan gambar diam seperti foto atau slide; 9) *Recordings–Radio* menghadirkan informasi melalui suara; 10) *Visual Symbols* mencakup grafik, diagram, atau bagan yang menggambarkan informasi secara visual; dan 12) *Verbal Symbols* merupakan bentuk paling abstrak seperti teks, tulisan, atau ceramah.”

Sehingga dapat disimpulkan, berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, media permainan ular tangga termasuk dalam kategori *contrived experiences*, yaitu pengalaman buatan yang dirancang untuk meniru atau mensimulasikan situasi belajar nyata. Pada level ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam aktivitas fisik dan mental melalui permainan edukatif yang mengandung unsur visual, simbolik, sekaligus tindakan langsung. Permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi melalui aktivitas berpindah kotak, menjawab pertanyaan, mengalami konsekuensi permainan dan berkompetisi secara sehat.

Dengan demikian, penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran memiliki dasar teoritis yang kuat menurut Edgar Dale. Media ini membuat materi Ekonomi yang abstrak menjadi lebih konkret karena dihadirkan dalam bentuk aktivitas permainan yang dapat dialami langsung oleh siswa. Selain itu, keterlibatan aktif dalam permainan dapat meningkatkan motivasi, memperkuat fokus, serta mendorong pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh sebab itu, pemilihan media ular tangga dalam penelitian ini menjadi relevan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, interaktif, dan partisipatif

sesuai dengan prinsip kerucut pengalaman Edgar Dale. Sejalan dengan pendapat Nasrullah et al. (2021:225), pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media memungkinkan tersampainya tujuan pembelajaran secara maksimal dan hal ini berdampak kepada meningkatnya mutu pembelajaran.

Menurut Rahayu et al. (2022:5) media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam memahami sesuatu, media digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu yang sesuai dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan. Sejalan dengan pendapat Suryani et al. (dalam Rahayu et al. 2022:5) media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pemikiran, merangsang perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sedangkan menurut Rosyid (dalam Rahayu et al. 2022:5) media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, proses tersebut agar semua pesan (materi belajar) lebih mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan system belajar yang lebih berkesan.

Fitriana (dalam Rahayu et al. 2022:6) mengemukakan bahwa ular tangga merupakan permainan papan yang biasa digunakan oleh anak-anak dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini dibuat dari kertas yang berisi kotak-kotak kecil, di mana pada beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Permainan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Rahayu et al. (2022:6) berpendapat mengenai media pembelajaran ular tangga yang dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu mengajar yang dirancang dan di dalamnya terdapat unsur penyusun berupa teks, gambar animasi yang dapat memudahkan penggunaanya dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan teori Edgar Dale dan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan permainan tradisional yang

dimodifikasi menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menarik. Media ini mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, kompetisi positif, serta membantu memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas bermain sambil belajar. Oleh karena itu, pemilihan media ular tangga dalam penelitian ini memiliki landasan teoritis yang kuat dan relevan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Kurniasih (dalam Rahayu et al. 2022:6-7) terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan dalam media ular tangga. Untuk kelebihannya yaitu sebagai berikut: “1) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan, 2) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, 3) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini, 4) Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan, dan 5) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.” Adapun kekurangan dari media ular tangga adalah sebagai berikut: “1) Penggunaan media ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada para siswa, 2) Ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu, 3) Kegaduhan muncul disebabkan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan, dan 4) Kesulitan disebabkan karena kurangnya penguasaan materi para siswa.”

Dari uraian kelebihan dan kekurangan media ular tangga di atas, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, menarik dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, khususnya dalam kegiatan pengulangan atau penguatan materi. Keunggulan media ini terletak pada sifatnya yang sederhana, ekonomis, mudah digunakan serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan dan visual yang menarik. Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam penerapannya. Penggunaan media ular tangga membutuhkan pengaturan waktu yang baik, penjelasan aturan yang jelas, serta kesiapan siswa dalam memahami materi agar kegiatan pembelajaran tetap teratah. Dengan pengelolaan yang tepat,

kekurangan tersebut dapat diminimalkan sehingga media ular tangga dapat berfungsi optimal sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan memperkuat pemahaman konsep siswa.

