

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Thorndike dalam (Omon Abdurakhman, 2017) belajar adalah suatu peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa yang disebut stimulus dan respon. Selanjutnya, menurut Gagne & Briggs belajar merupakan hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terus menerus. *Reinforcement* ini dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasikan dalam proses belajar.

Berdasarkan definisi tersebut, belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan perilaku individu dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari yang tidak mampu berjalan menjadi mampu berjalan, dari yang tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Hasil belajar pada dasarnya mencakup tiga aspek untuk dinilai yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

2.1.2 Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam (Ariandhini & Anugraheni, 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang di dapat peserta didik setelah mengalami pembelajaran, mencakup seluruh aspek perkembangan peserta didik. Kemampuan tersebut meliputi tiga ranah utama, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik, yang terbentuk dari pengalaman belajar yang telah mereka jalani. Selanjutnya, (Agustin et al., 2024) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan individu baik tingkah laku yang di dapat peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Selain itu, (Andriani & Rasto, 2019) mendefinisikan hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, keterampilan, dan juga sebagai hasil interaksi dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif karena diukur melalui tes yang bertujuan mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pengetahuan.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan menyeluruh pada diri peserta didik yang mencakup tingkah laku, nilai, pengetahuan, apresiasi, keterampilan serta hasil interaksi setelah proses pembelajaran. Hasil belajar juga menjadi indikator penting dalam melihat sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menerapkan pengalaman belajar yang diterimanya. Dengan demikian, hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk menilai efektivitas pembelajaran sekaligus menggambarkan perkembangan peserta didik baik dalam konteks akademik maupun keseharian peserta didik.

2.1.2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (H. T. Siregar, 2024) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dengan penjelasan ialah:

- a. Faktor Internal, dimana faktor ini berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang meliputi:
 - 1) Aspek Fisiologis merupakan kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
 - 2) Aspek Psikologis, terdapat banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar peserta didik. Namun, di antara faktor-faktor rohaniah peserta didik yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi peserta didik, (2) sikap peserta didik, (3) bakat peserta didik, (4) minat peserta didik, (5) motivasi peserta didik. Aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.
 - 3) Intelegensi peserta didik, yaitu kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- 4) Sikap peserta didik (*attitude*) merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.
 - 5) Bakat peserta didik adalah kemampuan potensial yang dimiliki peserta didik untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
 - 6) Minat peserta didik merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga peserta didik bersedia melakukan kegiatan berkisar objek yang diminati.
 - 7) Motivasi peserta didik adalah pendorongan yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar seseorang tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi:
- 1) Lingkungan sosial
 - a) Lingkungan sosial masyarakat, apabila di sekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka secara otomatis ini juga akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya apabila lingkungan atau tempat tinggalnya banyak anak-anak yang tidak baik, dan tidak berpendidikan tinggi, maka juga akan mendorong anak untuk malas dalam belajar.
 - b) Lingkungan sosial keluarga, keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta keluarga yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

- c) Lingkungan sosial sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran.
- 2) Lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor internal terdiri dari kondisi jasmani dan rohani peserta didik, kemampuan, sikap, bakat, minat serta motivasi peserta didik. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari lingkungan sosial seperti keluarga, teman, guru, masyarakat serta lingkungan non sosial seperti tempat tinggal, cuaca, waktu dan fasilitas sekolah. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi tingkat penguasaan pengetahuan dan kemampuan berpikir peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore dalam (Ricardo & Meilani, 2017), hasil belajar kognitif dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pengetahuan/mengingat, yaitu kemampuan mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari
- b. Pemahaman/memahami, yaitu kemampuan menjelaskan, menafsirkan, dan memahami makna dari suatu konsep atau informasi.
- c. Penerapan/menerapkan, yaitu kemampuan menggunakan konsep, metode, atau prosedur dalam situasi tertentu.
- d. Analisis, yaitu kemampuan menguraikan suatu informasi ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil serta memahami hubungan antar bagian tersebut
- e. Penciptaan, yaitu kemampuan menggabungkan berbagai unsur untuk menghasilkan gagasan, produk, atau solusi baru
- f. Evaluasi, yaitu kemampuan memberikan penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif peserta didik melalui instrumen tes pada mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, indikator hasil belajar yang digunakan mengacu pada kemampuan kognitif peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

