

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses aktif yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam perspektif pendidikan modern, belajar tidak lagi dipahami sekadar sebagai perubahan perilaku yang tampak, tetapi sebagai proses kognitif internal yang melibatkan aktivitas berpikir, memahami, dan mengolah informasi secara bermakna.

Schunk (2020: 210) menjelaskan bahwa belajar adalah proses di mana individu memperoleh dan memodifikasi pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, dan sikap melalui pengalaman. Pandangan ini menekankan bahwa belajar terjadi melalui keterlibatan mental aktif peserta didik dalam memproses informasi. Sejalan dengan hal tersebut, Sani (2021: 35) menyatakan bahwa belajar merupakan proses konstruktif, di mana peserta didik secara aktif membangun pemahaman baru berdasarkan pengetahuan awal yang dimilikinya melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Majid (2021: 90) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang dirancang secara sadar untuk mendorong terjadinya perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses belajar yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Dengan demikian, belajar tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses bagaimana pengetahuan tersebut diperoleh dan dipahami.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses aktif dan berkelanjutan yang melibatkan aktivitas mental dan interaksi sosial untuk membangun pemahaman, sehingga menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu.

2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, menguasai, dan menerapkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar tidak hanya dipandang sebagai nilai akhir, tetapi sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Susanto (2019: 6) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suryani, Setiawan, dan Putri (2020: 62) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bukti empiris dari proses belajar yang menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Uno (2021: 23) juga mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari interaksi antara pengalaman belajar dan proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Perbedaan pandangan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya dipahami sebagai perubahan kemampuan individual, tetapi juga sebagai indikator efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan.

Secara teoritis, konsep hasil belajar dalam penelitian ini berlandaskan pada teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne. Gagne memandang belajar sebagai suatu proses pemrosesan informasi yang terjadi di dalam diri individu, di mana peserta didik menerima stimulus dari lingkungan belajar, mengolah informasi secara mental, kemudian menghasilkan perubahan kemampuan yang relatif permanen (Gagne dalam Schunk, 2020: 108). Dalam konteks penelitian ini, kondisi eksternal tersebut terwujud melalui penerapan model pembelajaran yang berbeda termasuk model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik.

Dengan demikian, hasil belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang merupakan hasil dari proses kognitif dalam mengolah informasi selama

pembelajaran berlangsung. Hasil belajar tersebut mencerminkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran dan dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

2.1.1.3 Tujuan Penelitian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penilaian tidak hanya berfungsi untuk menentukan nilai, tetapi juga sebagai dasar pengambilan keputusan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Uno (2021: 25) menyatakan bahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi peserta didik, mengidentifikasi kesulitan belajar, serta memberikan umpan balik bagi guru dan peserta didik. Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar diarahkan untuk mengukur perbedaan capaian kognitif peserta didik setelah penerapan model pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, penilaian berperan penting dalam menentukan model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian hasil belajar juga bertujuan untuk memantau perkembangan peserta didik secara berkelanjutan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian dalam penelitian ini difungsikan sebagai instrumen utama untuk menilai pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik secara objektif.

Dengan demikian, tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mendukung pengambilan keputusan pendidikan secara objektif dan berkelanjutan.

2.1.1.4 Karakteristik Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari perubahan perilaku yang bersifat sementara. Menurut Sani (2021: 40), hasil belajar ditandai oleh perubahan yang relatif menetap, dapat diukur, dan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Suryani, Setiawan, dan Putri (2020: 64) menjelaskan bahwa karakteristik hasil belajar meliputi perubahan yang bersifat positif, berkelanjutan, dan

fungsional. Perubahan tersebut dapat diamati melalui peningkatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir, serta keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan pendapat tersebut, karakteristik hasil belajar dapat dirangkum sebagai perubahan kemampuan peserta didik yang bersifat positif, relatif permanen, dapat diukur, dan bermanfaat dalam mendukung perkembangan akademik maupun kehidupan sehari-hari.

2.1.1.5 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan belajar. Menurut Schunk (2020: 215), faktor internal meliputi kemampuan kognitif, motivasi, minat, dan kesiapan belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memengaruhi hasil belajar. Majid (2021: 98) menjelaskan bahwa faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru, serta sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Dalam konteks penelitian ini, model pembelajaran menjadi salah satu faktor eksternal utama yang diduga memengaruhi hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), misalnya, dapat meningkatkan aktivitas belajar, kerja sama, motivasi, dan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal dibandingkan model pembelajaran lain.

Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini dipahami sebagai produk interaksi antara kondisi internal peserta didik dan penerapan model pembelajaran sebagai faktor eksternal yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar.

2.1.1.6 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan rumusan kemampuan yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Indikator berfungsi sebagai dasar dalam penyusunan alat evaluasi

agar pengukuran hasil belajar dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Suryani, Setiawan, dan Putri (2020: 88), indikator hasil belajar digunakan untuk menggambarkan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dirancang. Sejalan dengan pendapat tersebut, Uno (2021: 141) menyatakan bahwa indikator hasil belajar menjadi acuan penting dalam menilai ketercapaian kompetensi peserta didik secara objektif.

Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif karena berkaitan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, menguasai, serta menerapkan materi pembelajaran ekonomi. Ranah kognitif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang menitikberatkan pada pengukuran peningkatan kemampuan intelektual peserta didik melalui penerapan model pembelajaran yang berbeda.

Secara konseptual, klasifikasi indikator hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl dalam Nafiati, (2021: 161-163) yang membagi kemampuan kognitif ke dalam enam tingkatan. Tingkatan pertama adalah C1 (mengingat), yaitu kemampuan mengenali dan mengingat kembali fakta, konsep, atau informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Tingkatan kedua adalah C2 (memahami), yaitu kemampuan membangun makna, menafsirkan, menjelaskan, serta merangkum informasi pembelajaran. Tingkatan ketiga adalah C3 (mengaplikasikan), yaitu kemampuan menggunakan konsep, prinsip, atau prosedur yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah dalam situasi tertentu.

Selanjutnya, C4 (menganalisis) merupakan kemampuan menguraikan informasi ke dalam bagian-bagian tertentu, menghubungkan antarbagian, serta mengidentifikasi pola hubungan secara logis. Tingkatan C5 (mengevaluasi) mencakup kemampuan menilai, mengkritisi, dan mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu. Adapun C6 (mencipta) merupakan kemampuan tertinggi dalam ranah kognitif yang mencakup kemampuan menyusun, merancang, mengembangkan, atau menghasilkan gagasan baru secara orisinal.

Dengan menggunakan indikator C1 hingga C6, penelitian ini menempatkan hasil belajar sebagai ukuran menyeluruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir peserta didik, mulai dari kemampuan berpikir dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Oleh karena itu, indikator hasil belajar yang digunakan tidak hanya menilai kemampuan mengingat materi, tetapi juga menilai kemampuan peserta didik dalam memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi berdasarkan materi ekonomi yang dipelajari.

Dengan demikian, indikator hasil belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan Taksonomi Bloom revisi Anderson dalam Nafiati, (2021: 161-163) secara komprehensif untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

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,

Domain	Definisi	Proses Kognitif
		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 formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada	Menghasilkan, merencanakan, Menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, mengonstruksi, Menyusun, merancang dan membuat.

Sumber: Anderson dalam Nafiati (2021: 161-163)

Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar kognitif yang meliputi C1 (mengingat) hingga C6 (mencipta) dioperasionalkan ke dalam butir-butir soal tes tertulis yang disusun sesuai tujuan pembelajaran ekonomi. Setiap item soal dirancang untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif tertentu sehingga instrumen penelitian mampu menggambarkan pencapaian hasil belajar peserta didik secara objektif dan terukur.

Skor yang diperoleh dari instrumen tersebut berupa data kuantitatif berskala interval yang selanjutnya dianalisis menggunakan statistik parametrik. Analisis dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji komparatif seperti *paired sample t-test*,

independent sample t-test, atau *One Way ANOVA* sesuai desain penelitian. Selain itu, *effect size* digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, indikator hasil belajar dalam penelitian ini tidak hanya menjadi dasar penyusunan instrumen penelitian, tetapi juga berfungsi sebagai landasan analisis kuantitatif dalam membandingkan efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), dan pembelajaran konvensional.

2.1.2 Konsep Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis. Model tersebut menggambarkan prosedur, tahapan, serta peran guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam pandangan Sani (2021: 52), model pembelajaran adalah pola atau rancangan pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran secara operasional untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendapat ini menegaskan bahwa model tersebut tidak hanya berisi metode, tetapi juga mencakup sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, serta sistem pendukung pembelajaran.

Majid (2020: 136) menyatakan bahwa pendekatan ini merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan agar proses pembelajaran berjalan terarah, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rusman (2022: 144) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah representasi atau contoh pelaksanaan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam mengelola kegiatan belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran mencerminkan filosofi, teori belajar, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model ini merupakan pedoman atau acuan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan diterapkan secara metodis dari awal hingga akhir proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2.1.2.2 Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam pandangan Sani (2021: 55), model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, menentukan langkah-langkah pembelajaran, serta memilih strategi dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran, guru dapat melaksanakan pembelajaran secara lebih terarah dan sistematis.

Majid (2020: 139) menjelaskan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai kerangka kerja konseptual dalam pengembangan kurikulum, penyusunan bahan ajar, serta perancangan aktivitas pembelajaran di kelas. Model pembelajaran membantu guru dalam menetapkan materi, media, dan metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik.

Rusman (2022: 148) mengemukakan fungsi model pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.
- b. Sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran.
- c. Sebagai dasar dalam menentukan bahan ajar, media, dan sumber belajar.
- d. Sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai kerangka kerja bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.2.3 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pembelajaran kooperatif memfasilitasi interaksi sosial, diskusi, dan saling membantu antar peserta didik dalam proses belajar.

Dalam pandangan Slavin (2020: 14), pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan akademik. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajar dirinya sendiri dan kelompoknya.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Rusman (2022: 203) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Pembelajaran kooperatif menekankan interaksi antar peserta didik sebagai sarana untuk membangun pemahaman konsep.

Sani (2021: 117) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik dan sosial peserta didik melalui kerja kelompok yang terstruktur. Dengan pembelajaran kooperatif, peserta didik dilatih untuk berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial peserta didik melalui kerja sama dalam kelompok kecil.

2.1.3 Konsep Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

2.1.3.1 Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok dengan permainan dan kompetisi akademik. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Slavin (2020: 163) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok belajar, permainan akademik, dan turnamen untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dalam model ini, setiap peserta didik berperan sebagai perwakilan kelompok dalam turnamen akademik, sehingga keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi setiap anggotanya. Hal ini mendorong peserta didik untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran bersama.

Rusman (2022: 224) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik secara heterogen dan memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif melalui permainan dan kompetisi yang sehat. Pembelajaran dengan model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sani (2021: 121) menegaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, kerja sama, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang lebih rileks dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok melalui permainan dan turnamen akademik, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih efektif. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) relevan digunakan dalam penelitian ini sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Dalam pandangan Slavin (2020: 167), kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain meningkatkan kerja sama sosial,

motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan persaingan yang sehat dan meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap kelompok.

Namun demikian, Rusman (2022: 227) menyebutkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang lebih lama dan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran tetap kondusif. Selain itu, tidak semua peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal apabila guru kurang mengontrol jalannya pembelajaran.

2.1.3.3 Sintaks Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri atas lima Sintaks utama yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan proses pembelajaran. Kelima komponen tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, serta hasil belajar secara akademik.