2.1.3.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media Ular Tangga

Media Ular Tangga digunakan dalam pembelajaran Ekonomi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara menyenangkan dan interaktif. Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan perlengkapan permainan berupa papan ular tangga edukatif, dadu, pion sesuai jumlah kelompok, kartu soal, kartu tantangan, serta lembar penilaian. Papan permainan berisi kotak bernomor yang sebagian di antaranya memiliki simbol ular, tangga, atau tanda khusus yang menunjukkan bahwa pemain harus mengambil kartu soal. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa tim yang terdiri dari empat sampai lima orang dengan kemampuan akademik yang beragam (tinggi, sedang dan rendah) agar tercipta kelompok yang heterogen. Setiap tim kemudian menentukan nama kelompok dan menunjuk satu orang sebagai juru bicara untuk mewakili tim saat menjawab pertanyaan.

Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan terlebih dahulu aturan serta mekanisme permainan agar seluruh siswa memahami alur kegiatan. Permainan dilakukan secara bergiliran, di mana setiap tim hanya diperbolehkan melempar dadu satu kali dalam setiap gilirannya. Angka yang muncul pada dadu menunjukkan jumlah langkah pion yang harus dipindahkan di papan permainan. Apabila pion berhenti pada kotak bernomor soal, guru akan memberikan satu kartu soal yang harus dijawab oleh tim melalui diskusi singkat. Setiap anggota kelompok wajib bergiliran menjawab agar semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tim yang mampu menjawab dengan benar memperoleh poin dan melanjutkan permainan, sedangkan tim yang tidak dapat menjawab diwajibkan mengambil satu kartu tantangan sebagai bentuk konsekuensi.

Kartu tantangan berfungsi untuk menjaga semangat dan dinamika permainan sekaligus menjadi bentuk pembelajaran alternatif ketika tim tidak mampu menjawab soal utama. Isi kartu tantangan dapat berupa instruksi sederhana seperti menyebutkan istilah ekonomi tertentu, menjelaskan konsep secara singkat,

atau melakukan aktivitas ringan seperti menyanyikan yel-yel kelompok. Setelah menyelesaikan tantangan, tim tetap diperbolehkan melanjutkan permainan sesuai urutan giliran tanpa memperoleh tambahan poin. Selama permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur jalannya permainan, memberikan arahan, membaca soal, menilai keaktifan siswa, serta mencatat skor setiap tim.

Dalam permainan ini, sistem penilaian ditetapkan berdasarkan jumlah poin yang diperoleh setiap kelompok. Setiap jawaban benar pada kartu soal bernilai sepuluh poin, sedangkan jawaban salah atau tidak dijawab tidak memperoleh poin. Tim yang mendarat di kotak tangga dapat memperoleh bonus lima poin tambahan, sedangkan tim yang berhenti di kotak ular tidak kehilangan poin, tetapi harus turun ke posisi lebih rendah sesuai arah gambar pada papan. Semua skor dicatat oleh guru di papan tulis atau lembar rekapitulasi nilai agar perkembangan tiap tim dapat dipantau bersama.

Setelah waktu permainan berakhir atau ada kelompok yang mencapai kotak terakhir, guru menghentikan permainan dan menghitung total poin masing-masing tim. Pemenang tidak hanya ditentukan oleh kelompok yang lebih dahulu sampai di garis akhir, tetapi juga oleh total poin tertinggi yang diperoleh selama permainan. Guru kemudian mengumumkan tim pemenang dan memberikan apresiasi berupa pujian, stiker atau hadiah kecil sebagai bentuk motivasi. Pada akhir kegiatan, guru mengajak siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menanyakan kesan, pengalaman dan pemahaman yang diperoleh melalui permainan ular tangga. Refleksi ini bertujuan untuk memperkuat konsep materi ekonomi yang telah dipelajari sekaligus menanamkan nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam kegiatan belajar.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Fernando et al. (2024:66) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut (Nabillah & Abadi, 2019:660) hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar

merupakan proses. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat menjadi sumber informasi bagi guru mengenai perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pada kegiatan selanjutnya. Selain itu, Nasution (dalam Nabillah & Abadi, 2019:660) menjelaskan bahwa hasil belajar menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pengalaman belajar.

