

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

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

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sugiyanto dalam Octavia, S. (2020:29) pembelajaran *cooperative* (*cooperative learning*) bersifat kerjasama atau kooperatif memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar berbasis kolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil sehingga proses konstruksi pengetahuan dan pencapaian kompetensi dapat berlangsung secara efektif. Menurut Lie (dalam Octavia, 2020:30) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan ruang untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam kelompok guna menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang disusun secara terstruktur. Bern dan Erickson dalam Sanjaya, W. (2019:100) *cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang berfokus kerja sama antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah diuraikan sebelumnya, pembelajaran kooperatif dapat dimaknai sebagai pendekatan yang berorientasi pada peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Pendekatan ini dilaksanakan melalui kegiatan kolaborasi dalam kelompok kecil yang beragam, di mana setiap anggota saling berinteraksi dan bertanggung jawab demi tercapainya tujuan pembelajaran bersama. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya interaksi sosial, rasa tanggung jawab, serta ketergantungan positif antar peserta didik untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang optimal dan memberikan makna bagi mereka.

2.1.1.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Saco dalam (Prihatmojo & Rohmani, 2020:36) “pengertian model *Teams, Game,s Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menitik

beratkan keaktifan peserta didik dalam memainkan permainan (game) yang dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.” Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sandra & Theresia (2022:23) pembelajaran TGT adalah model belajar secara kelompok yang tidak rumit untuk diterapkan, di mana siswa berpartisipasi aktif tanpa membedakan kedudukan mereka. Setiap kelompok bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin.

Teams, Games, Tournament (TGT) termasuk pembelajaran kooperatif yang mampu mendorong siswa lebih aktif terlibat secara melalui aktivitas yang kreatif dan menyenangkan. Model ini dapat merangsang minat dan motivasi siswa, menghasilkan penguasaan materi yang semakin dalam dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Cahyati, 2021:1067).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, disimpulkan bahwa model TGT merupakan rencana pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif dan kolaborasi antar peserta didik melalui aktivitas berbasis permainan yang terstruktur dalam kompetisi antar kelompok. Model ini tidak hanya mudah diterapkan, tetapi sekaligus menciptakan kondisi belajar yang nyaman, menyenangkan, interaktif, kompetitif secara sehat. Dengan demikian, implementasi *Teams, Games, Tournament* (TGT) berpotensi mendorong meningkatnya motivasi serta partisipasi aktif peserta didik, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik dan hasil belajar turut meningkat..

2.1.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe *Teams, Games, Tournament* (TGT)

Untuk menerapkan model pembelajaran TGT secara tepat, diperlukan pemahaman mengenai tahapan-tahapannya. Setiap tahap memiliki fungsi khusus yang saling mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemahaman yang jelas mengenai langkah-langkah ini akan memudahkan guru dalam merancang serta menjalankan kegiatan pembelajaran secara terstruktur. Menurut Slavin dalam (Rachma Thalita et al., 2019:149) model pembelajaran TGT diselenggarakan mengikuti alur mekanisme berikut:

1. Penyajian kelas: fase pembelajaran ini ketika guru menyajikan bahan ajar kepada seluruh peserta didik melalui metode ceramah, diskusi, atau demonstrasi. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan mengenai tata cara pelaksanaan kegiatan TGT agar peserta didik memahami peran dan tanggung jawabnya selama pembelajaran.
2. Pembentukan kelompok (*Team*): Peserta didik dikelompokkan dalam kelompok kecil terbentuk dari empat sampai lima orang dengan latar belakang yang heterogen, meliputi potensi akademik, gender, maupun karakter. Pembentukan kelompok ini bertujuan untuk memfasilitasi kerja sama antaranggota dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar secara optimal.
3. Permainan (*Games*): fase pembelajaran di mana didik mengikuti permainan akademik berupa sejumlah pertanyaan yang mengacu pada materi yang sudah dipelajari. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur penguasaan materi peserta didik sekaligus menumbuhkan dinamika kelas yang interaktif dan kompetitif.
4. Turnamen (*Tournamnet*): setelah kegiatan permainan selesai, diadakan turnamen antaranggota kelompok. Peserta didik berkompetisi dengan peserta dari kelompok lain yang memiliki kemampuan setara. Hasil dari turnamen ini akan menjadi dasar dalam pemberian skor bagi masing-masing tim.
5. Penghargaan (*team recognition*): tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi atau menunjukkan peningkatan kinerja terbaik. Penghargaan ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan semangat kerja sama antaranggota kelompok.

Secara keseluruhan, *Teams, Games, Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kolaborasi sekaligus persaingan sehat di antara peserta didik. Peningkatan motivasi, kerja sama, dan pemahaman konsep yang terjadi melalui peerapan model ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih nyata bagi kemajuan pencapaian hasil belajar peserta didik.

2.1.1.4 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams, Games, Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams, Games, Tournament* (TGT) memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif di kelas. Model bukan hanya sekedar mewujudkan iklim pembelajaran yang jauh lebih kondusif dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Rusman (2014) dalam (Prihatmojo & Rohmani, 2020:20):

1. Peserta didik terlibat secara aktif dalam lingkup proses pembelajarn di ruang kelas.
2. Model ini juga membutuhkan kemampuan sosial peserta didik dalam berinteraksi atau bersikap sosial.
3. Pembelajaran ini menekankan pada penyelesaian tugas yang diberikan kepada peserta didik.
4. Model ini mendorong sikap terbuka terhadap perbedaan.
5. Pembelajaran ini juga mengembangkan nilai kepedulian, toleransi dan kerja sama tim.
6. Implementasi model ini mengoptimalkan dorongan belajar peserta didik.
7. Model pembelajaran ini berkontribusi dalam memaksimalkan hasil belajar.

