

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa, terdapat tujuan yang ingin dicapai bersama, yaitu hasil belajar. Hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur yang menggambarkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Firdausi (2022:34), hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku pada diri seseorang setelah belajar, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak paham menjadi paham.

Sementara itu, Buaton et al. (2021:4067) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pernyataan konkret yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau tulisan sebagai alat untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran, sekaligus menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan pengetahuan, sikap, atau keterampilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai atau laporan tertulis untuk menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

2.1.1.1 Ranah Hasil Belajar

Taksonomi SOLO (*Structure of The Observed Learning Outcome*) dikembangkan oleh John Biggs dan Kevin Collis (1982) sebagai alternatif dari Taksonomi Bloom. Taksonomi SOLO (*Structure of the Observed Learning Outcome*) menyediakan cara yang sistematis untuk menggambarkan bagaimana kinerja siswa dalam memahami konsep-konsep yang diberikan kepadanya di dalam pembelajaran. Taksonomi SOLO (*Structure of the Observed Learning Outcome*) adalah kerangka klasifikasi yang digunakan untuk menilai kualitas dan kompleksitas hasil belajar siswa berdasarkan respons nyata yang mereka berikan terhadap suatu tugas atau pertanyaan. Taksonomi SOLO berfungsi untuk menggambarkan tingkat kedalaman pemahaman siswa, bukan hanya benar-salahnya jawaban. Melalui taksonomi ini, pendidik dapat membandingkan jawaban

siswa dengan jawaban benar optimal, lalu menentukan tingkat kemampuan berpikirnya.

Taksonomi SOLO mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam lima tingkat hierarki, mulai dari pemahaman yang dangkal hingga yang lebih mendalam yaitu:

- a) Prastruktural: Tidak memahami materi;
- b) Unistruktural: Memahami satu aspek;
- c) Multistruktural: Memahami beberapa aspek, tanpa menghubungkan;
- d) Relasional: Menghubungkan berbagai aspek secara kohesif;
- e) Berpikir abstrak yang mendalam: Menerapkan pemahaman dalam konteks baru.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diukur adalah hasil belajar kognitif. Adapun tingkatan keberhasilan dalam ranah kognitif, menurut Yulianto (2021:8) dikategorikan menjadi 4 golongan yaitu:

- a) Istimewa atau maksimal, ketika siswa menguasai seluruh bahan pelajaran yang diajarkan.
- b) Baik sekali atau optimal, ketika siswa menguasai 76-96% dari bahan pelajaran yang diajarkan.
- c) Baik atau minimal, ketika siswa hanya menguasai 60-75% dari bahan pelajaran yang diajarkna.
- d) Kurang, ketika siswa menguasai kurang dari 60% dari bahan materi yang diajarkan.

2.1.1.2 Indikator Hasil Belajar

Indikator pembelajaran adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Dengan adanya indikator pembelajaran, guru dapat lebih mudah untuk melakukan penilaian yang objektif. Dalam penelitian ini indikator yang digunakan adalah Taksonomi SOLO.

Taksonomi Kognitif SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan dalam pendidikan untuk mengkategorikan dan menggambarkan tingkat pemahaman dan pemikiran siswa. Taksonomi SOLO tidak hanya mengevaluasi kemampuan kognitif tetapi juga

memfasilitasi pengajaran yang berpusat pada siswa. Berikut ini adalah tingkatan level taksonomi SOLO yang dikembangkan oleh Biggs dan Collis (1982).

Tabel 2. 1
Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif Taksonomi SOLO

<i>Level</i>	Deskripsi	Proses Kognitif	Pengalaman Belajar
<i>Pra-struktural</i>	1) Siswa memiliki pemahaman yang sangat terbatas atau tidak terarah tentang konsep yang dipelajari. 2) Siswa menunjukkan kurangnya pemahaman, sering kali tidak memahami inti permasalahan sama sekali. 3) Pada tingkat ini, siswa belum memahami konsep atau topik yang sedang dipelajari. 4) Tingkat pembelajarannya Belum Berkembang (<i>incompetence</i>).	Siswa mengidentifikasi secara keliru, menebak, menyebutkan tanpa pemahaman.	-
<i>Uni-Structural</i>	1) Siswa memiliki satu gagasan tentang subjek dan dapat melakukan satu tugas. 2) Siswa mampu mengartikulasikan satu informasi secara terpisah. 3) Pada tingkat permukaan ini, guru telah meminta siswa untuk mengidentifikasi satu ide. 4) Tingkat pembelajarannya dasar (<i>Foundation</i>).	Siswa bisa menghafal, mengidentifikasi, mengenali, menghitung, mendefinisikan, menggambar, menemukan, memberi label, mencocokkan, menyebutkan, mengutip.	Memahami
<i>Multi-structural</i>	1) Siswa dapat memahami beberapa komponen tetapi signifikansi keseluruhan tidak ditentukan. 2) Ide dan konsep seputar suatu masalah pada tahap ini tidak terkait bersama. 3) Guru meminta siswa mereka untuk menggambarkan, mendaftar, menggabungkan, meringkas.	Siswa dapat mengklasifikasikan, jelaskan, daftar, laporkan, diskusikan, ilustrasikan, pilih, ceritakan, hitung, urutkan, buat garis besar, pisahkan	Memahami