Berdasarkan pemaparan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar ini mencerminkan adanya perubahan tingkah laku atau peningkatan kemampuan yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami siswa. Selain itu juga, hasil belajar juga memiliki fungsi penting dalam proses pendidikan yaitu sebagai dasar bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga menggambarkan perkembangan menyeluruh pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

2.1.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (dalam Nabillah & Abadi, 2019:661) ada beberapa factor yang mempengaruhi hasil belajar dan diuraikan ke dalam dua bagian, faktor-faktor tersebut yaitu sebagai berikut: “1) Faktor internal (dalam diri): a) Faktor kesehatan, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap proses belajar karena proses belajar seseorang akan terganggu jika Kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat merasa lelah dan kurang bersemangat, b) Minat, sangat besar dalam pengaruh terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan siswa maka siswa tidak akan belajar dengan baik, c) Bakat, bakat sangat mempengaruhi belajar karena jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa senang belajar dan pastinya akan membuat lebih giat lagi dalam belajarnya, d) Motivasi, sebagai alat dorong dalam proses belajar. 2) Faktor eksternal (luar diri): a) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua

mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga, b) Faktor sekolah, misalnya metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah, c) Faktor masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam Masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan Masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.”

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua aspek utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup unsur-unsur yang berasal dari dalam diri siswa seperti kesehatan, minat, bakat dan motivasi yang semuanya berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki kondisi fisik sehat, minat tinggi terhadap pelajaran, bakat yang sesuai, serta motivasi yang kuat akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan di luar diri siswa seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Dukungan keluarga melalui cara mendidik dan suasana rumah yang memadai dapat menunjang proses belajar. Di lingkungan sekolah, hal-hal seperti metode mengajar guru, hubungan sosial di sekolah, sarana prasarana dan disiplin belajar turut menentukan hasil belajar siswa. Selain itu, lingkungan Masyarakat juga memiliki pengaruh melalui pergaulan, kegiatan sekolah serta kondisi lingkungan sekitar yang dapat mendukung atau justru menghambat proses belajar siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu semata, tetapi juga oleh lingkungan tempat siswa tumbuh dan berinteraksi yang secara bersama-sama membentuk keberhasilan dalam proses pembelajaran.

2.1.4.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator adalah sebuah tolak ukur yang menunjukkan tercapainya suatu tujuan atau tanda yang digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan, perubahan atau tingkatan pencapaian tertentu. Indikator berfungsi sebagai alat untuk menilai, mengukur atau menggambarkan suatu kondisi suatu hal secara objektif.

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education* (dalam Nabillah & Abadi, 2019:660) yang membagi klasifikasi hasil belajar kedalam tiga macam yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu: “1) Ranah kognitif, suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi atau pengetahuan. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Tingkatan hasil belajar ini dimulai dari yang terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. 2) Ranah afektif, hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang dihubungkan dengan sikap dan perilaku. 3) Ranah psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan. Hasil belajar nantinya disusun menurut urutan yang paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi, hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.”

Dari ketiga macam klasifikasi hasil belajar di atas, dapat dikembangkan oleh siswa melalui proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada hasil belajar dalam ranah kognitif saja, yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penelitian ini berpedoman pada Taksonomi Bloom revisi oleh Andreson et al. (dalam Nafiati, 2021:156) yang membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan yaitu, *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (mengaplikasikan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi) dan *creating* (mencipta). Selanjutnya, indikator hasil belajar siswa berdasarkan Andreson (dalam Nafiati, 2021:161-163) dikenal dengan istilah C1 hingga C6, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1

Indikator Hasil Belajar Domain Kognitif

Domain	Definisi	Proses Kognitif
Mengingat (C1)	Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta serta konsep dari yang sudah dipelajari.	Menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali. Memilih dan mencari.

Memahami (C2)	Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan dan digambarkan.	Menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum. Menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.
Mengaplikasikan (C3)	Menggunakan ide atau konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi sebenarnya.	Menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, mempresiksi, mengimplementasikan, memecahkan.
Menganalisis (C4)	Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan.	Mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan dan menelaah.
Mengevaluasi (C5)	Menilai suatu objek, suatu benda atau informasi dengan kriteria tertentu.	Membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, meriview, mengetes, meresensi, memeriksa dan mengkritik.
Mencipta (C6)	Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru, Menyusun formasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.	Menghasilkan, merencanakan, Menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, Menyusun, merancang dan membuat.