2.1.1.5 Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams, Games, Tournament* (TGT)

Selain memiliki berbagai kelebihan, model TGT juga memiliki sejumlah keterbatasan yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapannya. Bebrapa kelemahan juga dijelaskan oleh Hidayatus dalam (Margareta & Manalu, 2023:27):

1. Membutuhkan waktu yang relative lama untuk memahami konsep dasar pembelajaran tim yang membuat peserta didik mearsa dirugikan dibandingkan teman-teman mereka yang kurang terampil.
2. Tidak mudah untuk menggabungkan keterampilan individu dan keterampilan kolaboratif.

3. Dalam penilaian yang berbasis kelompok, guru harus menyadari bahwa perolehan hasil yang diharapkan merupakan hasil kinerja setiap individu.
4. Lingkungan pembelajaran Bersama dapat menyebabkan pemahaman yang tidak sesuai dengan dengan harapan.

Model pembelajaran *Teams, Games, Tournament* (TGT) memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya, seperti waktu yang dibutuhkan dan sekulitan yang terkait dengan penilaian individu. Dengan demikian, implementasi model ini oleh pendidik perlu dirancang secara matang dan dilaksanakan secara propsoional agar tujuan pembelajran dapat tercapai

2.1.2 Media Pembelajaran *Wayground*

2.1.2.1 Pengertian Media *Wayground*

Pemanfaatan teknologi pendidikan memiliki peran strategis dalam mempercepat tercapainya pembelajaran yang lebih mendalam. Salah satu media pembelajaran digital yang interaktif dan efektif adalah *Wayground*, yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi mandiri melalui beragam fitur, termasuk visualisasi konsep, simulasi interaktif, kuis, flashcard, serta aktivitas berbasis proyek. *Wayground* merupakan rebranding dari platform Quizizz, sehingga fitur-fitur gamifikasi dan interaktivitas yang sebelumnya ada pada Quizizz kini dikembangkan menjadi inovasi media pembelajaran yang lebih terintegrasi dan adaptif, mendukung peningkatan motivasi, keterlibatan.

Menurut Ashari, M (2025:6011) *Wayground* adalah salah satu platform edukatif interaktif yang potensial dan merupakan sebuah media berbasis digital yang mendukung eksplorasi mandiri peserta didik dalam bentuk visualisasi, simulasi, hingga aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Sejalan dengan penelitian tentang Quizizz (platform yang kemudian direbranding menjadi *Wayground*), yang menunjukkan bahwa gamifikasi melalui kuis digital berperan dalam peningkatan kemampuan grammar peserta didik ESL sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar (Pham, 2023:3). Dapat disimpulkan bahwa *Wayground* merupakan bentuk pengembangan media berbasis gamifikasi yang dikembangkan untuk menciptakan mekanisme edukatif yang kian responsif, dengan demikian dapat berkontribusi pada hasil akhir belajar.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media *Wayground*

Sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dikembangkan dari platform *Quizizz* menjadi *Wayground* memiliki sejumlah kelebihan yang mendorong peningkatan motivasi dan capaian belajar peserta didik, namun juga tidak terlepas dari beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Adapun kelebihan media *Wayground* menurut Nuramanah et al., (2023:123-124) sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterlibatan dengan memanfaatkan elemen gamifikasi seperti sistem poin, papan peringkat, dan penghargaan yang mampu memperkuat partisipasi aktif peserta didik dalam belajar.
2. Memperkuat pengalaman belajar, peserta didik mampu berpartisipasi secara lebih intens dalam proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai pertanyaan yang relevan.
3. Menyediakan variasi pembelajaran yaitu membentuk situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk menjaga minat terhadap materi serta menghindarkan dari rasa jenuh dalam proses pembelajaran.
4. Memberikan umpan balik, membantu peserta didik segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka, sehingga meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri dalam belajar.
5. Membangun komunitas pembelajaran, karena *Wayground* bukan hanya menyediakan permainan untuk individu, tetapi juga mendukung mode kompetisi atau kolaborasi.

Meskipun *Wayground* memiliki berbagai kelebihan yang membantu mendukung peningkatan capaiannya belajar peserta didik, dalam implementasinya media ini turut memiliki beberapa keterbatasan. Adapun kelemahan media *Wayground* antara lain terletak terhadap kestabilan jaringan internet, apabila tidak memadai dapat menghambat peserta didik dalam menyelesaikan soal secara optimal. Selain itu, penggunaan perangkat seperti PC atau laptop memungkinkan peserta didik mengakses sumber lain secara daring untuk mencari jawaban, sehingga berpotensi memengaruhi keaslian hasil belajar (Rajagukguk, 2020:48).