<i>Level</i>	Deskripsi	Proses Kognitif	Pengalaman Belajar
	4) Tahap pembelajarannya berkembang (<i>developing</i>).		
<i>Relasional</i>	1) Siswa telah menunjukkan hubungan antara fakta dan teori, tindakan dan tujuan. 2) Siswa pada jenjang ini mampu menunjukkan pemahaman tentang beberapa komponen, yaitu, terintegrasi secara konseptual menunjukkan pemahaman tentang bagaimana bagian-bagian tersebut berkontribusi pada keseluruhan. 3) Tahap pembelajarannya Cakap (<i>Secure</i>).	Siswa dapat menerapkan, memadukan, menganalisis, menjelaskan, memprediksi, menyimpulkan, meringkas (ringkasan), meninjau, mendebat, mentransfer, membuat rencana, mencirikan, membandingkan.	Mengaplikasi
<i>Extended Abstract</i>	1) Siswa mengkonseptualisasikan pada tingkat yang melampaui apa yang telah diajarkan secara eksplisit. 2) Mereka tidak hanya dapat menghubungkan berbagai elemen tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks baru, menciptakan solusi inovatif, 3) Tahap pembelajarannya unggul (<i>excellence</i>).	Siswa dapat berteori, berhipotesis, menggeneralisasi, merefleksikan, menghasilkan, menciptakan, menyusun, menemukan, mengawali, membuktikan dengan prinsip dasar.	Merefleksi

Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua (2025)

2.1.1.3 Pengalaman Belajar dalam Taksonomi *Deep Learning* Ranah Kognitif

Pembelajaran Mendalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pengalaman belajar yang diciptakan proses yang dialami individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai. Pengalaman ini terjadi di berbagai lingkungan, seperti di sekolah, tempat kerja, rumah, atau dalam kehidupan sehari-hari, dan melibatkan interaksi dengan materi pelajaran, guru, teman sejawat, atau lingkungan. Pengalaman belajar merupakan aktivitas yang diberikan guru dalam

deep learning yang berkaitan dengan taksonomi SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) (Biggs & Collis, 1982) dan taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001). Taksonomi SOLO dan taksonomi Bloom dalam *deep learning* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001)	Taksonomi SOLO (Biggs & Collis, 1982)	Pengalaman Belajar PM	Deskripsi
- Mencipta - Mengevaluasi	Berpikir Abstrak yang Mendalam	Merefleksi	Memperluas dan menerapkan ide
- Menganalisis - Menerapkan	Relasional	Mengaplikasi	Menghubungkan ide-ide
Memahami	Multistruktural	Memahami	Memiliki banyak ide
Mengingat	Unistruktural		Mengingat kembali
-	Prastruktural	-	Belum Memahami

Gambar 2. 1
Taksonomi Pembelajaran Ranah Kognitif dalam Deep Learning

2.1.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat berpengaruh positif maupun negatif, tergantung bagaimana faktor tersebut mempengaruhinya. Menurut Slameto (2010:54) menegaskan bahwa perbedaan hasil belajar siswa disebabkan oleh perbedaan situasi dan kondisi faktor internal maupun eksternal yang dimiliki masing-masing individu Damayanti (2022:102). Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa terdiri atas dua aspek utama, yaitu:

1) Faktor Internal

- Faktor jasmaniah, faktor ini meliputi kesehatan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa.
- Faktor psikologis, faktor ini meliputi perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, tanggung jawab, dan kesiapan siswa dalam proses belajar.
- Faktor kelelahan, faktor ini terbagi menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (yang bersifat psikis).

2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga, faktor ini mencakup cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, relasi antar anggota keluarga serta latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, faktor ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, waktu sekolah, keadaan gedung, standar pelajaran diatas ukuran, metode belajar dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat, faktor ini mencakup kegiatan dalam masyarakat, teman bermain.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Simamora et al. (2024:1-2), pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* berasal dari dua kata, yaitu *cooperative* yang berarti kerja sama dan *learning* yang berarti belajar. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai proses belajar melalui kegiatan bersama. Model ini berorientasi pada pembentukan *learning community* atau masyarakat belajar, di mana siswa belajar secara berkelompok dengan saling bertukar ide dan pemikiran. Dalam prosesnya, siswa yang memiliki kemampuan lebih diharapkan dapat membantu teman yang memiliki kemampuan lebih rendah, sehingga terjadi perubahan dari individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu.

Slavin (2005) dalam Simamora et al. (2024:2) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mencakup berbagai strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari sekitar lima orang dengan tingkat kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang budaya yang beragam. Dalam pembelajaran ini, siswa diharapkan saling membantu, berdiskusi, dan berargumentasi untuk memperdalam pemahaman serta menghilangkan kesenjangan dalam penguasaan materi.

Selain itu, Davidson dan Kroll dalam Simamora et al. (2024:4) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif terjadi dalam lingkungan belajar di mana siswa berbagi ide dan bekerja sama untuk memecahkan masalah secara kolaboratif. Selain

itu pembelajaran kooperatif juga merupakan kegiatan belajar bersama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu tim untuk mencapai tujuan bersama.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang budaya. Melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok, siswa dapat saling membantu untuk memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

2.1.2.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2005) tipe model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, diantaranya adalah:

- 1) *Student Team Achievements Division* (STAD)
- 2) *Team Game Tournament* (TGT)
- 3) *Jigsaw II*
- 4) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)
- 5) *Team Assisted Individualization* (TAI)
- 6) *Group Investigation*
- 7) *Learning Together*
- 8) *Complex Instruction*
- 9) *Structure Dyadic Methods*

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

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

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Nadiyanti et al. (2024:519) menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan penguatan. Teori belajar yang melandasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu teori konstruktivisme berdasarkan pandangan Piaget dan Vygotsky.