Sumber: Andreson (dalam Nafiati, 2021:161-163)

2.1.5 Teori yang Mendukung Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam penelitian ini, beberapa teori utama akan digunakan sebagai landasan untuk menganalisis hubungan antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Menurut Amalia et al. (2023:11) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk mengerjakan sama saling membantu mengintruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri. Sedangkan, menurut Yunita & Trisiantari (2018:105) *Teams Games Tournamnet* (TGT) merupakan

salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang relatif mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status, serta mengoptimalkan peran siswa sebagai tutor sebaya dengan memasukkan unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Sehingga dapat ditarik kesimpulan, model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) merupakan sebuah model yang membutuhkan siswa untuk berberan aktif dalam berkelompok guna bekerja sama dalam memecahkan suatu soal yang dituangkan dalam media interaktif, misalnya dengan menggunakan media ular tangga.

Media pembelajaran menurut Harahap (2021:85) merupakan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, pemikiran, serta perasaan siswa. Media berbasis permainan dianggap efektif karena memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu contohnya adalah permainan ular tangga yang biasanya berbentuk papan dengan kotak bernomor berurutan, di mana pemain melempar dadu untuk menentukan langkah dengan bantuan “tangga” yang mempercepat capaian dan “ular” yang menghambat perjalanan. Dalam pembelajaran, permainan ini dapat dimodifikasi agar bersifat edukatif, misalnya dengan menambahkan kartu soal, kartu tantangan, serta pemberian reward berupa tangga atau konsekuensi berupa ular. Modifikasi ini tidak hanya menambah keseruan, tetapi juga melatih siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat secara aktif dan kolaboratif.

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Nabillah & Abadi 2019:660) mencakup tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan). Sementara itu, Dimiyati & Mudjiono (2018:17) menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai akademik, tetapi juga dari perubahan sikap dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada capaian kognitif siswa pada mata pelajaran ekonomi, yang diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Model *Teams Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media ular tangga diyakini dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat secara aktif dalam menjawab soal, menyelesaikan

tantangan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, interaksi sosial, serta refleksi terhadap apa yang mereka pelajari. Dalam pandangan Piaget dalam Wardana & Djamaluddin (2020:23) siswa adalah individu yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi yang baru sedangkan akomodasi adalah sesuatu yang disediakan untuk kebutuhan penyusunan struktur informasi yang lama maupun informasi baru. Sedangkan menurut Vygotsky (dalam Wardana & Djamaluddin, 2020:24) proses belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial karena proses belajar seseorang akan lebih mudah apabila dalam konteks sosial budaya. Penerapan model TGT dengan media ular tangga selaras dengan konstruktivisme, karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi membangun pemahaman melalui kerja sama, permainan, diskusi, dan refleksi dalam kelompok. Dimana hal tersebut perlu dilakukannya interaksi sosial.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media ular tangga dan berlandaskan teori konstruktivisme, diyakini mampu meningkatkan hasil belajar serta memberikan pengalaman belajar bagi siswa SMA Negeri 1 Ciamis.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti lain dan sudah mendapatkan hasil sesuai dengan judul yang mereka teliti.

Tabel 2.2

Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama Penelitian/Tahun	Judul	Hasil Penelitian Yang Relevan
1.	Yurisa, Gustimal Witri dan Muhammad Fendrik / 2025	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams</i>	Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima

		<p><i>Games Tournaments</i> (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD.</p>	<p>dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Selain itu, rata-rata nilai posttest pada kelompok eksperimen mencapai 81,25, sedangkan kelompok kontrol sebesar 67,92. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.</p>
2.	Nasywa Sabina Surya / 2025	<p>Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Travel Snake-Ladder Game</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Desimal Siswa Kelas IV MIS Jam'iyatul Khair Ciputat Timur.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang dipadukan dengan media <i>Travel Snake-Ladder Game</i> berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep pecahan desimal pada siswa kelas IV MIS Jam'iyatul Khair. Hasil uji <i>Independent Samples Test</i> menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen mencapai 84,44, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 62,46. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media <i>Travel Snake-Ladder Game</i> memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan desimal siswa.</p>
3.	Yandry Niak, Wilmintjie	<p>Pengaruh Model Pembelajaran</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah</p>