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas merupakan tahap awal dalam pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT), di mana guru menyampaikan materi pembelajaran kepada seluruh peserta didik. Pada tahap ini, guru menjelaskan konsep-konsep utama yang akan dipelajari secara singkat dan terarah. Penyajian kelas bertujuan untuk memberikan dasar pemahaman yang sama kepada seluruh peserta didik sebelum mereka bekerja dalam kelompok. Menurut Slavin (2020: 165), penyajian kelas dalam *Teams Games Tournament* (TGT) berfungsi sebagai pengantar materi yang akan digunakan peserta didik dalam kegiatan permainan dan turnamen akademik.

b. Kelompok (*Teams*)

Setelah penyajian kelas, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang sosial. Pembentukan kelompok bertujuan untuk menciptakan kerja sama yang saling melengkapi antaranggota kelompok. Rusman (2022: 225) menyatakan bahwa kelompok dalam *Teams Games Tournament* (TGT) berfungsi sebagai wadah bagi peserta didik untuk

saling membantu, berdiskusi, dan mempersiapkan diri menghadapi permainan dan turnamen.

c. Permainan (*Games*)

Komponen permainan adalah inti dari model *Teams Games Tournament* (TGT). Permainan disusun dalam bentuk soal-soal akademik yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan sesuai dengan aturan permainan yang telah ditentukan. Permainan bertujuan untuk melatih pemahaman peserta didik terhadap materi dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Sani (2021: 122) menjelaskan bahwa unsur permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran.

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen menunjukkan kegiatan kompetisi akademik antar peserta didik dari kelompok yang berbeda. Peserta didik dengan tingkat kemampuan akademik yang relatif sama akan saling berkompetisi untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Turnamen bertujuan untuk mengukur penguasaan materi peserta didik secara adil dan mendorong persaingan yang sehat. Slavin (2020: 167) menegaskan bahwa turnamen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam turnamen. Penghargaan dapat berupa sertifikat, pujian, atau bentuk apresiasi lainnya. Penghargaan kelompok bertujuan untuk memperkuat motivasi belajar dan kerja sama antaranggota kelompok. Menurut Rusman (2022: 228), pemberian penghargaan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan peserta didik terhadap hasil kerja kelompok.

2.1.4 Konsep Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share*

2.1.4.1 Pengertian Model *Think Pair Share*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) diartikan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan membagikan hasil pemikirannya kepada kelas. Model ini menekankan keterlibatan aktif setiap peserta didik dalam proses pembelajaran melalui tahapan berpikir individual dan kerja sama.

Huda (2021: 89) menjelaskan bahwa *Think Pair Share* (TPS) didefinisikan sebagai model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi seluruh peserta didik melalui tahapan berpikir individual dan diskusi berpasangan. Model ini memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk memproses informasi sebelum menyampaikan pendapat, sehingga peserta didik dapat mengemukakan ide secara lebih terstruktur dan percaya diri.

Rusman (2022: 231) menyatakan bahwa *Think Pair Share* (TPS) efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik karena setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berpikir dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Melalui diskusi berpasangan dan kegiatan berbagi, peserta didik dapat saling bertukar ide serta memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran yang menekankan aktivitas berpikir individu, kerja sama berpasangan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam menyampaikan pendapat. Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, sehingga relevan digunakan dalam penelitian ini sebagai salah satu model pembelajaran yang dibandingkan terhadap hasil belajar peserta didik.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Think Pair Share*

Menurut Huda (2021: 92), kelebihan *Think Pair Share* (TPS) antara lain meningkatkan keaktifan peserta didik, melatih kemampuan berpikir mandiri, dan

meningkatkan rasa percaya diri. Namun, kelemahannya adalah terbatasnya variasi ide karena diskusi hanya dilakukan secara berpasangan.

2.1.4.3 Sintaks Model *Think Pair Share*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) memiliki tiga komponen utama yang menjadi ciri khas model ini. Ketiga sintaks tersebut dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik berpikir secara mandiri sekaligus berinteraksi sosial secara terstruktur.

a. *Think* (Berpikir Secara Individu)

Tahap *think* merupakan tahap awal di mana peserta didik diberikan waktu untuk berpikir secara mandiri terhadap pertanyaan atau permasalahan yang diajukan oleh guru. Pada tahap ini, peserta didik mengaktifkan proses kognitif internal untuk memahami dan menganalisis permasalahan. Huda (2021: 91) menyatakan bahwa tahap *think* penting untuk melatih kemandirian berpikir dan menghindari dominasi peserta didik tertentu dalam diskusi.