2.1.3 Pembelajaran Kooperatif

Slavin dalam (Hamid, 2022) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dan berkolaborasi dalam tim yang bersifat heterogen secara kolaboratif. Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris "*Cooperative Learning*". Dalam kamus Inggris-indonesia, kata "*cooperative*" berarti kerja sama, sedangkan "*learning*" berarti pembelajaran atau pengetahuan. Karena berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, maka *Cooperative Learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar peserta didik. Menurut Eggen dan Kauchak dalam (Azizah, 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja sama dengan cara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Sedangkan menurut Johnson dalam (Simamora et al., 2024) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan melakukan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara membentuk sebuah kelompok kecil untuk bekerja sama dengan cara berkolaborasi antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan akademik, tetapi juga menumbuhkan kemampuan sosial seperti komunikasi, tanggung jawab, saling menghargai, dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif

menjadi pendekatan yang efektif untuk mengembangkan baik aspek kognitif maupun sosial peserta didik melalui keterlibatan interaktif dan kolaboratif dalam proses belajar.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

2.1.4. 1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut (Asrini, 2021) Model pembelajaran adalah suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Menurut Santayasa dalam (Martini et al., 2019) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur terstruktur dalam mengelola pengalaman belajar agar tujuan belajar dapat terpenuhi.

Berdasarkan uraian dari definisi di atas, maka model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman langkah-langkah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran ini penting dalam sebuah proses pembelajaran, karena dengan model pembelajaran guru dapat melakukan kegiatan secara sistematis dan juga membantu guru dalam merencanakan kegiatan.

Menurut Saco dalam (Ulpiana et al., 2021) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik memainkan peran penting dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Menurut (Setyaningrum & Asrofah, 2024) model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran dengan peserta didik berkelompok yang memiliki perbedaan kemampuan mengikuti turnamen materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh peserta didik.

Berdasarkan definisi di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan,

jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga menggabungkan unsur kerja sama tim dengan adanya kegiatan permainan dan turnamen akademik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.4. 2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Shoimin dalam (Melindawati et al., 2021) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- a. Penyajian Kelas yaitu dengan ceramah diskusi yang dipimpin guru. Pada tahap ini, peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik.
- b. Kelompok (*Teams*) yaitu kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 peserta didik yang beranggotakan heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik.
- c. *Game* yaitu terdiri dari pertanyaan yang dirancang yang didapat peserta didik pada langkah penyajian kelas.
- d. Turnamen yaitu dilakukan pada akhir setelah pendidik melakukan presentasi di depan kelas sedangkan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.
- e. *Team recognize* (penghargaan kelompok) yaitu pengumuman pemenang oleh guru dari setiap kelompok yang akan mendapat sertifikat atau hadiah.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut para ahli dalam (Setyaningrum & Asrofah, 2024), sebagai berikut:

- a. Guru menyajikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pembahasan, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang telah diberikan
- b. Guru melakukan pengelompokkan peserta didik untuk merundingkan dan penyelesaian lembar kerja yang telah diberikan
- c. Permainan yang dirancang oleh guru berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok agar menguji sejauh mana pengetahuan dari peserta didik

- d. Melaksanakan turnamen/pertandingan
- e. Memberikan penghargaan kepada tim yang mempunyai skor paling tinggi.

Dari langkah-langkah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ada 5, yakni pertama guru menyampaikan materi terlebih dahulu, lalu belajar dalam kelompok, melakukan *game* turnamen secara berkelompok berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh semua kelompok dan menghasilkan point, dan adanya penghargaan kelompok untuk kategori kelompok yang meraih *point* tertinggi.

2.1.4. 3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Nugroho dalam (Budiman2, 2023) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Dengan model ini peserta didik diberikan ruang untuk lebih bebas berkomunikasi serta menggunakan gagasan dalam proses pembelajaran.
- 2) Membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam berpartisipasi di kelas
- 3) Mengurangi munculnya perilaku yang mengganggu kegiatan belajar
- 4) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran
- 5) Adanya proses diskusi untuk memperdalam pemahaman materi pelajaran
- 6) Mendorong berkembangnya sikap positif seperti empati, kepedulian, dan toleransi baik antar peserta didik maupun antar peserta didik dengan guru
- 7) Kolaborasi antar peserta didik dalam kelompok membuat interaksi belajar di kelas menjadi hidup dan tidak monoton

b. Kelemahan

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- 3) Jika guru tidak dapat mengelola kelas, maka akan terjadi kegaduhan

Adapun menurut (Setyaningrum & Asrofah, 2024) kelemahan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) ini yaitu terdapat peserta didik yang kesulitan dan belum adanya kebiasaan dalam mengontruksi pengetahuan bersama teman sekelompoknya.

Berdasarkan beberapa kelebihan serta kelemahan di atas, maka kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ialah memberi kebebasan kepada peserta didik untuk berinteraksi, bebas untuk berpendapat, meningkatkan motivasi peserta didik, serta meningkatkan kerja sama dengan teman. Namun, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelemahan yaitu memerlukan waktu yang cukup lama, membuat peserta didik terbiasa berpendapat pada saat sesi diskusi serta kemungkinan akan terjadi kegaduhan saat *games*.

2.1.5 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang berarti tengah, perantara dan pengantar. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut *Association of Education Comunication Technology* (AECT) menjelaskan definisi bahwa media adalah segala bentuk serta saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan (Ani Daniyati et al., 2023). Sedangkan, menurut Fathurrohman dalam (Asrini, 2021) media pembelajaran ialah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap kepada peserta didik, sehingga mereka dapat menerima, memahami, dan menguasai materi yang diberikan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami serta menguasai materi tersebut.

2.1.6 Media Jigsaw Puzzle

Puzzle adalah permainan menyelesaikan masalah yang mengandung tantangan. Penyelesaian masalah dalam *puzzle* membutuhkan pengenalan pola, hubungan, dan susunan tertentu. Salah satu macam *puzzle* adalah *jigsaw puzzle* (N.W. Melyaningsih et al., 2021). Media *jigsaw puzzle* adalah permainan *puzzle*

edukatif yang menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh (Dewi Mestika, 2022). Dalam konteks ini, *jigsaw puzzle* yang digunakan bukan sekedar permainan visual, tetapi berupa potongan-potongan jawaban yang harus dicocokkan dengan pertanyaan atau pernyataan yang terdapat pada papan utama mengenai materi tertentu yang selanjutnya dikerjakan bersama-sama dalam suatu kelompok dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan (N.W. Melyaningsih et al., 2021).

Dari beberapa definisi tersebut, maka media *jigsaw puzzle* adalah alat peraga atau media pembelajaran yang berupa potongan-potongan gambar atau tulisan yang harus disusun menjadi suatu gambar atau pola yang utuh. Media ini merupakan permainan edukatif yang dapat melatih kemampuan berpikir, kesabaran, dan kerja sama antar peserta didik. *Jigsaw puzzle* pada penelitian ini ialah media visual yang dimodifikasi dari permainan *puzzle* dan difungsikan sebagai strategi untuk menarik rasa penasaran peserta didik sehingga peserta didik bisa termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.2.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Jigsaw Puzzle

Menurut (Delia Rosidatun Nabila & Miftachul Taubah, 2025) menjelaskan bahwa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *jigsaw Puzzle*, yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui interaksi dan kerja sama kelompok
- 2) Memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari
- 3) Mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pemecahan masalah
- 4) Mendorong pertumbuhan motivasi dan kesadaran individu melalui tanggung jawab dalam kelompok
- 5) Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap sekolah dan guru melalui pengalaman belajar yang menyenangkan
- 6) Meningkatkan harga diri peserta didik melalui kontribusi dan pengakuan dalam kelompok
- 7) Meningkatkan kerja sama melalui tugas-tugas kelompok yang memerlukan kolaborasi

b. Kekurangan

- 1) Perbedaan persepsi peserta didik dalam memahami konsep
- 2) Kurangnya partisipasi aktif dari beberapa peserta didik
- 3) Kesulitan pelaksanaan pada kelas dengan jumlah peserta didik banyak
- 4) Membutuhkan waktu lama untuk membahas materi secara menyeluruh
- 5) Guru perlu memantau agar semua peserta didik memahami materi dengan benar
- 6) Beberapa peserta didik mungkin hanya menghafal tanpa memahami konteksnya

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang telah diuraikan di atas, maka kelebihan media *jigsaw puzzle* yaitu dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, kemampuan berpikir, serta kerja sama peserta didik. Namun media *jigsaw puzzle* juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang lama, jika peserta didik banyak akan menjadi lebih sulit dalam pelaksanaannya serta memungkinkan adanya perbedaan pendapat antar peserta didik.

2.1.7 Teori Belajar Yang Melandasi Penelitian

Teori yang menjadi landasan hasil belajar ini menggunakan teori konstruktivisme. Dimana teori ini digagas oleh beberapa tokoh yaitu John Dewey, Jean Piaget, Maria Montessori, dan Lev Vygotsky. Teori ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menemukan, memahami, serta menerapkan informasi melalui proses konstruksi pengetahuan dan interaksi dengan realitas yang dihadapinya. Pandangan Mathews memperkuat hal ini dengan menghubungkan epistemologis konstruktivis dengan praktik pembelajaran dikelas, yakni melalui penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuannya secara mandiri. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk bereksplorasi, berdiskusi, dan merefleksi sehingga pemahaman terbentuk melalui proses belajar yang aktif. Guru merupakan mitra dalam proses belajar, bukan sekadar sumber atau pemegang otoritas pengetahuan (Ardhian Zahroni et al., 2024).

Sejalan dengan itu, Donald menjelaskan bahwa Implementasi dari teori ini dalam aktivitas pembelajaran memiliki beberapa karakteristik penting, yaitu belajar aktif (*active learning*), peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran bersifat otentik dan situasional, aktivitas belajar harus menarik

dan menantang, peserta didik harus dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dengan sebuah proses yang disebut "*bridging*", peserta didik harus mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajari, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan konstruksi pengetahuan, dan guru harus dapat memberi bantuan berupa *scaffolding* yang diperlukan oleh peserta didik dalam menempuh proses belajar. *Scaffolding* diartikan sebagai dukungan yang diberikan kepada peserta didik selama menempuh proses pembelajaran (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, teori konstruktivisme ini menegaskan bahwa pengetahuan peserta didik terbentuk dari pengalaman belajarnya serta interaksi sosial yang dialaminya, sehingga teori konstruktivisme menjadi landasan penelitian ini karena prinsip-prinsipnya sejalan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan media *jigsaw puzzle*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menekankan aktivitas belajar yang melibatkan kolaborasi, pemecahan masalah, diskusi, dan kompetisi akademik yang mendorong peserta didik aktif mengonstruksi pengetahuan. Sementara itu, media *jigsaw puzzle* juga memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi langsung. Dengan demikian, teori konstruktivisme secara teoritis menjadi landasan bagi pelaksanaan penelitian ini dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.8 Teori Edgar Dale

Teori ini menjelaskan mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dimana menurut Edgar Dale dalam (Mujiwanti & W, 2024) mengemukakan teori yang dikenal dengan teori *Cone of Experience* pada tahun 1946 atau dikenal di Indonesia dengan sebutan kerucut pengalaman, yaitu suatu pandang yang menunjukkan tingkat keterlibatan atau pengalaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Gagasan tersebut menegaskan bahwa semakin peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, maka akan meningkat pula pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dalam pandangan tersebut juga,

bagian dasar kerucut yang luas menggambarkan pentingnya pengalaman langsung untuk mencapai komunikasi dan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media juga memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini terdapat media yang diterapkan yaitu media *Jigsaw Puzzle*. Media tersebut digunakan pada saat turnamen dalam sintak model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Ketika media *Jigsaw Puzzle* digunakan pada tahap turnamen, peserta didik terlibat secara langsung dalam menyusun, mencocokkan jawaban, serta memahami materi yang disajikan dalam bentuk potongan-potongan informasi.

Keterlibatan tersebut mencerminkan bahwa tingkat pengalaman belajar yang lebih kongkret, sebagaimana dijelaskan dalam teori kerucut pengalaman, dimana aktivitas “melakukan” memungkinkan peserta didik mengingat hingga 90%. Selain itu, media *Jigsaw Puzzle* menuntut adanya kerja sama, ketelitian, dan pemecahan masalah juga selaras dengan prinsip dasar model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang menekankan kolaborasi tim dan tanggung jawab individu dalam suasana kompetitif yang sehat.