	Mataheru dan Darma Andreas Ngilawayan / 2018	Kooperatif tipe TGT Berbantuan Ular Tangga Raksasa Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Jabon.	dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Ambon antara yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Cooperative Integrated Reading and Composition</i> (CIRC) dan pembelajaran konvensional pada materi sistem persamaan linier dua variabel. Perbedaan tersebut juga didukung oleh hasil uji-t, di mana nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yaitu sebesar 0,001.
4.	Intan Ristri A, Raden Roro Suci N dan Kurniawan / 2025	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media Genial.ly (Ular Tangga) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.	Hasil uji hipotesis menggunakan <i>independent sample t-test</i> menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Genially (ular tangga) dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional setelah diberikan perlakuan.
5.	Hernata Diana Tari, Utty Suwirta dan Dedeh / 2020	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Kota Tasikmalaya.	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik baik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) maupun pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional, yang masing-masing ditunjukkan melalui perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest dengan kategori peningkatan sedang. Selain itu, terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut

			berdasarkan hasil posttest, di mana kelas eksperimen yang menggunakan model TGT memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,57, sedangkan kelas kontrol sebesar 75,16. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model TGT dan pembelajaran konvensional.
--	--	--	---

Menurut hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2.3

Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Persamaan penelitian-penelitian tersebut terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media ular tangga sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, semua penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dengan metode kuantitatif eksperimen atau kuasi eksperimen dan hasilnya menunjukkan pengaruh yang positif serta signifikan.	Perbedaannya terletak pada bidang studi, tingkat pendidikan, dan konteks penerapan. Penelitian sebelumnya banyak dilakukan pada mata pelajaran Matematika dan Kimia di jenjang SD hingga SMK, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA, khususnya di SMA Negeri 1 Ciamis. Selain itu, penelitian ini menggunakan media ular tangga yang dirancang sesuai dengan materi ekonomi, sehingga lebih relevan dengan konteks pembelajaran sosial.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Syahputri et al. (2023:161) kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini mencari pengaruh terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Wardana & Djamaluddin (2020:5) belajar merupakan suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh perubahan perilaku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif sebagai hasil pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari. Setelah dilaksanakannya proses belajar maka nantinya akan menghasilkan *output* berupa hasil belajar. Pada dasarnya, proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

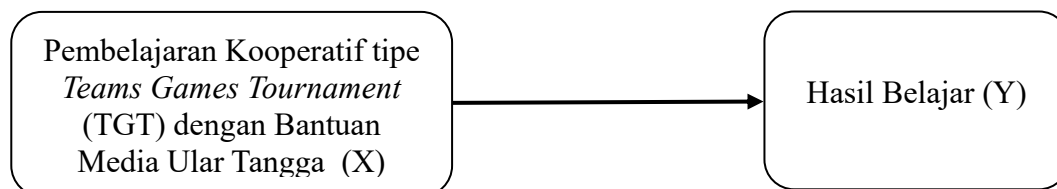
Sesuai dengan pemaparan di atas, maka salah satu model pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme dan sosial Vygotsky adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena model ini melibatkan kerja sama antar siswa. Menurut Slavin (dalam Kurnia, 2025:1) model *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan kerja sama dalam kelompok, kompetisi yang sehat, dan kegiatan permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi sosial, diskusi, serta permainan yang mengandung unsur kompetisi akademik.

Agar kegiatan pembelajaran semakin menarik, dapat menggunakan sebuah media pembelajaran salah satu contohnya yaitu media ular tangga. Menurut Wati (2021:70) Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa, dengan tujuan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena siswa belajar melalui pengalaman, interaksi sosial dan penguatan positif dari kegiatan permainan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme dan teori belajar sosial, Dimana pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi.

Variabel independent atau bebas (X) pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

ular tangga, sedangkan variabel dependen atau terkait (Y) adalah hasil belajar ekonomi siswa SMA. Hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka konseptual sebagai berikut.



Gambar 2.2

Gambar Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar alur kerangka konseptual dapat dideskripsikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media ular tangga dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan menghayati materi secara lebih baik, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Muin (2023:31) hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu permasalahan yang masih perlu dibuktikan kebenarannya oleh peneliti karena masih membutuhkan pembuktian kebenarannya. Hipotesis juga bisa diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian sebelum penelitian tersebut dilaksanakan. Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pemikiran diatas, maka penulis dapat menarik hipotesis sebagai berikut:

1. terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ekonomi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan.
2. terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ekonomi siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan.