

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan tersebut terlihat dari cara siswa memahami materi, bersikap terhadap pelajaran, serta kemampuannya dalam menerapkan apa yang telah dipelajari. Hasil belajar pada dasarnya merupakan wujud dari keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru dan siswa di kelas.

Menurut Susanto & Purwaningsih, (2022, hlm. 423), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Proses belajar sendiri merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat lebih baik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut Rahman, (2021, hlm. 297-298) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Pencapaian tersebut tercermin dari sejauh mana siswa mampu memahami materi yang diajarkan, menerapkannya dalam berbagai situasi, serta memperlihatkan perubahan positif dalam sikap, perilaku, dan keterampilannya.

Menurut Lestari et al., (2022, hlm. 19) Hasil belajar dapat diartikan sebagai bentuk pencapaian yang menunjukkan kemampuan siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tingkat hasil belajar yang dicapai siswa mencerminkan kualitas dari proses pembelajaran yang berlangsung, sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam memperbaiki dan mengembangkan pembelajaran di tahap berikutnya. Menurut Margareta, (2023, hlm. 27-28) hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata, menyelesaikan tugas dengan baik, dan mengambil keputusan secara tepat. Hasil belajar biasanya diukur melalui evaluasi atau tes yang dilakukan oleh guru atau lembaga pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk menilai keberhasilan proses

pembelajaran serta memberikan umpan balik bagi siswa dan guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di waktu mendatang.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu memahami dan menerapkan materi yang dipelajari dalam kehidupan nyata, serta menunjukkan perkembangan perilaku ke arah yang lebih baik. Selain itu, hasil belajar juga menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dan berfungsi sebagai dasar bagi guru maupun lembaga pendidikan untuk mengevaluasi, memperbaiki, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

2.1.1.2 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya (Sejati et al., 2023, hlm. 68). Menurut Aunurrahman & Rahman, (2021, hlm. 298) Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebenarnya sangat beragam, namun secara umum dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, mencakup segala hal yang berhubungan dengan kondisi fisik maupun psikologis individu yang sedang belajar. Sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang turut memengaruhi proses serta hasil belajar mereka. Menurut Slameto dalam (Damayanti, 2022, hlm. 101) terdapat berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar, secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yaitu faktor dari dalam diri individu (internal) dan faktor dari luar diri individu (eksternal). Faktor internal seperti minat, motivasi, perhatian, dan kesiapan belajar berperan penting dalam menentukan sejauh mana siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran. Sementara itu, faktor eksternal seperti cara guru mengajar, kondisi sarana dan prasarana belajar, serta lingkungan

pergaulan turut memberikan dampak terhadap semangat dan efektivitas belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa bersumber dari faktor internal dan eksternal yang saling memengaruhi. Faktor internal (yang ada dalam diri) seperti minat, motivasi, kesiapan, dan perhatian belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi. Sedangkan faktor eksternal (dari luar diri) seperti metode mengajar guru, lingkungan sekolah, dukungan keluarga, serta pergaulan teman sebaya turut memberikan pengaruh besar terhadap proses dan hasil belajar. Maka dari itu, faktor-faktor tersebut sangat penting untuk dipahami oleh guru agar dapat menyesuaikan strategi pembelajaran yang tepat, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan tanda atau alat ukuran yang digunakan untuk melihat sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti proses belajar. Indikator berfungsi sebagai tolok ukur untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan evaluasi terhadap pencapaian belajar mereka. Menurut (Setiawati et al., 2025, hlm. 521) Indikator dalam hasil belajar dapat membantu guru dalam menilai keberhasilan belajar siswa dari berbagai aspek, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Magdalena (2020, hlm. 133) klasifikasi hasil belajar dapat dibedakan ke dalam tiga jenis ranah utama, yaitu: (1) ranah kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir dan pengetahuan intelektual. Ranah ini mencakup beberapa tingkat kemampuan seperti pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, serta respon emosional siswa terhadap proses pembelajaran. Ranah ini meliputi tahapan mulai dari kesiediaan menerima, memberikan respon, menilai, mengorganisasi nilai, hingga menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam diri; dan (3) ranah psikomotor, yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan fisik

dan tindakan nyata. Ranah ini mencakup kemampuan dasar seperti gerakan refleks, keterampilan motorik sederhana, persepsi, koordinasi gerakan, keterampilan kompleks, hingga kemampuan mengekspresikan dan menafsirkan gerakan secara kreatif.