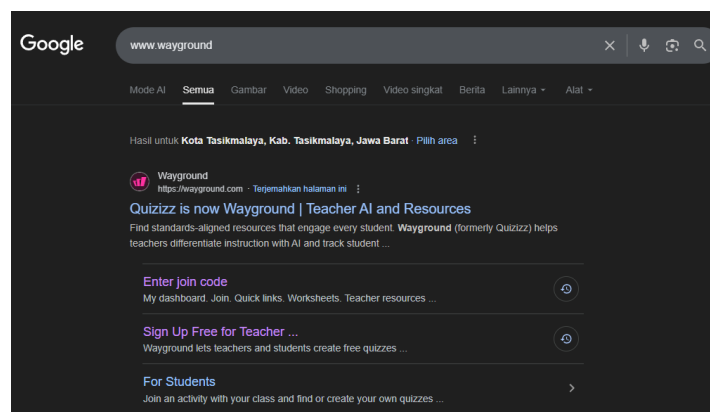
Secara keseluruhan, *Wayground* ini adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi yang efektif dalam memajukan motivasi dan keinginan peserta didik

untuk berpartisipasi melalui pengalaman belajar yang bersifat interaktif serta tidak membosankan. Meskipun memiliki sejumlah kelebihan, penggunaannya tetap perlu memperhatikan kendala seperti ketergantungan pada jaringan internet dan potensi akses sumber lain selama evaluasi, melalui pengelolaan yang tepat, *Wayground* dapat menjadi inovasi yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Media *Wayground*

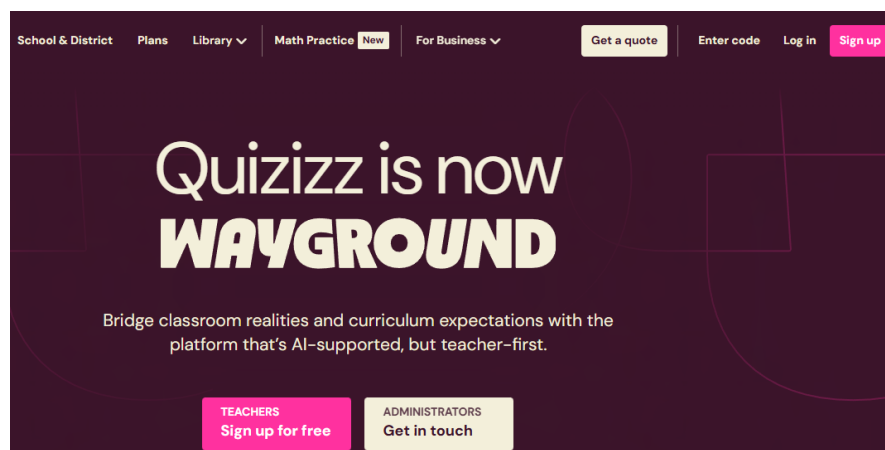
Adapun langkah-langkah pembuatan media *Wayground* adalah:

- 1) Masuk ke www.Wayground.com lalu klik for teacher lalu “Sign Up”



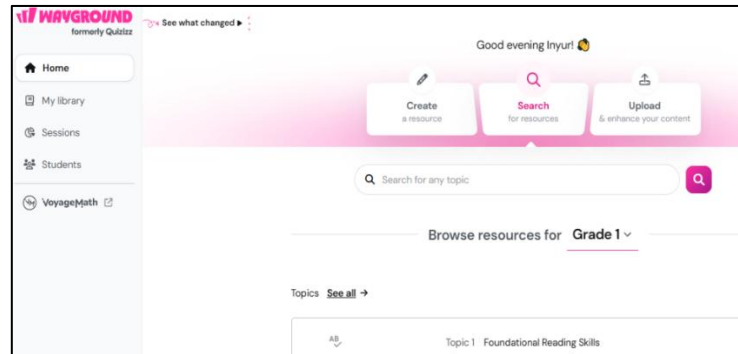
Gambar 2. 1
Halaman *Wayground* di Google

- 2) Pilih “sign up with email” atau “sign up with google” Masukkan identitas (Username, email, dan password)



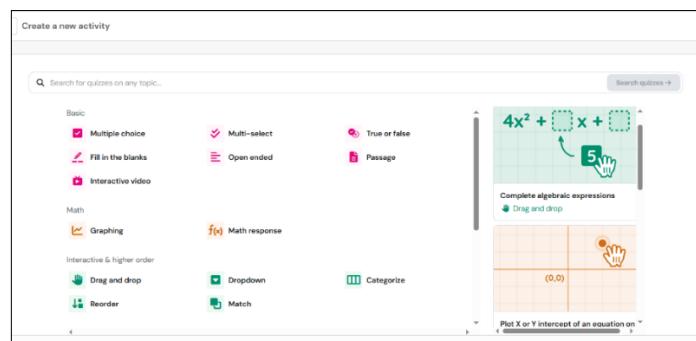
Gambar 2. 2
Halaman Pertama di Platform *Wayground* untuk Sign Up

- 3) Jika sudah masuk akan muncul tampilan home halaman *wayground* lalu buatlah kuis dengan cara mengklik “*create* atau *My Library*” bagian kiri atas.



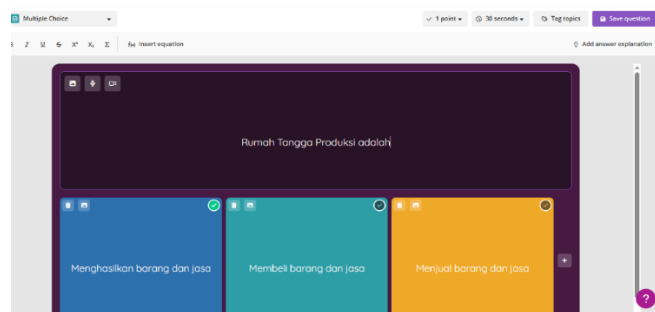
Gambar 2. 3
Halaman Beranda *Wayground*

- 4) Lalu klik created and klik di pojok kanan dengan tulisan “*add resource*”
5) Jika memilih “*assessment*” akan muncul tipe soal yang bermacam-macam



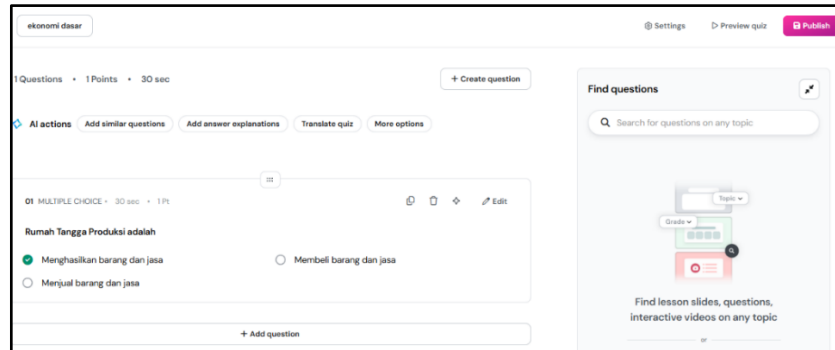
Gambar 2. 4
Halaman Fitur-Fitur *Wayground*

- 6) Sebagai contoh tipe soal “*Multiple Choice*” dengan memasukan soal dan jawaban yang benar di klik lalu jika selesai “*save question*”



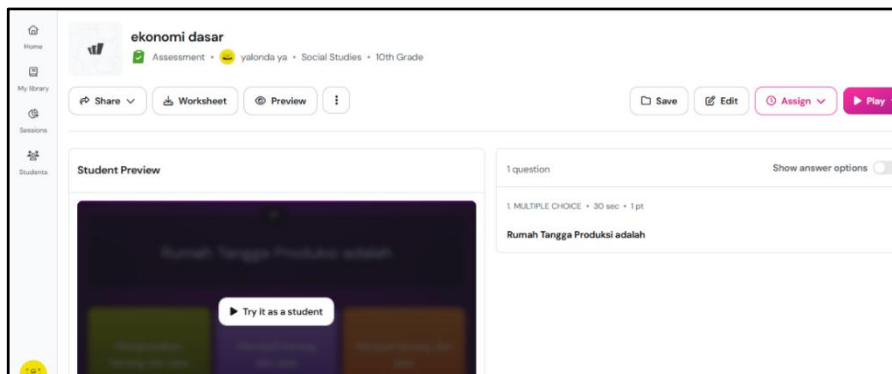
Gambar 2. 5
Pengaplikasian *Wayground* pada Fitur Multiple Choice

- 7) Jika menambah soal bisa klik “*add question*” lalu klik “*save dan publish*” di pojok kanan



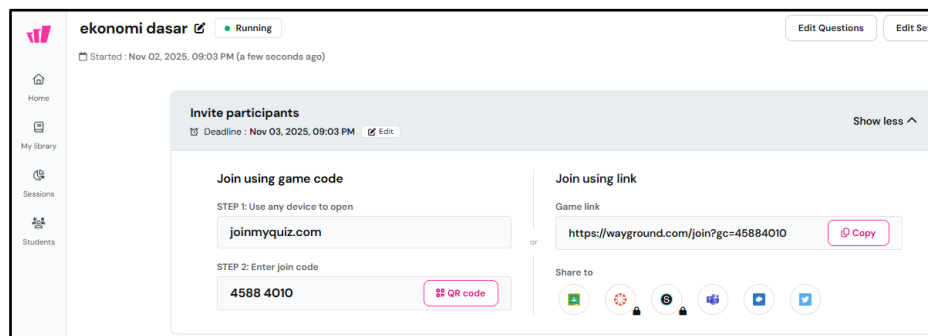
Gambar 2. 6
Halaman Untuk Menambah Soal atau Publish Soal

- 8) Maka halaman *Quiz Detail* kemudian tekan “*save details*”
 9) Selanjutnya, pilih “*Homework*” untuk PR dan “*Play Live*” untuk mulai.
 10) Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik “*Procced*”, setelah itu klik “*share-share with student*”
 11) Tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk



Gambar 2. 7
Halaman Setting Soal

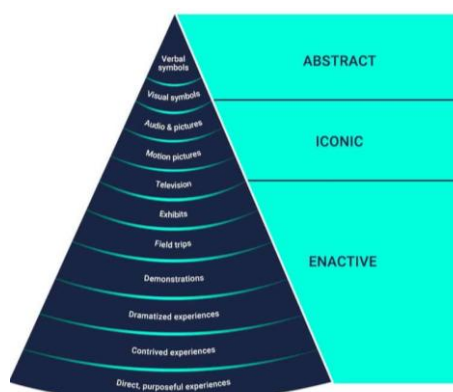
- 12) Dalam pengerjaan kuis, lalu berikan code atau link pada peserta didik agar soal bisa di akses



Gambar 2. 8
Halaman Akhir Pembuatan Soal di Wayground

2.1.2.4 Teori Edgar Dale (Kerucut Pengalaman)

Teori Edgar Dale menjadi salah satu landasan teoritis yang mendukung penggunaan media *Wayground* dalam proses pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman hidup melalui berbagai tingkat representasi. Edgar Dale mengusulkan *Cone Of Experience* sebagai kerangka untuk mengelompokkan pengalaman belajar dari pengalaman yang bersifat konkret pada tingkat bawah menuju pengalaman lebih abstrak pada tingkat atas (Sari, 2019:44). Dale menekankan bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret cenderung memfasilitasi pemahaman awal, sedangkan pengalaman yang lebih abstrak membutuhkan pemediasan yang lebih kuat agar makna dapat dikonstruksi oleh peserta didik. Teori *Cone Of Experience* oleh Edgar Dale juga menggambarkan tingkat kedekatan antara peserta didik dengan materi pembelajaran berdasarkan jenis pengalaman yang diperoleh (Ratih Prihatini, 2023).