Sementara menurut Buhari (2023:60) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menjadikan siswa mandiri dalam belajar, siswa memiliki kemampuan kerja sama dengan kelompok, berdiskusi dalam kelompok, sehingga mampu memaksimalkan keikutsertaan siswa. Sementara menurut Nugraha & Subroto (2020:71) TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dimana semua siswa dibentuk dan dikelompokkan secara acak, baik dari suku, ras, jenis kelamin, hingga prestasi belajarnya. Peneliti berfokus pada tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT, salah satunya tahap penghargaan. Tahap penghargaan dalam model pembelajaran TGT ini yang dirasa mampu menambah motivasi siswa untuk mendalami materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

2.1.3.2 Komponen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin (2005:169-176) menekankan bahwa ada lima komponen utama dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:

- 1) Penyajian kelas, dimana guru akan menyampaikan materi pokok kemudian siswa akan mengembangkan pemahamannya secara aktif.
- 2) Kelompok belajar (*Teams*), dimana siswa akan dibagi ke dalam kelompok heterogen, saling membantu memahami materi, dan mempersiapkan diri menghadapi turnamen.
- 3) Permainan (*Games*), siswa akan menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan akademik untuk menguji penguasaan materi.
- 4) Turnamen (*Tournament*), didalam komponen ini siswa akan mewakili kelompoknya bertanding di meja turnamen dengan lawan yang memiliki kemampuan setara.
- 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*), skor kelompok dihitung berdasarkan hasil turnamen anggotanya kemudian kelompok yang mencapai kriteria tertentu diberikan penghargaan.

2.1.3.3 Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Nurhaedah et al. (2022:293-294) langkah-langkah (sintak) dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa.

2) Menyajikan informasi

Guru menyajikan informasi atau memberikan materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil

Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.

4) Membimbing kelompok belajar

Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya.

5) Permainan (*Games*)

Pada tahap permainan atau games ini terdiri dari soal-soal yang dibuat oleh guru yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh oleh siswa berdasarkan penyajian materi yang diberikan guru pada awal pembelajaran.

6) Turnamen

Guru mengawasi kegiatan dan memastikan siswa memahami petunjuk.

7) Memberikan penghargaan

Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Simamora et al. (2024:97-98) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- a) Model pembelajaran TGT dapat mendorong seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi, baik yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah, karena setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam kegiatan belajar.

- b) Model pembelajaran TGT juga berperan dalam menumbuhkan rasa kebersamaan dan sikap saling menghargai antaranggota kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.
 - c) Model ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur penghargaan yang diberikan kepada kelompok dengan kinerja terbaik.
 - d) Unsur permainan atau turnamen yang menjadi bagian dari TGT menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan antusiasme siswa.
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- a) Model pembelajaran TGT membutuhkan waktu yang lama.
 - b) Hanya beberapa materi pelajaran saja yang cocok menggunakan model pembelajaran ini.
 - c) Dalam proses persiapannya model ini harus dipersiapkan sebaik mungkin.

2.1.4 Media *Clash of Champions* (CoC)

2.1.4.1 Pengertian Media *Clash of Champions*

Permainan *Clash of Champions* merupakan adaptasi dari program edukatif populer yang dikembangkan oleh Ruangguru. Program ini menampilkan ajang kompetisi antara sekitar 40 mahasiswa berprestasi dari berbagai universitas di Indonesia maupun luar negeri yang merupakan warga negara Indonesia (Kurniati & Suastika 2024:1253). Dalam kompetisi ini, peserta dituntut memiliki kemampuan berpikir cepat, analisis kritis, kerja sama tim, serta kedisiplinan. Tuntutan untuk menjawab soal dengan cepat menjadikan peserta lebih tertantang sekaligus melatih kemampuan manajemen waktu mereka.

Tayangan tersebut kemudian menginspirasi para guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi seperti yang ditampilkan dalam acara tersebut. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT yang diintegrasikan dengan permainan dari *Clash of Champions* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi sekaligus mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Clash of Champions* (CoC)

Kelebihan media *Clash of Champions* antara lain sebagai berikut:

- 1) Tayangan CoC yang dikemas dengan kompetisi dan tantangan logika mampu menarik minat dan antusiasme peserta atau pemirsa untuk belajar lebih aktif.
- 2) Melatih keterampilan berpikir cepat, logika, dan manajemen waktu. Karena formatnya kompetisi soal-tantangan dengan batasan waktu, peserta dituntut berpikir cepat dan strategis.
- 3) Konten edukatif yang menarik dan dapat dipakai sebagai inspirasi pedagogis. CoC menunjukkan bahwa tayangan edukatif tidak harus membosankan, tetapi bisa dikemas seperti game show sehingga bisa digunakan guru sebagai model pembelajaran yang lebih menarik.

Kekurangan Media *Clash of Champions* antara lain sebagai berikut:

- 1) Implementasi di kelas membutuhkan adaptasi dan persiapan yang cukup oleh guru. Jika media ini digunakan sebagai model pembelajaran, guru perlu menyiapkan tantangan, kompetisi, grup, manajemen waktu, dan memastikan bahwa siswa yang berbeda kemampuan tetap termotivasi.
- 2) Berpotensi terjadi distraksi atau fokus pada hiburan dibanding pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik.

2.1.5 Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Pendekatan pembelajaran mendalam merupakan salah satu strategi pendidikan yang banyak diterapkan di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pendekatan ini hadir sebagai paradigma baru dalam proses belajar yang menuntut siswa untuk aktif terlibat secara bermakna, reflektif, dan menyenangkan. Fokus utama pembelajaran mendalam bukan sekadar pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja sama, yang semuanya menjadi kompetensi penting.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka dan diperkuat melalui SK Mendikdasmen No. 126 Tahun 2025 tentang Pedoman Implementasi Pembelajaran Mendalam, *deep learning* ditekankan sebagai pendekatan utama dalam proses

pembelajaran. Fokusnya bukan hanya pada penguasaan materi kognitif, tetapi juga pembentukan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan sikap kolaboratif. Secara konseptual, *deep learning* berakar pada teori konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif dan refleksi. Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep dan mampu menerapkannya dalam situasi nyata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *deep learning* adalah strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan membentuk karakter siswa. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman, refleksi, dan kolaborasi.

2.1.5.2 Komponen Utama *Deep Learning*

Deep learning mencakup tiga komponen utama yang saling berkaitan, yaitu:

- 1) *Meaningful Learning* (Pembelajaran Bermakna) yaitu pembelajaran yang dapat membangun pemahaman konsep siswa secara mendalam dan mengaitkannya dengan konteks nyata atau kehidupan sehari-hari. Dalam model pembelajaran TGT berbantuan media game *Clash of Champions*, siswa tidak sekadar menghafal teori ekonomi, tetapi terlibat dalam permainan akademik yang menuntut mereka memahami konsep, menganalisis soal, dan menghubungkan materi dengan situasi sehari-hari. Misalnya, saat menjawab soal tentang permintaan dan penawaran, siswa perlu mengaitkannya dengan fenomena harga barang di pasar lokal.
- 2) *Mindful Learning* (Pembelajaran Berkesadaran), yaitu teori yang berperan penting dalam mengembangkan kesadaran dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. *Mindful learning* tidak hanya tentang konsentrasi, tetapi juga mencakup pengembangan kesadaran metakognitif yang memungkinkan siswa memahami dan mengelola proses belajar mereka sendiri. Dengan kata lain, siswa diajarkan untuk tidak hanya fokus pada materi yang dipelajari, tetapi juga pada cara mereka belajar, strategi yang digunakan, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan efektivitas belajar mereka. Melalui turnamen CoC, siswa

berlatih fokus pada pertanyaan, menganalisis opsi jawaban, serta berpikir kritis dalam waktu terbatas. Diskusi kelompok juga memberi ruang bagi siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka dan memperbaiki kesalahan. Dengan demikian, siswa tidak belajar secara pasif, tetapi dengan kesadaran penuh terhadap proses berpikirnya.

- 3) *Joyful Learning* (Pembelajaran Menyenangkan), merupakan aktivitas pembelajaran yang memadukan unsur permainan, kreativitas, dan eksplorasi. Guru dapat memanfaatkan pendekatan seperti *game-based learning* untuk menyampaikan konsep melalui permainan edukatif yang menarik, proyek kreatif yang memberi ruang bagi siswa mengekspresikan ide melalui seni, desain, atau media lain, serta kegiatan kolaboratif yang mendorong kerja sama dan interaksi sosial positif. Dengan cara ini, proses belajar terasa menyenangkan dan bermakna sehingga meningkatkan kenyamanan dan motivasi siswa dalam belajar. Integrasi permainan CoC dalam model TGT menciptakan suasana kompetisi sehat yang menyenangkan. Unsur permainan membuat siswa lebih antusias mengikuti pelajaran ekonomi, sehingga mengurangi kejenuhan dari metode konvensional. Rasa senang ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa.

2.1.5.3 Tujuan dan Manfaat Pendekatan *Deep Learning* dalam pembelajaran ekonomi

Menurut Andayanie et al., (2025:47-56) tujuan strategis penerapan *deep learning*, yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman konseptual yang mendalam, bukan sekadar hafalan atau pengulangan informasi.
- 2) Mendorong siswa menjadi aktif, reflektif, dan mengatur proses belajarnya sendiri (metakognisi).
- 3) Menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata sehingga menjadi bermakna bagi siswa.
- 4) Membangun motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan bermakna.

- 5) Mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan pemecahan masalah.
- 6) Membentuk pembelajar sepanjang hayat yang tidak hanya menguasai konten tapi juga mampu belajar secara mandiri dan adaptif.

Dengan kata lain, penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran ekonomi diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang berorientasi pada pemahaman, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan menerapkan konsep ekonomi dalam kehidupan nyata. Integrasi antara *deep learning*, model TGT, dan media *Clash of Champions* menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat utama dari pendekatan pembelajaran mendalam menurut Andayanie et al., (202547-56) yaitu sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan pemahaman konseptual siswa
Siswa mampu memahami hubungan antar konsep dan menerapkan pengetahuan ekonomi dalam konteks kehidupan nyata, bukan hanya menghafal materi.
- 2) Siswa menjadi lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya pasif menerima informasi. Sebuah studi menyebutkan bahwa pendekatan ini dapat “*significantly increase student engagement through contextualised, participatory methods*”
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*)
Deep learning menumbuhkan kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis yang menjadi dasar keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- 4) Meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar
Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa, sehingga memunculkan dorongan belajar dari dalam diri mereka tanpa harus selalu bergantung pada faktor eksternal.
- 5) Kemandirian dalam belajar berkembang
Siswa semakin menyadari bagaimana mereka belajar (metakognisi), sehingga dapat memilih strategi belajar yang sesuai dan bertanggung jawab atas perkembangan akademiknya sendiri.

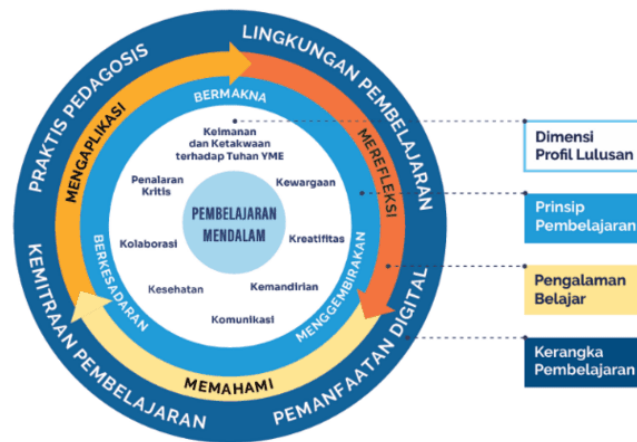
6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif

Suasana belajar yang positif membantu siswa merasa nyaman, percaya diri, dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

2.1.5.4 Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam dalam kerangka kerja PM didefinisikan sebagai pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Kerangka kerja PM terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi Profil Lulusan yaitu (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi.