Ketiga ranah hasil belajar tersebut dapat dicapai oleh siswa melalui proses pembelajaran yang terencana dan bermakna. Namun, dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada ranah kognitif, karena berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Penelitian ini mengacu pada Taksonomi Bloom versi revisi oleh Anderson (Nafiati, 2021, hlm. 155), yang menjelaskan bahwa ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan kemampuan berpikir, yaitu: remembering (mengingat), understanding (memahami), applying (menerapkan), analyzing (menganalisis atau menguraikan), evaluating (menilai), dan creating (mencipta). Keenam tingkatan tersebut sering disebut dengan istilah C1 hingga C6, yang menggambarkan jenjang kemampuan berpikir dari tingkat yang paling dasar hingga tingkat yang paling tinggi.

Tabel 2. 1

Indikator Hasil Belajar Domain Kognitif

No	Domain	Definisi	Proses Kognitif
1.	Mengingat (C1)	Mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya.	Menentukan, menyebutkan, menghafal, menuliskan, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, dan mencari
2.	Memahami (C2)	Membangun makna atau menjelaskan makna dari informasi yang diterima dengan di ucapkan, dituliskan dan apa yang di tampilkan	Menafsirkan, menjelaskan, memberi contoh, mendeskripsikan, membandingkan, dan merangkum.
3.	Menerapkan (C3)	Menggunakan ide dan pengetahuan yang dimiliki dalam situasi atau konteks baru.	Menggunakan rumus, mengaplikasikan, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasionalkan,

No	Domain	Definisi	Proses Kognitif
			memprediksi, mengimplementasikan dan memecahkan.
4.	Menganalisis (C4)	Menggunakan informasi untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antarbagian tersebut.	Mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, merincikan, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mengdiagnosis dan menelaah.
5.	Menilai (C5)	Keputusan atau penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu.	Membuktikan, memvalidasi, mengevaluasi, memproyeksikan, mereview, mengetes, memeriksa dan mengeritik.
6.	Mencipta (C6)	Kemampuan menggabungkan berbagai unsur pengetahuan untuk menghasilkan gagasan, produk, atau cara baru.	Menurunkan, meniru, Menyusun, membuat dan memproduksi.

Sumber: Anderson & Nafati, (2021:159)

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok, saling berinteraksi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas belajar untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Saputra & Matsum, (2023, hlm. 89) Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama. Melalui kolaborasi, siswa saling membantu dalam memahami materi, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan sosial maupun akademiknya sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Menurut Harianja & Kurniasih, (2022, hlm. 504) bahwa Model pembelajaran kooperatif merupakan

suatu pendekatan pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang beragam, di mana mereka bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan tugasnya. Sejalan dengan penelitian Samio et al., (2021, hlm. 165) menyebutkan dalam model pembelajaran kooperatif, siswa diberikan peluang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, guru berperan sebagai pembimbing, motivator, serta fasilitator yang membantu mengarahkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat dari pengertian model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan belajar yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Melalui kerja sama tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sosial, dan komunikasi. Dalam prosesnya, guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu mengarahkan kegiatan belajar agar lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang membedakannya dari metode belajar lain. Dalam model ini, siswa tidak belajar sendiri, tetapi bekerja sama dalam kelompok untuk saling membantu memahami materi dan mencapai tujuan belajar bersama. Melalui kerja kelompok, siswa belajar berkomunikasi, berbagi pendapat, dan bertanggung jawab atas hasil belajar bersama, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Menurut Hartadji & Aditya, (2024, hlm. 90), karakteristik model pembelajaran kooperatif meliputi: (1) peserta didik bekerja sama dalam kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung; (2) pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan perbedaan tingkat kemampuan, baik tinggi, sedang, maupun rendah; (3) kelompok, apabila memungkinkan, disusun secara beragam berdasarkan latar belakang seperti ras,

budaya, suku, dan jenis kelamin; serta (4) sistem penghargaan lebih menekankan pada pencapaian kelompok dibandingkan dengan pencapaian individu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model ini mendorong siswa untuk saling membantu, berkomunikasi secara aktif, berbagi pendapat, serta bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran kooperatif