Gambar 2. 9
Dale's Cone Of Experience 1969
Sumber: (Kristanto, 2016:16)

Pada gambar di atas menunjukkan adanya rentang pengalaman belajar, mulai dari pengalaman yang konkret hingga pengalaman yang disampaikan melalui simbol-simbol yang lebih abstrak. Teori Edgar Dale menjadi landasan yang relevan dalam pemilihan dan penggunaan media *Wayground* pada proses pembelajaran. Konsep *Cone Of Experience* menggambarkan rentang tingkat pengalaman belajar, mulai dari pengalaman paling konkret menuju pengalaman yang semakin abstrak.

Wayground sebagai media digital interaktif yang menyediakan tampilan visual, audio, teks, dan animasi yang memperjelas pesan pembelajaran serta memperkaya pengalaman sensorik peserta didik. dapat dikategorikan ke dalam dua tingkatan pengalaman, yaitu *audio-visual experiences* dan *contrived experiences*. Sejalan dengan temuan dari Sari (2019:56) menunjukkan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan kejelasan penyampaian materi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap secara perseptual.

Wayground menyediakan fitur interaktif seperti *drag and drop*, *matchmaking*, dan kuis lainnya berbasis permainan yang termasuk dalam *contrived experiences* (pengalaman tiruan). Pengalaman tiruan ini merupakan pengalaman yang direkayasa untuk meniru kondisi nyata secara sederhana sehingga peserta didik dapat memahami konsep tanpa perlu terjun langsung ke situasi sebenarnya. Dale menjelaskan bahwa pengalaman tiruan berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret dan pengalaman simbolis karena memberikan gambaran yang mendekati realitas namun tetap terstruktur. Dengan demikian, *Wayground* membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap menuju pemikiran yang lebih abstrak, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan antusiasme serta keterlibatan peserta didik.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto dalam Hoerudin (2023:56) hasil belajar adalah kompetensi yang didapat pelajar pasca menyelesaikan tahapan pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku pada aspek pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan ke arah yang lebih baik. Sejalan dengan itu, W. Winkel dalam

Fauzi Dermawan & Juniarto (2021:4) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat pencapaian peserta didik di lingkungan sekolah yang dieujudkan dalam bentuk prestasi akademik, biasanya berupa skor atau nilai tertentu.

Nasution dalam Menrisal et al., (2022:72) menyatakan bahwa hasil belajar umumnya ditunjukkan melalui tes yang diberikan guru. Wirda, (2020:7) menambahkan bahwa hasil belajar menjadi indikator tingkat penguasaan materi sekaligus perubahan perilaku peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun menurut Apriliyah et al., (2025:269) hasil belajar adalah bentuk perolehan yang diraih setelah menjalani kegiatan belajar-mengajar.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan kemampuan dan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup perubahan pengetahuan, sikap, dan nilai serta keterampilan. Hasil belajar juga menjadi indikator keberhasilan pendidikan yang terlihat dari peningkatan penguasaan materi, pembentukan sikap positif, dan keterampilan peserta didik.

2.1.3.2 Faktor-Faktor Hasil Belajar

Keberhasilan seseorang saat mengikuti pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut memiliki peran penting dalam mendukung maupun menghambat kelancaran proses belajar peserta didik. Menurut Slameto (2010) dalam Damayanti (2022:102) menyatakan ada dua jenis faktor utama yang memengaruhi yakni faktor internal dari individu dan faktor eksternal dari lingkungan di sekitarnya.

1) Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari diri individu yang sedang mengalami proses belajar. Faktor ini memengaruhi hasil belajar yang meliputi tiga aspek utama, yaitu 1) Aspek jasmaniah berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik, termasuk kesehatan tubuh yang dapat menunjang atau menghambat proses belajar. 2) Aspek psikologis mencakup berbagai hal seperti meliputi aspek intelektual, perhatian, ketertarikan, bakat, dorongan belajar, kematangan, tanggung jawab, dan kesiapan belajar yang turut menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi.

3) aspek kelelahan mencakup kelelahan fisik maupun mental yang dapat menurunkan konsentrasi belajar (Slameto 2010, dalam Damayanti, 2022:102).

2) Faktor Eksternal

Faktor yang bersumber dari luar individu dan dapat memengaruhi proses serta hasil belajar peserta didik, antara lain terdiri atas dua jenis, yaitu: 1) faktor lingkungan sosial yang meliputi interaksi peserta didik dengan guru, teman sebaya, masyarakat, serta orang tua dan keluarga di rumah. 2) faktor lingkungan nonsosial mencakup hal-hal seperti kondisi gedung sekolah, tempat tinggal, ketersediaan sarana belajar, serta faktor cuaca dan waktu belajar yang digunakan (Syah dalam Damayanti, 2022:101).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar. Faktor internal seperti kondisi jasmaniah, aspek psikologis, dan tingkat kelelahan berpengaruh terhadap kesiapan dan konsentrasi dalam menerima pelajaran. Sementara itu, faktor eksternal seperti lingkungan sosial, dukungan keluarga, serta kondisi fisik tempat belajar turut menciptakan suasana yang dapat menunjang atau justru menghambat pencapaian hasil belajar.