b. *Pair* (Berpasangan)

Pada tahap *pair*, peserta didik berdiskusi dengan pasangan untuk membandingkan dan menyempurnakan hasil pemikiran masing-masing. Diskusi berpasangan memungkinkan peserta didik saling bertukar ide, mengklarifikasi pemahaman, dan memperbaiki kesalahan konsep. Rusman (2022: 232) menjelaskan bahwa tahap *pair* berfungsi untuk memperdalam pemahaman peserta didik melalui interaksi dua arah yang lebih intens.

c. *Share* (Berbagi)

Tahap *share* merupakan tahap di mana peserta didik atau pasangan peserta didik menyampaikan hasil diskusinya kepada kelas. Tahap ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan komunikasi dan keberanian menyampaikan pendapat. Menurut Sani (2021: 119), tahap *share* memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara luas dan membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih komprehensif melalui diskusi kelas.

2.1.4.4 Perbandingan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) merupakan dua model pembelajaran kooperatif yang sama-sama menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, namun keduanya memiliki karakteristik, mekanisme, dan keunggulan yang berbeda.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan kerja sama kelompok heterogen yang dipadukan dengan permainan akademik dan turnamen. Karakteristik utama model ini terletak pada adanya kompetisi sehat antarkelompok yang dapat meningkatkan motivasi belajar, minat, keaktifan, serta tanggung jawab individu terhadap kelompok. Unsur permainan dan penghargaan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik secara signifikan.

Sementara itu, model *Think Pair Share* (TPS) menekankan proses berpikir mandiri, diskusi berpasangan, dan berbagi hasil pemikiran kepada kelas. Model ini lebih berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir reflektif, pemahaman konsep, komunikasi interpersonal, dan partisipasi merata. *Think Pair Share* (TPS) memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk terlibat aktif tanpa tekanan kompetisi yang tinggi.

Secara kritis, perbedaan mendasar antara kedua model terletak pada pendekatan motivasional dan interaksi pembelajarannya. *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menonjolkan motivasi eksternal melalui kompetisi dan penghargaan kelompok, sedangkan *Think Pair Share* (TPS) lebih menekankan motivasi internal melalui proses berpikir dan diskusi mendalam. *Teams Games Tournament* (TGT) berpotensi lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme belajar, sedangkan *Think Pair Share* (TPS) cenderung lebih efektif dalam memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi.

Pemilihan kedua model dalam penelitian ini didasarkan pada perbedaan karakteristik tersebut. Dengan membandingkan *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) secara langsung, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran mana yang memberikan pengaruh lebih signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

Dengan demikian, perbandingan kedua model ini menjadi landasan penting dalam penelitian untuk menganalisis efektivitas relatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) dibandingkan pembelajaran konvensional.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap sejumlah penelitian terdahulu yang relevan yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini, disajikan pada Tabel 2.2:

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1	Astuti & Kristin (2022)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD	Keaktifan peserta didik meningkat dari 28,20% menjadi 71,79%. Hasil belajar meningkat dari 61,54% menjadi 92,31%. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) membuat peserta didik lebih termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan turnamen belajar.

No	Sumber	Judul	Hasil
2	Bayu (2023)	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV melalui Model <i>Teams Games Tournament</i>	<i>Teams Games Tournament</i> meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Peserta didik lebih aktif, antusias, dan memahami materi dengan lebih baik. Model <i>Teams Games Tournament</i> efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar karena pembelajaran interaktif dan kompetitif.
3	Sahmar, Idawati & Quraisy (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar IPS	Motivasi, keaktifan, dan hasil belajar naik secara signifikan. Peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan tertantang belajar. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat, membuat keterlibatan peserta didik meningkat.
4	Johnson, M., & Lee (2023)	<i>Enhancing Student Engagement and Academic Achievement through Think Pair</i>	Studi ini melakukan meta analisis terhadap 30 penelitian mengenai <i>Think Pair Share</i> (TPS). Hasil