Setiap model pembelajaran pada dasarnya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, begitu juga dengan model pembelajaran kooperatif yang tidak terlepas dari kedua aspek tersebut. Menurut Young dalam (Hasanah, 2025, hlm. 41-42), model pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta kemampuan sosial siswa. Adapun kelebihannya antara lain sebagai berikut: 1) Adanya saling ketergantungan positif antar siswa, di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan peran yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan bersama. 2) Menghargai perbedaan individu, siswa dalam kelompok. 3) Melibatkan siswa dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, sehingga mereka merasa lebih memiliki tanggung jawab terhadap proses pembelajaran dan hasil yang dicapai. 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan, membuat siswa lebih rileks, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 5) Menumbuhkan hubungan yang hangat dan akrab antara siswa dengan guru, karena interaksi yang terjalin bersifat terbuka dan saling mendukung. 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pengalaman emosional. Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, sikap tanggung jawab, serta keterampilan bekerja sama yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun model pembelajaran kooperatif memiliki banyak keunggulannya namun pada penerapannya juga tidak lepas dari berbagai tantangan. Menurut

Oktavia & Hasanah, (2025, hlm. 41-42) menjelaskan bahwa kelemahan model pembelajaran kooperatif dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, meliputi: 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan lebih matang karena model ini membutuhkan waktu, tenaga, dan pemikiran yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. 2) Diperlukan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, sering kali pembahasan menjadi kurang fokus dan membahas topik yang lain, sehingga penggunaan waktu menjadi tidak efisien.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan kerja sama antar peserta didik. Melalui interaksi kelompok yang positif, siswa belajar menghargai perbedaan, saling membantu, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Namun dalam penerapan model ini juga, menghadapi sejumlah tantangan baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal. Dari sisi internal, guru dituntut untuk memiliki persiapan yang matang, waktu yang cukup, serta dukungan fasilitas yang memadai. Sementara dari sisi eksternal, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada dukungan kebijakan pendidikan dan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pemahaman guru terhadap kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif menjadi hal yang penting agar pelaksanaannya dapat berjalan optimal dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

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

2.1.3.1 Pengertian Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur kerja sama dan kompetisi melalui permainan edukatif. Menurut Solihah & Randi, (2024, hlm. 89-90) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan Model ini

menggunakan metode kerja kelompok yang memungkinkan seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran tanpa membedakan latar belakang, sehingga penerapannya menjadi lebih mudah dan inklusif di dalam kelas. Menurut Slavin dalam Rusimamto (2024, hlm. 152) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan pendekatan yang mengandalkan kerja kelompok dan mendorong keterlibatan penuh seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dalam Samio et al., (2021. hlm. 165) dengan tujuan membantu peserta didik dalam meninjau kembali serta memahami materi pelajaran. Penerapan model TGT dapat meningkatkan keterampilan dasar siswa, hasil belajar, interaksi sosial yang positif antar peserta didik, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap saling menghargai terhadap perbedaan di antara mereka. Menurut Putri & Sobandi, (2018, hlm. 3) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama dalam kelompok beranggotakan sekitar 5–6 siswa. Dalam model ini, kegiatan belajar dikemas melalui permainan atau turnamen yang dirancang untuk mengasah kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama dan kompetisi melalui permainan edukatif. Model ini melibatkan siswa dalam kelompok kecil, mereka bekerja sama untuk memahami materi pelajaran sekaligus berkompetisi secara sehat melalui kegiatan permainan yang menantang. TGT dirancang agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif tanpa membedakan latar belakang, sehingga menciptakan suasana belajar yang inklusif, menyenangkan, dan interaktif. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif dan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, rasa percaya diri, sikap saling menghargai, serta motivasi belajar siswa melalui pemberian reward sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan kerja sama mereka.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, salah satunya pada model pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya: 1) Melibatkan semua peserta didik tanpa memandang status, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku. 2) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya. 3) Memadukan unsur permainan dan penguatan dalam pembelajaran. 4) Membantu siswa belajar dengan lebih mudah sambil menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan aktif. 5) Dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang dipelajari. 6) Turnamen dalam TGT mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sungguh-sungguh dan bekerja sama dalam kelompok untuk memperoleh poin tertinggi.

Disamping kelebihan yang di miliki oleh model TGT tentu terdapat kekurangan pada pembelajaran ini, Menurut Milawati dalam Margareta & Manalu, (2023, hlm. 27) kelemahan dari model pembelajaran ini sebagai berikut: 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya karena melibatkan beberapa tahapan seperti pembentukan kelompok, pembelajaran materi, hingga pelaksanaan turnamen. 2) Guru dituntut memiliki kemampuan yang baik dalam memilih dan menyesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. 3) Sebelum diterapkan di kelas, guru harus melakukan persiapan yang matang, seperti menyusun soal, menentukan sistem penilaian, serta memahami kemampuan akademik masing-masing peserta didik agar pembelajaran berjalan efektif. 4) Dalam proses turnamen, terdapat kemungkinan munculnya persaingan yang tidak sehat antar kelompok jika guru tidak mampu mengelolanya dengan baik, sehingga dapat mengurangi nilai kerja sama dan kebersamaan yang menjadi tujuan utama model TGT.

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

Dalam menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat langkah-langkah yang harus diterapkan agar pada saat proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Langkah-langkah model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Prastika et al., (2024, hlm. 2286) sebagai berikut.

Tabel 2. 2

Langkah Langkah Model Pembelajaran TGT

Tahap 1: Penyajian Kelas	Guru memberikan motivasi, apersepsi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru menyampaikan materi sesuai indikator kompetensi yang ingin dicapai
Tahap 2: Pembentukan Kelompok (<i>team</i>)	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5–6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang beragam. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau tugas untuk didiskusikan Bersama.
Tahap 3: <i>Game</i>	Siswa mengikuti jalannya permainan akademik yang terdiri pertanyaan pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan pada saat pembelajaran.
Tahap 4: <i>Turnamen</i>	Untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh setiap siswa pada setiap kelompok melaksanakan kompetisi, mengumpulkan point paling banyak sesuai dengan soal permainan yang dapat di selesaikan serta guru membimbing selama berjalannya pertandingan.
Tahap 5: <i>Team recognize</i> (Penghargaan Kelompok)	Nilai yang diperoleh individu dijumlahkan dan dirata-ratakan menjadi skor kelompok. Kelompok dengan skor tinggi akan mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi.

Sumber: (Prastika et al., 2024:2286)

2.1.4 Teori yang Mendukung: Teori Konstruktivisme Vygotsky

Penelitian ini didukung oleh teori konstruktifisme dikemukakan oleh Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934) yang menekankan bahwa pengetahuan

dibangun melalui interaksi sosial dan budaya. Menurut Muqowim, (2024, hlm. 814), proses belajar tidak hanya berlangsung secara individual, tetapi sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat individu berada. Pembelajaran idealnya dirancang agar memungkinkan siswa berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama untuk membangun pemahamannya. Konsep Vygotsky dalam Isti'adah, (2020, hlm. 220) seperti Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) adalah jarak antara tingkat perkembangan aktual yang ditentukan melalui kemampuan individu dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dengan tingkat perkembangan potensial yang dapat dicapai melalui bimbingan guru atau kerja sama dengan teman sebaya. Dan *Scaffolding* adalah bentuk bantuan sementara yang diberikan guru atau teman sebaya untuk membantu siswa menyelesaikan tugas dalam ZPD-nya.