2.1.3.3 Indikator Hasil Belajar

Suatu alat ukur yang digunakan untuk memberikan gambaran atau petunjuk terhadap kondisi maupun fenomena tertentu. Secara umum, indikator berperan dalam menilai dan mengukur perubahan yang terjadi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Keberadaan indikator menjadi acuan penting dalam menilai tingkat perkembangan hasil belajar peserta didik, sehingga proses penilaian terhadap pencapaian kompetensi dapat dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Bloom (1964) dalam (Wirda et al., 2020:7) hasil belajar peserta didik mencakup tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Domain kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir meliputi knowledge (penguasaan informasi), comprehension (pemahaman dan

penjelasan), application (penerapan), analysis (analisis hubungan), synthesis (sintesis dan perencanaan), serta evaluation (penilaian).

2. Domain afektif berhubungan dengan aspek sikap dan nilai, meliputi receiving (menerima), responding (memberikan respon), valuing (menetapkan nilai), organization (mengorganisasikan nilai), dan characterization (karakterisasi perilaku).
3. Domain psikomotorik mencakup keterampilan fisik, teknik, sosial, manajerial, dan intelektual, yang berkembang melalui tahap initiatory, pre-routine, dan routinized. Indikator-indikator ini berfungsi untuk menilai kemampuan secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator pada seluruh domain tersebut berperan dalam menilai tingkat kemampuan peserta didik secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Ranah kognitif berhubungan dengan penguasaan pengetahuan dan kemampuan memahami materi, ranah afektif menilai sikap dan motivasi belajar, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan peserta didik. Ketiga ranah hasil belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif yang mencerminkan potensi pelajar dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

Penelitian ini menggunakan Taksonomi Bloom versi dari Anderson dan Krathwohl dalam (Istiyono & Winarti, 2020:22-24) sebagai acuan dalam mengukur kemampuan kognitif, dimana pada ranah kognitif terdapat enam level yang sering dikenal dengan istilah C1-C6. Tabel berikut ini menunjukkan indikator hasil belajar peserta didik berdasarkan Anderson dan Krathwohl 2015.

Tabel 2. 1
Indikator Hasil Belajar Domain Kognitif

Kategori Proses	Proses Kognitif dan Contohnya
Mengingat (<i>remembering</i>):	kemampuan kognitif pada tingkat paling dasar yang berkaitan dengan proses memperoleh kembali informasi yang telah tersimpan dalam ingatan. Pada tingkat ini, peserta didik dituntut mampu mengenali serta mengingat kembali fakta, konsep, maupun informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Kata kerja operasional yang sering

	digunakan meliputi menyebutkan, mengidentifikasi, menamai, mengutip, mendeskripsikan, membuat daftar, dan mencocokkan.
Memahami (<i>understanding</i>)	Kemampuan kognitif yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami makna informasi yang telah dipelajari. Pada tingkat ini, peserta didik tidak hanya mengingat fakta atau konsep, tetapi juga dapat menjelaskan, menghubungkan, dan menggunakan informasi tersebut dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan masalah. Kata kerja operasional pada tingkat ini meliputi menafsirkan, merangkum, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, dan menguraikan.
Menerapkan (<i>applying</i>):	Kemampuan menggunakan pengetahuan atau prosedur untuk menyelesaikan tugas maupun memecahkan masalah. Tingkatan ini berkaitan dengan penerapan langkah-langkah atau metode yang telah dipelajari. Proses kognitif dalam kategori ini meliputi menjalankan dan mengimplementasikan. Kata kerja operasional yang digunakan antara lain menggunakan, menerapkan, melaksanakan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, dan mengidentifikasi.
Menganalisis (<i>analyzing</i>):	kemampuan memecah suatu masalah atau informasi menjadi komponen yang lebih sederhana. Pada tingkat ini, peserta didik dituntut untuk mengidentifikasi, membedakan, dan menghubungkan unsur-unsur yang terdapat dalam suatu konsep atau permasalahan. Kata kerja operasional yang digunakan antara lain menguraikan, membandingkan, mengorganisasi, menyusun kembali, mengubah struktur, mengintegrasikan, membedakan, dan mengelompokkan
Mengevaluasi (<i>evaluating</i>):	Memberikan penilaian atau pertimbangan terhadap suatu informasi berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Pada tingkat ini, proses kognitif yang dilakukan meliputi memeriksa dan mengkritisi. Kata kerja operasional yang digunakan antara lain menilai, menguji, mengkritik, memprediksi, menyusun hipotesis, membenarkan, dan memberikan alasan terhadap suatu keputusan.
Mencipta (<i>creating</i>):	Menggabungkan berbagai unsur menjadi suatu bentuk atau gagasan baru yang utuh. Kategori ini mencakup proses membuat, merencanakan, dan menghasilkan. Kata kerja operasional yang digunakan antara lain merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memperbaiki, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, dan mengubah.

Sumber: Anderson dan Krathwohl (2015)

2.1.3.4 Teori Yang Mendukung Model Pembelajaran Tipe *Teams, Games, Tournament* (TGT) berbantuan Media Pembelajaran Wayround

Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai macam teori yang menjelaskan proses terjadinya belajar. Teori belajar pada dasarnya merupakan seperangkat prinsip umum yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana seseorang mendapatkan pemahaman dan keterampilannya. Melalui teori belajar, dijelaskan pula bagaimana interaksi berlangsung antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Teori yang mendasari *cooperative learning* yaitu teori konstruktivisme. Wahyuddin et al., (2024:29) “Teori Belajar Konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menekankan bahwa pengetahuan dibangun (dikonstruksi) oleh pembelajar itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungannya.”