No	Sumber	Judul	Hasil
		<i>Share Strategy: A Meta Analysis</i>	menunjukkan bahwa <i>Think Pair Share</i> (TPS) secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan komunikasi, pemahaman konsep, dan prestasi akademik dengan efek moderat hingga besar. Peserta didik yang menggunakan <i>Think Pair Share</i> (TPS) lebih siap dan aktif dalam diskusi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
5	Martínez, R., & Chen (2024)	<i>The Impact of Team Games Tournament (TGT) on Students' Motivation, Collaboration, and Achievement: A Systematic Review</i>	Sistem pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, keterlibatan aktif, serta hasil akademik mereka dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Mekanisme kompetisi dan kerja sama kelompok meningkatkan retensi materi, konsentrasi,

No	Sumber	Judul	Hasil
			dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
6.	Putri, Riastini, & Yudiana (2024)	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan TTS terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD	Ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) + Teka-Teki Silang meningkatkan hasil belajar secara efektif. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membuat peserta didik lebih mudah memahami materi IPAS.
7.	Izzaturrahman, fatnah & Ahmadi (2025)	Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Baamboozle</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP	Minat belajar meningkat dari 64,43% menjadi 86,43%. Peserta didik lebih antusias, aktif, dan termotivasi. Perpaduan <i>Games Tournament</i> (TGT) + <i>Baamboozle</i> membuat kelas lebih kolaboratif dan kompetitif secara positif.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang disajikan pada Tabel 2.2, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) sama-sama menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kedua model tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan

aktif peserta didik melalui interaksi sosial, diskusi, kerja sama, serta partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Penelitian-penelitian yang mengkaji model *Teams Games Tournament* (TGT) secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan unsur permainan, turnamen akademik, dan kompetisi sehat dalam kelompok mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, minat, serta hasil belajar peserta didik secara signifikan. Karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi memberikan stimulus eksternal yang kuat bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Sementara itu, penelitian mengenai model *Think Pair Share* (TPS) menunjukkan bahwa tahapan berpikir mandiri, diskusi berpasangan, dan berbagi hasil diskusi mampu meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan komunikasi, rasa percaya diri, serta partisipasi peserta didik secara lebih merata. *Think Pair Share* (TPS) lebih menekankan penguatan proses berpikir reflektif dan interaksi interpersonal sebagai sarana peningkatan hasil belajar.

Secara kritis, meskipun kedua model sama-sama efektif, karakteristik peningkatan yang dihasilkan menunjukkan perbedaan. *Teams Games Tournament* (TGT) cenderung lebih dominan dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme belajar melalui kompetisi akademik, sedangkan *Think Pair Share* (TPS) lebih menonjol dalam meningkatkan kemampuan berpikir, komunikasi, dan pemahaman konseptual melalui diskusi terstruktur.

Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih mengkaji efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) secara terpisah, serta lebih banyak membandingkannya dengan pembelajaran konvensional. Penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas kedua model tersebut dalam satu konteks pembelajaran yang sama masih terbatas. Akibatnya, perbedaan tingkat pengaruh antara *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar peserta didik belum tergambarkan secara komprehensif.

Oleh karena itu, gap penelitian dalam penelitian ini terletak pada belum optimalnya kajian komparatif yang membandingkan secara langsung pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan tingkat efektivitas ketiga pendekatan tersebut, sehingga dapat memberikan dasar empiris bagi pemilihan model pembelajaran yang lebih relevan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik.

2.3 Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran di sekolah menengah menuntut adanya pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan penggunaan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keaktifan peserta didik, interaksi dalam pembelajaran, serta pemahaman terhadap materi belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan awal peserta didik, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang berlangsung, termasuk model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Kerangka konseptual penelitian ini didasarkan pada teori belajar kognitif sebagai *grand theory*, yang memandang belajar sebagai proses mental aktif di mana peserta didik mengolah, memahami, dan mengorganisasikan informasi ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki. Pandangan ini menekankan bahwa

keberhasilan belajar sangat bergantung pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Teori belajar kognitif diperkuat oleh pendekatan konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Jean Piaget menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi, sedangkan Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerja sama dalam pembelajaran melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan diskusi, kerja kelompok, dan interaksi antar peserta didik dipandang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan pemahaman konsep.

Berdasarkan landasan teori tersebut, model pembelajaran kooperatif dipandang sesuai dengan karakteristik teori belajar kognitif dan pendekatan konstruktivisme. Dalam penelitian ini digunakan dua model pembelajaran kooperatif, yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS). Kedua model tersebut menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk belajar dalam kelompok heterogen melalui diskusi, permainan, dan turnamen akademik. Proses tersebut meningkatkan motivasi, keaktifan, serta tanggung jawab peserta didik dalam memahami materi. Sementara itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan menyampaikan hasil pemikirannya kepada kelas, sehingga melatih kemampuan berpikir, komunikasi, dan refleksi.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) memengaruhi proses pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan peserta didik, interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama dalam kelompok. Proses pembelajaran yang aktif dan bermakna tersebut mendorong peningkatan pemahaman konsep, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik diukur melalui skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari instrumen tes kognitif berbasis indikator ranah kognitif. Data tersebut digunakan untuk menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar antar kelompok yang memperoleh perlakuan model pembelajaran berbeda. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif untuk menguji efektivitas relatif model *Teams Games Tournament* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik.

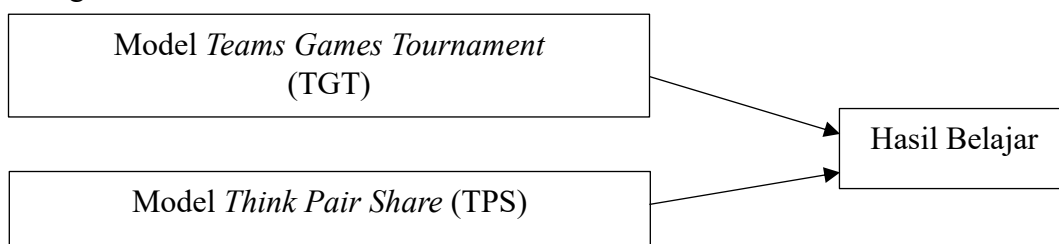
Berdasarkan uraian tersebut, kerangka konseptual penelitian ini menunjukkan hubungan antara teori belajar kognitif sebagai landasan, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) sebagai perlakuan, proses pembelajaran aktif sebagai mediator, dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat. Kerangka konseptual ini menjadi dasar dalam menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan kedua model pembelajaran tersebut.

Perbedaan karakteristik antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) menunjukkan bahwa masing-masing model memiliki mekanisme yang berbeda dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menekankan kompetisi akademik, permainan, dan penghargaan kelompok yang berpotensi meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme belajar secara lebih tinggi. Sementara itu, *Think Pair Share* (TPS) lebih menekankan proses berpikir mandiri, diskusi berpasangan, dan komunikasi terstruktur yang berpotensi memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan berpikir peserta didik.

Perbedaan mekanisme tersebut diduga menghasilkan pengaruh yang berbeda pula terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), dan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini membangun alur logis bahwa penerapan model pembelajaran yang berbeda akan memengaruhi proses pembelajaran, tingkat keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar yang dicapai, sehingga menjadi dasar dalam perumusan hipotesis penelitian.

Dari uraian di atas, dapat digambarkan kerangka konseptual penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu "*hypo*" (belum tentu benar) dan "*thesis*" (kesimpulan) digabungkan membentuk kata hipotesis. Sekaran dalam Supriyono (2021: 367) mendefinisikan hipotesis adalah hubungan yang diprediksi secara logis antara dua variabel atau lebih yang termasuk dalam penelitian dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Oleh karena itu, berikut ini adalah hipotesis dari penelitian ini:

- a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1
- H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*Treatment*) pada kelas eksperimen 1

- b. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2
- c. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol
- d. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
- e. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)

- f. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan (*treatment*)
- Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan (*treatment*)