Dengan demikian, penggabungan media *Jigsaw Puzzle* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mendorong pembelajaran aktif, meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk bagian ini menguraikan beberapa hasil pada penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian ini, yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Jigsaw Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 2 1
Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
1.	(Agustin et al., 2024)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Dalam Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain <i>non-equivalent pretest-posttest control group design</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media monopoli memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi peserta didik.	Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan variabel hasil belajar, sedangkan perbedaannya adalah pada penggunaan media permainan monopoli, bukan media <i>jigsaw puzzle</i> .
2.	(Putri, Vera Helmali, Savitri Suryan dari, 2025)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.	Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik	Persamaannya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan pengukuran hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian

			tes, dan dokumentasi.	secara signifikan.	yang digunakan yaitu PTK, bukan eksperimen dan jenjang yang dipilih.
3.	(Setyaningrum & Asrofah, 2024)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) pada Materi Teks Berita Kelas XI	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus untuk melihat efektivitas model TGT dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan pada pembelajaran bahasa Indonesia.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) mampu meningkatkan keaktifan, interaksi, serta hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Persamaannya yaitu pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan hasil belajar sebagai variabel utama, sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang bersifat kualitatif, mata pelajaran serta tanpa penggunaan media <i>jigsaw puzzle</i> .
4.	(Dhea Sari Nurjannah, Elok Sudibyo, 2024)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan	Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan rancangan <i>one group pretest-posttest</i> , maka hanya satu kelompok	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan pada materi tata surya.	Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan variabel hasil belajar, sedangkan

		<i>Board Trail</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP	siswa yang terlibat.		perbedaannya terletak pada penggunaan desain penelitian yaitu desain pre-eksperimental dengan rancangan <i>one group pretest-posttest</i> serta penggunaan media permainan <i>board trail</i> , bukan media <i>jigsaw puzzle</i> .
5.	(Faisal Maulana Putra & Jani, 2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri	Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif berjenis asosiatif. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data dan pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar ekonomi peserta didik dan adanya hubungan yang kuat antara kedua variabel.	Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT), sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti dan media pembelajaran yang digunakan, yakni motivasi belajar dan media teka-teki silang.

6.	(Melindawati et al., 2021)	Pengaruh Penggunaan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu <i>Quasi Exsperimental Design</i> . Dengan rancangan <i>Posttest Only Design</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam kota Padang	Persamaanya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) serta fokus penelitian terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada tingkat pendidikan, mata pelajaran, desain penelitian, dan media pembelajaran yang digunakan.
7.	(Umami et al., 2023)	<i>The Application Of The Team Games Tournament</i> (TGT) <i>Learning Model In Increasing Student Interest In Learning</i>	Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	Persamaanya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan perbedaannya terletak pada variabel y yang digunakan yaitu minat belajar peserta didik,

			serta analisis dan refleksi.		tidak menggunakan media pembelajaran dan penggunaan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus.
8.	(Silvia Nasir & Amaliyah, 2024)	<i>The Effect Of TGT (Team Games Tournament) Learning Model Assisted By Crossword Puzzle Media For Learning Outcomes In Mathematics</i>	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT menggunakan teka-teki silang secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Persamaanya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT), variabel <i>y</i> yang digunakan yaitu hasil belajar peserta didik, dan metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran dan materi yang digunakan.
9.	(Syarifuddin et al., 2020)	<i>The Effect Of Cooperative Learning Model</i>	Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dan desain	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan	Persamaanya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe

		<i>Type Team Games Tournament (TGT) and Learning Motivation On Student Learning Outcomes</i>	faktorial 2x2	signifikan hasil belajar antara kelompok peserta didik yang belajar dengan model TGT dan model pembelajaran langsung, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah, dan terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar.	<i>Team Games Tournament (TGT)</i> dan penggunaan metode kuasi eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel motivasi belajar, tidak adanya media <i>Jigsaw puzzle</i> dan penggunaan desainnya yaitu faktorial 2x2.
10.	(Nadrah, 2023)	<i>The Effectiveness Of The Team Games Tournament (TGT)</i>	Metode penelitian yang digunakan kuasi eksperimen dengan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang	Persamaanya terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games</i>

		<i>Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students</i>	desain <i>non-equivalent control group</i>	signifikan pada hasil belajar fisika peserta didik antara kelas yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan kelas yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.	<i>Tournament</i> (TGT), penggunaan variabel Y yaitu hasil belajar peserta didik, penggunaan metode dan desain penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang digunakan dan tidak adanya media <i>Jigsaw Puzzle</i> .
--	--	--	--	---	--

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap variabel hasil belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan di berbagai jenjang pendidikan serta mata pelajaran. Secara umum, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, interaksi antar peserta didik, serta hasil belajar secara keseluruhan. Perbedaan dari penelitian sebelumnya terletak pada media pembelajaran, seperti permainan monopoli, *board trail*, dan *crossword puzzle*. Selain itu, perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, metode penelitian dan desain penelitian seperti penelitian tindakan kelas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jigsaw puzzle* dalam pembelajaran ekonomi, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik secara lebih baik.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut sugiyono dalam (Mucharom, 2022) “kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori yang sudah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang dieeliti”.

Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik ke peserta didik, tetapi dibangun secara aktif oleh peserta didik sendiri dari pengalaman belajar serta interaksi sosial (Ardhian Zahroni et al., 2024). Dalam pembelajaran konstruktivisme, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik menjadi subjek belajar yang aktif dalam mengamati, berdiskusi, dan menemukan konsep berdasarkan pengalaman belajar yang dimilikinya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pemahaman bermakna.

Pandangan tersebut diperkuat oleh teori kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menyatakan bahwa tingkat pemahaman peserta didik dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Mujiwanti & W, 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak cukup hanya bersifat verbal atau berupa penjelasan saja, tetapi perlu melibatkan aktivitas langsung agar peserta didik memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan model dan media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menarik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme. Model ini menekankan kerja sama kelompok, diskusi, serta kompetisi akademik melalui permainan dan turnamen. Dalam penerapannya, peserta didik belajar dalam kelompok untuk saling membantu memahami materi, bertukar pendapat, serta mempersiapkan diri menghadapi permainan akademik. Proses ini mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, bertanggung jawab terhadap pembelajaran

individu maupun kelompok, serta meningkatkan motivasi belajar. Aktivitas belajar yang aktif dan kolaboratif tersebut berpengaruh terhadap meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar kognitif peserta didik

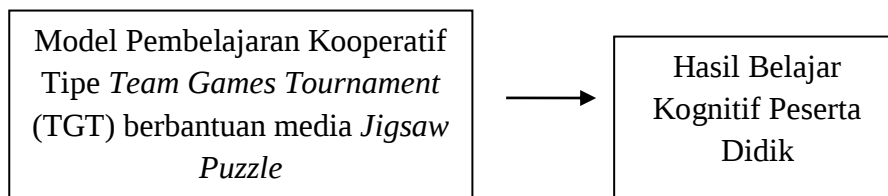
Penggunaan media *jigsaw puzzle* dalam kegiatan turnamen semakin memperkuat pemahaman peserta didik karena mendorong peserta didik untuk menyusun potongan-potongan jawaban yang nantinya disusun dengan pertanyaan atau pernyataan dalam papan sehingga menjadi kesatuan gambar yang utuh. Penggunaan media *jigsaw puzzle* juga didukung oleh teori *Dual coding* dari Allan Paivio yang menegaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami apabila disajikan dalam bentuk verbal dan visual secara bersamaan (Rauf et al., 2025). Sejalan dengan teori tersebut, media *jigsaw puzzle* juga dibuat dalam bentuk visual dan kata/huruf yang dapat melatih peserta didik untuk memahami hubungan antar konsep, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis juga analitis. Dengan keterlibatan langsung peserta didik dalam penggunaan media *jigsaw puzzle*, materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

Keterpaduan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan media *jigsaw puzzle* sangat relevan diterapkan pada materi ekonomi yaitu teori uang, indeks harga, dan inflasi yang memiliki karakteristik yaitu bersifat konseptual, abstrak, serta saling berkaitan. Materi teori uang mencakup konsep permintaan uang, penawaran uang, dan keseimbangan pasar. Materi indeks harga meliputi pengertian, jenis-jenis, dan perhitungan indeks harga. Sementara itu, materi inflasi mencakup pengertian, jenis, perhitungan, penyebab, dampak, serta cara pengendalian inflasi. Materi tersebut menuntut peserta didik untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami hubungan antar konsep dan mampu mengaplikasikannya. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi memahami materi secara mendalam sehingga hasil belajar kognitifnya meningkat.

Dengan demikian, teori konstruktivisme dan teori pendukung kerucut pengalaman menjadi dasar yang kuat bagi penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jigsaw puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi teori uang, indeks harga, dan inflasi.

Berdasarkan dengan uraian di atas, maka dibuat sebuah kerangka pemikiran yaitu:



Gambar 2 1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono dalam (Kharisma et al., 2023) hipotesis ialah “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Dari pendapat tersebut, maka suatu hipotesis yang diuraikan nantinya adalah jawaban sementara yang nantinya perlu diuji kebenarannya.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Jigsaw Puzzle* sebelum dan sesudah perlakuan
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas 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 pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Jigsaw Puzzle* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.