Mengenai teori konstruktivisme menurut Piaget dalam (Subiyantoro, 2021:28) berpendapat bahwa memahami berarti menemukan atau merekonstruksi dengan cara penemuan kembali. Piaget menekankan bahwa anak-anak secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Dia mengidentifikasi tahap-tahap perkembangan kognitif, yang mencakup tahap sensorimotor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional.

Menurut Vygotsky dalam (Alija Ariansyah, 2023:220) pembelajaran terjadi dalam konteks sosial dan budaya di mana peserta didik secara aktif membangun pemahaman dengan bantuan dan dukungan sosial dari orang lain termasuk guru, rekan sebaya, maupun lingkungan yang lebih luas. Dalam kerangka konstruktivisme sosialnya, Vygotsky memperkenalkan konsep *zona perkembangan proksimal (ZPD)* dan *scaffolding*, yakni bahwa peserta didik akan mencapai potensi maksimalnya ketika mendapat dukungan sementara (*scaffolding*) dari pihak yang lebih terampil, lalu secara bertahap mengambil alih penguasaan atas proses pembelajaran tersebut.

Menurut perspektif konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, pembelajaran dipahami sebagai kegiatan yang melibatkan peran aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman, interaksi dengan lingkungan

sekitar serta refleksi terhadap apa yang dipelajari. Piaget menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi* yang terjadi ketika individu berinteraksi dengan lingkungannya, sedangkan Vygotsky menyoroti pentingnya konteks sosial dan budaya, di mana pembelajaran terjadi melalui kolaborasi serta bantuan sementara (*scaffolding*) dari orang yang lebih mampu. Pada proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT, kedua pandangan ini saling melengkapi. Melalui kerja sama kelompok, diskusi, permainan, dan turnamen, peserta didik tidak hanya aktif membangun pemahaman secara individual seperti yang dijelaskan Piaget, tetapi juga belajar melalui interaksi sosial sebagaimana ditegaskan oleh Vygotsky. Dengan demikian, model pembelajaran TGT mencerminkan prinsip utama konstruktivisme, yaitu bahwa pengetahuan diperoleh melalui keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan pengalaman bermakna serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk memperkuat landasan penelitian ini, perlu dilakukan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diteliti. Tinjauan ini bertujuan untuk menunjukkan perkembangan penelitian terkait serta menjadi acuan dalam penyusunan kerangka dan metodologi penelitian. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian Yang Relevan

Sumber	Judul	Hasil
Cholida, D., Partono, & Fauzi, Achmad. <i>Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif</i> , 7(2). (2025)	Implementasi Cooperative Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi CVT Peserta didik Kelas XI TSM SMK Nasional Malang.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Penelitian mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian belajar siswa dengan nilai rata-rata awal 51 pada pra-siklus meningkat menjadi 73. Model TGT terbukti mampu membangun atmosfer belajar yang interaktif, menggembirakan, dan

		mendorong kerja sama tim dan motivasi peserta didik melalui kompetisi yang sehat.
Farikhah, Lilik., Purbasari, Imaniar., & Rondli, w Shokib. Jurnal PGSD FKIP Universitas Mandiri	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar	Penelitian dengan metode eksperimen desain One Group Pretest-Posttest. Temuan menunjukkan adanya pengaruh signifikan setelah diterapkan model TGT berbantuan ludo yang dibuktikan oleh perbedaan antara hasil pretest dan posttest
Yunita Dena Ulpah1, Raden Roro Suci Nurdianti, Edi Fitriana Afriza. Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi. Vol. 1 No.6, Oktober 2024.	Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Word Square Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Penelitian dengan metode eksperimen desain nonequivalent control group design. Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Word Square berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dibuktikan oleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
Richard Smart Lubis & Surya Dharma. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Volume 9 Nomor 1 Edisi Juni 2025	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta didik SMP GKPI Padang Bulan	Penelitian eksperimen semu dengan desain post-test only control design. Hasil diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.
Rizki Fatikhati Sabila dan Isroah/Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol 10, No 1 (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi	Hasil penelitian menunjukkan adanya perbandingan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model TGT juga tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil

	Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Peserta didik Kelas X Akuntansi	belajar akuntansi dasar pada kompetensi jurnal penyesuaian,
--	--	--

Tabel 2. 3

Persamaan dan perbedaan dengan hasil penelitian yang relevan

Persamaan	Perbedaan
Persamaannya terletak pada penggunaan model TGT sebagai variabel independen serta hasil belajar sebagai variabel dependen.	Perbedaan terletak pada karakteristik peserta didik, lokasi pelaksanaan penelitian, sarana pembelajaran yang digunakan, perbedaan jam pembelajaran. Penelitian sebelumnya berfokus pada penerapan model TGT tanpa dukungan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Sementara itu, penelitian ini mengkombinasikan TGT dengan media <i>Wayground</i> guna menghadirkan daya tarik pembelajaran dan keterlibatan secara aktif.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini disusun berdasarkan kajian teoretis dan empiris yang relevan guna menjelaskan hubungan kausal antara variabel bebas dan variabel terikat. Menurut (Machali, 2021:50), kerangka pemikiran merupakan landasan konseptual yang dirumuskan melalui proses sintesis teori, fakta, serta temuan penelitian, sehingga menghasilkan pola pikir yang sistematis untuk menjawab permasalahan penelitian. Pada penelitian ini, kerangka pemikiran diarahkan untuk menjelaskan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wayground* terhadap hasil belajar Ekonomi peserta didik.

Permasalahan yang melatarbelakangi adalah rendahnya pencapaian akademik peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut dilihat dari lemahnya penguasaan konsep, menurunnya motivasi belajar, serta terbatasnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berkaitan dengan penerapan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, serta kurangnya pemanfaatan media yang berpotensi menciptakan keterlibatan belajar yang interaktif dan bermakna. Diperlukan suatu inovasi

pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung proses konstruksi pengetahuan secara lebih efektif.

Dasar pemikiran penelitian ini mengacu pada teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky yakni pembentukan pengetahuan dibangun melalui proses internalisasi dan rekonstruksi skema berdasarkan pengalaman yang dialami secara langsung. Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, kolaborasi, serta bantuan terarah (*scaffolding*) yang diberikan oleh guru maupun teman sebaya dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) (Pardjono, 2021:169). Implikasi dari teori konstruktivisme adalah bahwa pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan peserta didik secara mandiri dan aktif melalui interaksi yang dilakukan, diskusi, serta penyelesaian masalah melalui kerja sama kelompok.

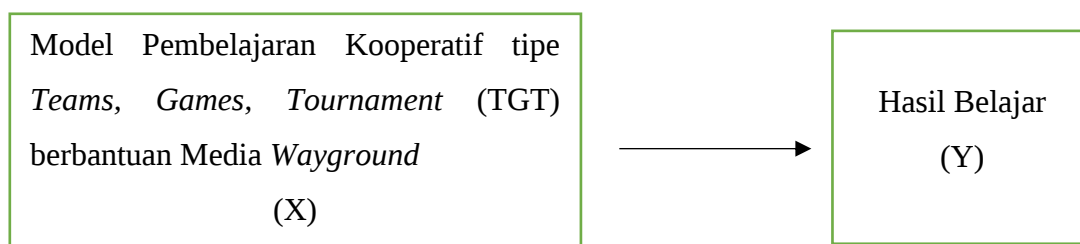
Model kooperatif tipe TGT sejalan dengan prinsip konstruktivisme berupa aktivitas belajar berpusat di peserta didik melalui kerja sama dalam tim, diskusi, serta permainan akademik berbasis turnamen. Setiap peserta didik dituntut untuk saling berbagi informasi, saling belajar, dan membimbing teman sebayanya. Situasi tersebut membangun pengetahuan baru secara aktif berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial, sesuai prinsip konstruktivisme (Johnson, & Holubec, 2014).

Teori *Cone Of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale juga menjadi salah satu landasan penggunaan media. Dale mengelompokkan pengalaman belajar berdasarkan tingkat keabstrakan, mulai dari pengalaman langsung yang konkret hingga pengalaman simbolik yang abstrak. Dalam konteks ini, media *Wayground* dapat dikategorikan sebagai pengalaman *audio-visual* dan *contrived experiences* (pengalaman tiruan), karena menyediakan representasi visual, animasi, serta aktivitas interaktif seperti *drag and drop*, *matching*, dan kuis berbasis permainan. Media tersebut berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret dan abstrak, yang pada akhirnya menunjang peserta didik menangkap makna konsep Ekonomi yang terstruktur juga bertahap. Kemampuan *Wayground* dalam meningkatkan kejelasan penyajian materi sejalan dengan pandangan Dale bahwa media audio-visual dapat memperkuat proses perseptual peserta didik.

Berdasarkan penggabungan teori konstruktivisme, model TGT, dan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, dapat dirumuskan bahwa implementasi model TGT cenderung mengoptimalkan interaksi sosial dan aktivitas kolaboratif, sedangkan penggunaan media *Wayground* akan memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi dan interaktivitas. Keselarasan antara model TGT dan media *Wayground* secara teoritis diyakini mampu menumbuhkan motivasi, partisipasi, serta kualitas tingkat pemahaman konsep peserta didik. Oleh karena itu, kombinasi keduanya diprediksi mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Ekonomi. Media *Wayground* menjadi alat bantu yang memperkuat proses pembelajaran TGT dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Agustin et al., 2021:176).

Dengan demikian, penggunaan model TGT untuk pembelajaran kolaboratif yang didukung oleh *Wayground* diharapkan berkontribusi pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik. Hubungan antara variabel ini menegaskan model TGT menyediakan struktur untuk pembelajaran kolaboratif yang memperkuat interaksi sosial, diskusi, dan aktivitas kompetitif yang konstruktif, sementara media *Wayground* memperkuat proses tersebut melalui dukungan visual, interaktivitas, serta pengalaman belajar yang bersifat audio–visual dan *contrived*. Analisis deskriptif dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kombinasi strategi pembelajaran aktif dan media interaktif berkontribusi terhadap peningkatan minat dan hasil akhir belajar secara konsisten (Banani & Aman, 2022:2654).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media *Wayground* diduga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hubungan antarvariabel tersebut digambarkan dalam kerangka pemikiran berikut:



Gambar 2. 10
Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap suatu masalah penelitian, karena jawaban atas rumusan masalah dilakukan berdasarkan teori yang relevan dan logika berpikir belum dibuktikan berdasarkan fakta-fakta empiris (Karimuddin et al., 2022:49). Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian disusun dalam kalimat pertanyaan. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media *Wayground* sebelum dan sesudah perlakuan
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media *Wayground* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.