Dimensi profil lulusan merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Delapan dimensi profil lulusan siswa Indonesia tersebut tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kerangka PM di bawah ini menjadi acuan untuk mewujudkan profil lulusan siswa Indonesia, yaitu melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip tersebut diwujudkan melalui pengalaman belajar siswa yaitu Memahami, Mengaplikasi, dan Merefleksi. Penerapan pendekatan PM didukung dengan praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada siswa, pemanfaatan digitalisasi, serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal. Kerangka PM dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 2
Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

2.1.6 Implementasi Media *Clash of Champions* (CoC) pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui Pendekatan *Deep Learning*

Model pembelajaran *team games tournament* memiliki sifat yang interaktif dan menyenangkan dimana dilakukan sambil pembelajaran bermain. Model pembelajaran jenis ini juga mengasah sifat kompetitif siswa. Pada pelaksanaannya diharapkan siswa dapat saling membantu untuk menyelesaikan persoalan dalam hal ini adalah dengan menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru sehingga terlatihnya kemampuan berpikir kritis dan mengemukakan pendapat. Kreativitas guru dapat menunjang pelaksanaan model pembelajaran ini yaitu dengan membuat kreasi-kreasi permainan interaktif. Seperti halnya mengintegrasikan model *TGT* dengan media *CoC*.

Berikut merupakan langkah-langkah model pembelajaran tipe *TGT* dengan berbantuan media *Clash of Champions*:

1) Tahap Penyajian Kelas

Pada tahap ini guru mengaitkan materi dengan contoh dunia nyata dan manfaat konsep ekonomi dalam kehidupan siswa. Komponen *deep learning* yang pada tahap ini yaitu *meaningful Learning* (pembelajaran bermakna), dengan pengalaman belajar yaitu pada tahap memahami. Pada tahap ini guru:

- a) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pokok.

- b) Menjelaskan aturan permainan CoC, mekanisme penilaian, serta cara memperoleh poin di setiap fase.
- c) Menunjukkan board CoC yang berisi informasi atau konsep-konsep utama yang akan digunakan dalam permainan.
- d) Memberikan motivasi kepada siswa agar aktif dan sportif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Kegiatan Kelompok (*Teams*)

Pada tahap ini siswa dibentuk menjadi kelompok heterogen dan berdiskusi untuk mengklarifikasi konsep dan membagi strategi dalam permainan. Pada tahap ini juga siswa belajar sadar dan terarah, memonitor apa yang mereka pahami dan belum pahami. Komponen *deep learning* pada tahap ini yaitu *mindful learning* (pembelajaran berkesadaran), yang termasuk pada pengalaman belajar tahap memahami. Berikut merupakan langkah-langkah tahap ini:

- a) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok heterogen (kemampuan tinggi, sedang, rendah) sesuai karakteristik TGT.
- b) Setiap kelompok berdiskusi singkat untuk membagi peran, misalnya siapa yang menghafal bagian teks, siapa yang fokus pada gambar, dan siapa yang mengingat posisi.
- c) Kelompok bersiap mengikuti tiga fase inti permainan *CoC*

3) Permainan (*Games*) – Media *Clash of Champions*

➤ *Fase 1 Memorize*: Tahap memahami dan tahap *Meaningful Learning*

Pada fase ini komponen *deep learning* yang di terapkan yaitu *meaningful learning* karena materi tidak hanya diingat, tetapi dipahami secara konseptual dan kontekstual.

- a) Guru membagikan *board* CoC pada setiap kelompok berisi informasi lengkap tentang materi.
- b) Setiap kelompok mengamati dan menghafal isi board selama 10 menit.
- c) Siswa harus memperhatikan isi konsep, istilah penting, posisi gambar, serta hubungan antar informasi.

- d) Anggota kelompok saling membantu agar semua bagian materi dapat diingat bersama.

➤ *Fase 2 Recall: Tahap Mengaplikasi dan tahap Mindful Learning*

Pada fase ini komponen *deep learning* yang di terapkan yaitu *mindful learning* karena siswa mengaplikasikan pengetahuan dari memori jangka panjang, bukan sekadar mengingat posisi, tetapi menalar. Langkah-langkahnya antara lain:

- a) Setelah waktu menghafal habis, board dikumpulkan kembali oleh guru.
- b) Setiap kelompok diberikan LKPD kosong yang strukturnya sama seperti board.
- c) Tanpa melihat sumber mana pun, kelompok harus menuliskan kembali informasi dan posisi gambar seperti yang mereka ingat dalam waktu 15 menit.
- d) Guru menilai dari kelengkapan, ketepatan isi, dan kesesuaian letak informasi.

➤ *Fase 3 Examine: Tahap Mengaplikasi dan tahap Joyful Learning*

Pada fase ini komponen *deep learning* yang di terapkan yaitu *joyful learning* karena dengan suasana menyenangkan, siswa terdorong mengaplikasikan konsep untuk mendapatkan poin sehingga komponen *deep learning* yang diterapkan yaitu *joyful learning* untuk meningkatkan motivasi siswa. Langkah-langkahnya antara lain:

- a) Setelah LKPD dikumpulkan, dimulai tahap kompetisi atau kuis cepat antar kelompok.
- b) Guru menampilkan potongan gambar, istilah, atau kalimat tidak lengkap dari board sebelumnya.
- c) Setiap kelompok berebut menjawab dengan sistem memencet bel “siapa cepat dia dapat poin”.
- d) Jawaban benar mendapatkan poin tambahan, sedangkan jawaban salah tidak mendapat poin.

4) Turnamen (*Tournament*) - Tahap Mengaplikasi dan tahap *Joyful Learning*

Pada fase ini komponen *deep learning* yang di terapkan yaitu *joyful learning* karena dapat menguatkan kemampuan *problem solving*, kolaborasi, dan

kecepatan berpikir melalui tantangan yang memotivasi. sehingga komponen *deep learning* yang diterapkan yaitu joyful learning. Langkah-langkahnya antara lain:

- a) Skor dari seluruh fase (*Recall dan Examine*) diakumulasikan sebagai skor turnamen TGT.
- b) Setiap kelompok bertanding antar meja atau secara bergantian menjawab pertanyaan final.
- c) Guru mencatat skor tiap kelompok dan mengumumkan peringkat sementara di papan tulis.
- d) Suasana turnamen dibuat seru namun tetap menjunjung sportivitas dan kerja sama.

5) Penghargaan (*Team Recognition*)

Pada tahap ini komponen *deep learning* yang di terapkan yaitu *mindful learning* dan tahap merefleksi yang merupakan inti dari *deep learning* karena pada tahap ini siswa menyadari kemajuan pemahamannya dan memperbaiki kekurangan untuk pertemuan berikutnya.

- a) Setelah semua fase selesai, guru mengumumkan pemenang berdasarkan akumulasi skor tertinggi.
- b) Tim terbaik diberi penghargaan simbolis atau *reward* dari guru.
- c) Guru memberikan refleksi bersama, mengulas kembali konsep utama, dan menekankan pentingnya kerja sama tim serta pemahaman materi.

2.1.7 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams games Tournament* (TGT)

Menurut Ariani et. al. (2022:11) teori belajar merupakan sebuah teori yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Ada empat teori belajar yang populer di kalangan para guru, diantaranya teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik. Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme.

Menurut Asrafiani Arafah et al. (2023:359) teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa siswa perlu memperoleh dan mengolah informasi dari guru dengan cara mengubahnya menjadi bentuk pemahaman yang baru. Dengan

demikian, kegiatan belajar harus dirancang sebagai proses membangun pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Dalam konteks ini, peran guru adalah memfasilitasi proses konstruksi tersebut, antara lain dengan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mencoba, menerapkan, dan mengembangkan ide-idenya sendiri.

Ada beberapa tokoh yang menganut teori belajar konstruktivisme diantaranya adalah Jean Piaget, Lev Vygotsky, Bruner, John Dewey, Maria Montessori, Tasker. Teori belajar konstruktivisme yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme dari Jean Piaget dan Vygotsky. Teorinya berpadangan bahwa siswa dalam memperoleh pengetahuannya harus bertindak secara aktif. Artinya siswa harus dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui proses pembelajaran. siswa belajar secara aktif, membuat skema, mengasimilasi dan mengakomodasi semua bentuk sains, dan lain sebagainya.

Teori Piaget dan Vygotsky sejalan dengan pandangan kognitif Bruner yang menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif dimana siswa membangun gagasan atau konsep baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Bruner menegaskan bahwa siswa mampu memilih serta mengolah informasi, menyusun hipotesis, dan mengambil keputusan sesuai dengan pengalaman serta kapasitas kognitif mereka. Melalui proses tersebut, siswa pada akhirnya dapat menghasilkan pemahaman dan informasi yang baru. Teori ini sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana guru menjadi fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk bertindak secara aktif.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai landasan penelitian terdahulu, serta persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti/nama jurnal/tahun/ Volume	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Putri Nursamsiyah, Desy Safitri, Sujarwo (2025). <i>JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial</i> , 4(3), 10–17	Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 16	Quasi eksperimen dengan <i>pre-test</i> and <i>posttest with non-equivalent control group</i>	Penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran integrasi TGT dengan <i>game Clash of Champions</i> terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII. Rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 61,11 dan meningkat menjadi 82,86 pada posttest, sedangkan kelas kontrol dari 62,22 menjadi 72,47. Uji Mann Whitney U menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif. Hal ini menunjukkan bahwa model ini efektif meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama tim, kompetisi, dan elemen permainan, dengan siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran IPS.
2	Rani Nadiyanti, Gugum Gumilar, Kurniawan. (2024). <i>COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi</i> , 1(6), 517–527.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonom	Quasi eksperimen dengan nonequivalent control grup design	Penelitian menemukan peningkatan signifikan dalam hasil belajar ekonomi siswa dengan penerapan model TGT berbantuan media Teka Teki Silang. Rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen adalah 41,67 dan meningkat menjadi 88,25 pada <i>posttest</i> , sedangkan kelas kontrol dari 40,54 menjadi 78,26. Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas. Model ini terbukti efektif dengan tingkat efektivitas tinggi, karena mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan meningkatkan motivasi melalui elemen permainan dan kompetisi.

No	Nama Peneliti/nama jurnal/tahun/Volume	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
3	Aditia Nugraha Fratama, Rendra Gumilar, Raden Roro Suci Nurdianti (2025). <i>Jurnal Sains Student Research</i> , 3(2), 311–321.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Tournament Berbantuan Media Manik Manik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif	Penelitian mengungkapkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari model TGT berbantuan media Manik-Manik terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen adalah 32,92 dan meningkat menjadi 92,05 pada <i>posttest</i> , sedangkan kelas kontrol dari 34,22 menjadi 70,97. Hal ini menunjukkan bahwa model ini meningkatkan keterlibatan siswa melalui visualisasi dan kerja sama tim, sehingga hasil belajar lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional
4	Cantika Putri Nugraha, Waspodo Tjipto Subroto (2020). <i>Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)</i> , 8(3), 70–75.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA	Penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> control group	Penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa dengan model TGT berbantuan media Role Card. Rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen adalah 53,83 dan meningkat menjadi 75,25 pada <i>posttest</i> , sedangkan kelas kontrol dari 71,6 menjadi 74,83. Model ini efektif meningkatkan motivasi melalui penghargaan dan tanggung jawab individu, serta hasil belajar melalui diskusi kelompok dan kompetisi, dengan kelas eksperimen lebih unggul.

No	Nama Peneliti/nama jurnal/tahun/ Volume	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		Negeri 2 Kediri		
5	Hasmyati, & Suwardi. (2018). <i>Journal of Physics: Conference Series</i> , 1028(1).	<i>Experimentation of Cooperative Learning Model STAD-TGT Type against Students' Learning Results</i>	Quasi eksperiment al dengan desain kelompok kontrol <i>posttest</i> saja	Penelitian menemukan perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan STAD, TGT, kombinasi STAD-TGT, dan pembelajaran konvensional. Rata-rata skor <i>posttest</i> tertinggi adalah pada kelas STAD TGT (83,08), diikuti STAD (81,80), TGT (77,96), dan konvensional (74,60). Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif dengan elemen turnamen meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama dan kompetisi, dengan STAD TGT sebagai strategi terbaik.
6	Nadrah, N. (2023). <i>International Journal of Educational Research & Social Sciences</i> , Vol. 4 No., 648–656.	<i>The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students</i>	Quasi-experiment al design with nonequivalent control group design, menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial	Penelitian menunjukkan efektivitas signifikan dari model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Makassar. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (yang menggunakan TGT) adalah 85,50 (kategori Very Good), sedangkan kelas kontrol (pembelajaran konvensional) adalah 79,25 (kategori Good). Model TGT terbukti meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama tim, kompetisi sehat, dan penghargaan, dengan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran fisika.
7	Nur Rahmah. (2023). <i>ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review</i> , 2(4), 94–101.	<i>The Effect Of Cooperative Learning Team-Games-Tournament Model Toward</i>	<i>Pre-experiment al one-group pretest-posttest design</i>	Penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar sains siswa kelas VIII di MTs As'adiyah Puteri Sengkang dengan penerapan model TGT. Rata-rata skor <i>pretest</i> adalah 61,11 dan meningkat menjadi 80,07 pada <i>posttest</i> , dengan N-Gain sebesar 0,5 (kategori moderate). Uji paired

No	Nama Peneliti/nama jurnal/tahun/ Volume	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		<i>Students' Science Learning Outcome</i>		samples t-test menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi. Model TGT efektif meningkatkan hasil belajar, dengan siswa lebih terlibat dalam pembelajaran sains dan mengembangkan keterampilan sosial.
8	Muslim, A. (2020). <i>Journal of Physics: Conference Series PAPER</i> , 146 012170.	<i>The effect of cooperative learning Type Teams Tournaments (TGT) on mathematical connection and communication ability in elementary schools</i>	Quasi eksperiment al	Penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan kemampuan koneksi dan komunikasi matematika siswa dengan model TGT. Rata-rata N Gain kemampuan koneksi adalah 0,517 di kelas eksperimen vs. 0,356 di kontrol, dan komunikasi 0,528 vs. 0,388. Uji t-test menghasilkan nilai Sig. $< 0,05$, dan tidak ada interaksi antara metode pembelajaran dan kemampuan awal (uji ANOVA dua arah).
9	Dichi Akbar Wahyudi (2025). Jurnal Inovasi Pendidikan PEDAGOGI (Vol 1 No 1)	Pengaruh Pembelajaran Deep Learning Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Dan Kepercayaan Diri Siswa Sma Dharma Pancasila Medan	Quasi eksperiment al	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Kelompok yang mengikuti pembelajaran deep learning mengalami peningkatan yang lebih tinggi dalam kemampuan penalaran matematis, dengan rata-rata <i>posttest</i> mencapai 81,6 dibandingkan kelompok kontrol 69,2. Kepercayaan diri siswa juga meningkat secara signifikan, dari rata-rata 62,1 menjadi 83,8. Dengan demikian, pembelajaran deep

No	Nama Peneliti/nama jurnal/tahun/ Volume	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				learning terbukti mampu memberikan dampak positif tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga afektif siswa.
10	Pongkendek, J. J., Parlindungan, J. Y., & Marpaung, D. N. (2019). <i>ICROEST</i> , 012228.	<i>Effectiveness of the application of team games tournament cooperative learning model (TGT) to improve learning outcomes of students of class xi science 1 SMA Frater Makassar in the principal material of salt hydrolysis</i>	Penelitian deskriptif (<i>descriptive study</i>)	Penelitian menunjukkan efektivitas penerapan model TGT sebesar 68,57% dalam meningkatkan hasil belajar kimia pada materi hidrolisis garam. Rata-rata skor siswa adalah 75,57 (maksimum 95, minimum 35), dengan tingkat kelengkapan kelas 88,57% (31 dari 35 siswa lulus). Persentase kelengkapan indikator bervariasi (28,57% hingga 97,14%), dan model ini meningkatkan hasil belajar dibandingkan tahun sebelumnya (dari 41% menjadi 88,57%), melalui kerja sama kelompok dan turnamen.

Tabel 2. 3
Persamaan dan Perbedaan

Persamaan	Perbedaan
Secara umum, seluruh penelitian terdahulu memiliki persamaan utama, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT sebagai landasan pendekatan kooperatif. Penelitian oleh Nursamsiyah et al., (2025), Nadiyah et al., (2024), Fratama et al., (2025), Nugraha & Subroto, (2020), hingga Nadrah, (2023) secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Baik ketika TGT	Pertama, belum banyak penelitian terdahulu yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan <i>Deep Learning</i> dalam penerapan model TGT. Seluruh studi sebelumnya hanya menekankan efektivitas TGT dan variasi media permainan sebagai pemicu motivasi dan aktivitas siswa, tanpa mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir mendalam seperti analisis, elaborasi konsep, atau refleksi kritis. Meskipun penelitian Dichi Akbar Wahyudi (2025) membahas mengenai pengaruh pembelajaran <i>deep learning</i> , namun variabel

Persamaan	Perbedaan
dipadukan dengan media <i>Clash of Champions</i>, teka-teki silang, manik-manik, <i>role card</i>, maupun saat digunakan secara mandiri, seluruh penelitian tersebut menunjukkan peningkatan signifikan pada skor <i>pretest-posttest</i> siswa, serta meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan motivasi belajar. Desain penelitian yang digunakan pun serupa, yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan quasi-eksperimen dan memanfaatkan dua kelompok (kontrol dan eksperimen). Dengan demikian, penelitian yang dilakukan oleh peneliti berada pada metodologis yang sama dengan sebagian besar penelitian terdahulu.	yang diukurnya berbeda dan tidak spesifik mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, TGT tidak hanya berfungsi sebagai model kooperatif dengan unsur turnamen, tetapi juga dipadukan dengan prinsip <i>Deep Learning</i> yang menekankan pemaknaan konsep ekonomi secara lebih mendalam, penghubungan dengan pengalaman nyata siswa, serta pembangunan pengetahuan jangka panjang. Kedua, meskipun penelitian Putri Nursamsiyah juga menggunakan media <i>Clash of Champions</i>, fokus pembelajarannya berada pada mata pelajaran IPS tingkat SMP dan tidak memanfaatkan game tersebut sebagai sarana pendalaman konsep, melainkan hanya sebagai elemen kompetitif dalam TGT. Berbeda dengan penelitian ini, media <i>Clash of Champions</i> diintegrasikan secara lebih fungsional untuk membantu siswa menganalisis konteks ekonomi, membuat keputusan berdasarkan prinsip ekonomi dalam game, serta melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi sesuai pendekatan <i>Deep Learning</i>. Ketiga, penelitian ini berkontribusi lebih luas dibandingkan penelitian terdahulu karena tidak hanya menilai peningkatan nilai hasil belajar secara numerik, tetapi juga memberikan dasar bahwa pembelajaran ekonomi dapat dioptimalkan melalui strategi kompetitif-kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran mendalam.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, belajar merupakan proses aktif dimana pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung dari guru kepada siswa, sehingga pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered learning*). Menurut Asrafiani Arafah et al. (2023:359) teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa siswa perlu memperoleh dan mengolah informasi dari guru dengan cara mengubahnya menjadi bentuk pemahaman yang baru. Dengan demikian, kegiatan belajar harus dirancang sebagai proses membangun

pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Dalam konteks ini, peran guru adalah memfasilitasi proses konstruksi tersebut, antara lain dengan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mencoba, menerapkan, dan mengembangkan ide-idenya sendiri.

Teori Piaget dan Vygotsky sejalan dengan pandangan kognitif Bruner yang menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif dimana siswa membangun gagasan atau konsep baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Bruner menegaskan bahwa siswa mampu memilih serta mengolah informasi, menyusun hipotesis, dan mengambil keputusan sesuai dengan pengalaman serta kapasitas kognitif mereka. Melalui proses tersebut, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan tingkat perkembangan kognitif dan pengalaman belajar. Peran guru lebih sebagai fasilitator yang membantu memperlancar proses konstruksi pengetahuan agar pembelajaran lebih bermakna.

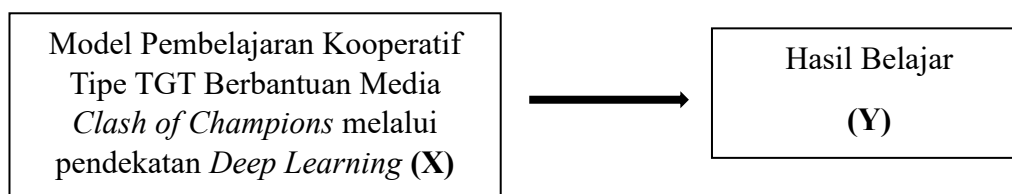
Untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu model yang relevan dengan karakteristik tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT menekankan kerja sama kelompok heterogen, diskusi, dan kompetisi akademik melalui turnamen antar kelompok siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan lebih termotivasi, aktif, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial, motivasi, dan capaian hasil belajar siswa.

Seiring berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, implementasi model TGT dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah *Clash of Champions*. Media berbasis permainan ini menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif, sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. *Clash of Champions* memungkinkan siswa untuk belajar

konsep materi secara visual dan aplikatif melalui kompetisi berbasis kuis dan strategi, yang sejalan dengan esensi permainan dalam model TGT.

Selain itu, penerapan TGT berbantuan media *Clash of Champions* ini juga selaras dengan pendekatan *Deep Learning*. Deep learning mengedepankan tiga komponen penting, yaitu: (1) *meaningful learning*, di mana siswa membangun pemahaman yang utuh dan mengaitkan konsep ekonomi dengan kehidupan nyata; (2) *mindful learning*, yang menuntut siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara kritis; dan (3) *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan emosional serta minat belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi sekadar hafalan, tetapi fokus pada pemahaman mendalam yang berkelanjutan.

Melalui penerapan model TGT berbantuan media *Clash of Champions* dengan pendekatan *deep learning*, diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep ekonomi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini akan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa, karena hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan dua variabel penelitian, diantaranya yaitu variabel independen atau bebas serta variabel dependen atau terikat. Variabel independen (X) dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning*. Sedangkan variabel dependen (Y) dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.



Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa integrasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *deep learning* akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di

SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Kerangka ini menjadi landasan untuk merancang studi *quasi-eksperimental* yang menguji efektivitas strategi tersebut dalam mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi lebih inovatif dan berorientasi pada siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan, maka perlu adanya rumusan hipotesis atau jawaban sementara. Adapun hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Clash of Champions* (CoC) melalui pendekatan *Deep Learning* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Clash of Champions* (CoC) melalui pendekatan *Deep Learning* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.