Penelitian ini menekankan Teori konstruktivisme sebagai salah satu landasan dalam dunia pendidikan bahwa pengetahuan tidak ditransfer begitu saja dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan langsung dalam proses belajar. Menurut Nerita et al., (2023, hlm. 293) menyatakan jika keberhasilan belajar dilakukan dengan proses berupa memberikan pengarahan terhadap gagasan-gagasan dan juga struktur yang terdapat dalam suatu topik yang diajarkan. Dalam pembelajaran, konstruktivisme mengarahkan guru untuk tidak hanya berperan sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa aktif berpartisipasi, mengeksplorasi, dan menemukan pemahaman mereka sendiri.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian penelitian terdahulu yang relevan diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. 3

Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Dasuki, (2021)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	Penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) memberikan perubahan

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		(TGT) Terhadap Hasil Belajar di SMKN 2 Banda Aceh	pembelajaran bagi siswa dan dampak kreatif pembelajaran bagi siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan hasil penguasaan pembelajaran ini menunjukkan perubahan positif dalam aktivitas pembelajaran, yaitu aktivitas siswa yang lebih beragam.
2.	Maghfira Nurzoumi Anli, Mahdar Ernita (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Taruna Pekanbaru	Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Taruna Pekanbaru.
3.	Randi Saputra, Junaidi H Matsum, Harjito (2024)	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas X IPA 1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) pada pengukuran awal (<i>pretest</i>) dan pengukuran akhir (<i>posttest</i>) di kelas eksperiment.

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
4.	Yasinta Asya Sya'bani, Sukidin, Tiara (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>Wordwall</i> memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bondowoso.

Menurut beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berpengaruh positif. Berdasarkan table di atas terdapat persamaan dan juga perbedaan dalam penelitian ini, dan dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2. 4

Persamaan dan perbedaan dengan Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang relevan, yaitu menggunakan model pembelajaran TGT, menempatkan hasil belajar siswa sebagai variabel utama, dilakukan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/SMK), serta menggunakan desain eksperimen atau kuasi eksperimen. Seluruh penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.	Perbedaan penelitian ini terletak pada konteks dan fokus pengkajian. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Tasikmalaya dengan desain kuasi eksperimen, serta mengombinasikan media permainan ular tangga. Selain menilai hasil belajar sebagai dampak instruksional, penelitian ini juga mengamati keterampilan kolaborasi siswa sebagai dampak pengiring. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kekhasan pada penggunaan media ular tangga, lokasi penelitian, serta penekanan pada proses pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar konseptual yang digunakan untuk menjelaskan keterkaitan secara logis antara landasan teori, variabel yang diteliti, serta hasil yang diharapkan dalam suatu penelitian. Penelitian ini berpijak pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang memandang bahwa pengetahuan tidak diperoleh melalui proses penerimaan informasi secara pasif dari guru, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial, kerja sama, dan pengalaman belajar yang bermakna. Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antarsiswa memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman yang lebih mendalam.

Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* dalam teori konstruktivisme sosial menegaskan bahwa perkembangan kemampuan belajar siswa dapat ditingkatkan secara optimal apabila siswa mendapatkan dukungan dan bimbingan, baik dari guru maupun dari teman sebaya yang lebih mampu. Interaksi dalam kelompok belajar memungkinkan siswa saling membantu dan melengkapi, sehingga proses konstruksi pengetahuan berlangsung secara kolaboratif. Berdasarkan landasan teori tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ditetapkan sebagai variabel bebas (X_1), sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y_1) dalam penelitian ini.

Model pembelajaran TGT sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial karena menempatkan siswa dalam kelompok yang bersifat heterogen dan mendorong terjadinya interaksi sosial yang aktif. Selama proses pembelajaran, siswa dilibatkan dalam diskusi, kerja sama kelompok, serta kegiatan turnamen akademik yang menuntut partisipasi setiap anggota kelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa memiliki kesempatan untuk saling memberikan bantuan, bertukar ide, serta membangun pemahaman bersama, yang mencerminkan penerapan *scaffolding* dalam konteks pembelajaran.

Kegiatan belajar yang berlangsung dalam model TGT tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan aktif, partisipasi, komunikasi, dan kerja sama antarsiswa. Proses ini mendorong berkembangnya keterampilan kolaborasi sebagai dampak pengiring dari penerapan

model pembelajaran TGT. Berdasarkan hubungan antara teori dan variabel yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Tasikmalaya. Selain itu, selama proses penerapan model tersebut, keterampilan kolaborasi siswa juga berkembang sebagai dampak pengiring pembelajaran. Dengan demikian, dapat diduga bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 2. 1

Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

1. H0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
H1: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. H0: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran.
H1: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran.
3. H0: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol.
Ha: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol.