

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris yang sering disebut dengan *Cooperative Learning*. Kata *Cooperative* berarti melakukan secara bersama-sama sedangkan *Learning* berarti belajar, sehingga dapat disimpulkan kegiatan belajar yang melalui aktivitas bersama. Pengertian lain dari pembelajaran kooperatif adalah melakukan suatu kegiatan sekaligus saling membantu dalam kelompok. Pada kegiatan pembelajaran guru tentunya menginginkan hasil yang baik, hal ini dapat terjadi apabila guru sebagai seorang pendidik memahami dan menguasai mata pelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal begitupun terhadap hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif dirancang sedemikian rupa untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi baik dari segi akademik, toleransi antar sesama, penerimaan keberagaman dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar, model pembelajaran kooperatif membutuhkan kerjasama dan saling ketergantungan dari peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan. Jenis-jenis dari model pembelajaran ini sangat beragam diantaranya Jigsaw, STAD (*Student Team Achievement Division*), TGT (*Team Games Tournament*), GI (*Group Investigation*), NHT (*Number Head Together*), dan TPS (*Think Pair Share*) dari semua jenis yang telah disebutkan tentunya harus disesuaikan kembali dalam setiap pembelajaran dan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dan memberi peluang bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa hal tersebut diungkapkan oleh Syukur, dkk (2014, hlm. 312). Sejalan dengan pendapat menurut Majid (2013, hlm. 174) mengatakan bahwa pembelajaran bermanfaat adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada partisipasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah suatu jenis pembelajaran dimana siswa maju secara efektif dan bekerja sama dalam

kelompok-kelompok kecil secara kooperatif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Pendapat yang sama diutarakan oleh Fadillah (2022, hlm. 19) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen dimana siswa-siswa yang tergabung di dalamnya akan secara kooperatif mengatasi berbagai permasalahan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain mengenai model pembelajaran kooperatif menurut Abdullah (2017, hlm. 21) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan siswa untuk mampu berinteraksi dengan siswa lain, dimana saling berbagi informasi dan pengetahuan yang dimiliki agar tidak terjadi kesenjangan antar siswa sepanjang proses belajar mengajar. Berbeda dengan pendapat sebelumnya menurut Pahrudin dan Pratiwi (2019, hlm. 35) merupakan pembelajaran yang menekankan adanya saling ketergantungan positif antar siswa sehingga setiap siswa dengan berbagai potensinya akan didayagunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dipelajari.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli mengenai definisi model pembelajaran kooperatif, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi dan model pembelajaran yang sangat mengedepankan kerja sama tim antar siswa di kelas, dengan membagi seluruh siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-6 orang. Setiap kelompok dipilih dengan acak berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang disatukan dalam setiap kelompok, dengan begitu siswa dituntut untuk dapat aktif dalam kegiatan belajar, berkomunikasi dan bekerja sama dengan siswa lainnya. Hal ini memiliki nilai positif bagi mereka karena akan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri untuk saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang ada sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Karakteristik Model Kooperatif

Setiap model pembelajaran pasti memiliki karakteristik yang berbeda dan model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik tertentu. Menurut pendapat Baehaqi (2020, hlm. 163) mengenai karakteristik dari model pembelajaran kooperatif diantaranya:

- 1) Adanya tujuan sebagai kelompok bukan individu
- 2) Adanya pertanggungjawaban individu sebagai bagian dari kelompok
- 3) Adanya kesempatan yang sama bagi setiap individu baik sebagai bagian dari kelompok maupun bagi masing-masing kelompok

Pendapat lain menurut Rusman (2014, hlm. 207) mengenai karakteristik dari model pembelajaran kooperatif diantaranya:

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kolektif. Grup adalah tempat untuk mencapai tujuan. Dengan cara ini, kelompok harus mempunyai pilihan untuk membuat setiap siswa belajar. Setiap rekan kerja harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Dewan seperti yang telah kita bahas pada bagian sebelumnya mempunyai tiga kemampuan, yaitu (a) Kemampuan administrasi sebagai pengatur pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran yang bermanfaat dilakukan sesuai dengan tahap persiapan dan pembelajaran yang tidak kaku. Misalnya, tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, dan sebagainya. (b) Kemampuan para pengurus sebagai sebuah asosiasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memerlukan perencanaan yang matang agar pengalaman yang bermanfaat dapat berjalan Sungguh. (c) Kemampuan dewan sebagai pengendali, menunjukkan adanya kebutuhan memajukan yang membantu dalam menentukan standar prestasi baik melalui tes maupun non tes.

3) Kemampuan bekerja untuk Bekerja Sama

Hasil yang dicapai tidak ditentukan oleh prestasi kelompok, sehingga pedoman keharmonisan atau kerjasama tetap dimunculkan dalam pembelajaran yang bermanfaat. Tanpa partisipasi yang besar, pembelajaran yang menyenangkan tidak akan mencapai hasil yang ideal.

4) Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerjasama dipoles melalui latihan-latihan belajar berkelompok. Dengan cara ini, siswa harus didorong untuk bersedia dan siap berkolaborasi dan berbicara dengan individu yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diajarkan.

Menurut pendapat Primahatmojo dan Rohmani (2020, hlm. 14-15) mengenai karakteristik dari model kooperatif diantaranya:

- 1) Proses menuntaskan materi diselesaikan secara berkelompok oleh peserta didik
- 2) Kelompok dibuat dengan memperhatikan keragaman baik suku, ras, agama maupun tingkat akademik peserta didik dan harus merata

- 3) Anggota kelompok berjumlah 4-6 orang dengan keberagaman yangimbang antar kelompok
- 4) Pemberian *reward* lebih kepada kelompok dan bukan individu

Sejalan dengan itu menurut pendapat Ardinata, dkk (2018, hlm. 19) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, kelompok dibentuk secara heterogen, pembelajaran untuk mewujudkan keterampilan bekerja sama, serta adanya pemberian penghargaan secara berkelompok. Namun menurut pendapat Afindasari (2017, hlm. 13)) model pembelajaran menolong digambarkan dengan konstruksi tugas, tujuan, dan hadiah yang bermanfaat. Siswa yang bekerja dalam lingkungan pembelajaran yang bermanfaat diberdayakan/ingin bekerja sama dalam tugas yang sama dan mereka mengoordinasikan upaya mereka untuk menyelesaikan tanggung jawab dan dalam penggunaan pembelajaran yang bermanfaat, setidaknya dua orang saling mengandalkan untuk mendapatkan hadiah.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri dari model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Pembagian Kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif siswa harus mampu menyelesaikan materi secara berkelompok dimana sebelum mengerjakan tugas yang diberikan siswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok yang berisikan anggota 4-6 siswa dibentuk dengan cara heterogen.

- 2) Kerja Sama Tim

Saling membantu satu sama lain sangat dibutuhkan dalam bekerja sama dengan tim, kunci dari terjalannya kerja sama yang baik siswa satu dengan siswa yang lainnya yaitu harus berinteraksi dan berkomunikasi mengenai suatu permasalahan atau tugas yang ingin diselesaikan secara bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Penghargaan Kooperatif

Setelah melakukan kerja sama dalam pembelajaran kooperatif penghargaan yang diberikan harus diberikan kepada setiap anggota kelompok yang berhasil secara merata tanpa ada satupun yang merasa dibedakan.

c. Kelebihan Model Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihannya masing-masing termasuk pada model pembelajaran kooperatif. Keunggulan dari model pembelajaran kooperatif,

menjadikan siswa termotivasi untuk belajar sebab tidak ada siswa yang merasa didiskriminasikan, semua siswa bertanggung jawab terhadap skor kelompoknya, serta adanya tutor sebaya antar teman sekelompok hal ini disampaikan oleh Gusniar (2014, hlm. 199). Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif yaitu siswa saling bekerja sama, saling bertukar pikiran atau diskusi, yang sebelumnya dari banyak orang jadi dibagi kelompok, yang terdiri dua orang atau lebih yang berbeda-beda karakter tiap orangnya dan diangkat satu pemimpin (Sugiandi, 2016, hlm. 4).

Menurut pendapat lain yaitu Ichitifaroh dan Hidayati (2017, hlm. 33) model pembelajaran kooperatif memiliki 5 kelebihan diantaranya:

- 1) Dengan pembelajaran kooperatif maka setiap anggota dapat saling melengkapi dan membantu dalam menyelesaikan setiap materi yang diterima sehingga setiap siswa akan merasa terbebani sendiri apabila tidak dapat mengerjakan suatu tugas tertentu.
- 2) Karena keberagaman anggota kelompok maka memiliki pemikiran yang berbeda-beda sehingga pemikirannya menjadi luas dan mampu melihat dari sudut pandang lain untuk melengkapi jawaban yang lain.
- 3) Pembelajaran kooperatif cocok untuk menyelesaikan masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran bersama.
- 4) Dalam pembelajaran kooperatif para peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena bekerja sama dengan teman-temannya.
- 5) Dalam pembelajaran kooperatif memupuk rasa pertemanan dan solidaritas sehingga diantara anggota akan terjadi hubungan yang positif.

Sejalan dengan itu menurut Saksono (2016, hlm. 17-18) terdapat beberapa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif:

- 1) Melalui model pembelajaran menyenangkan, siswa tidak terlalu bergantung pada pendidik, namun dapat membangun rasa percaya diri terhadap kemampuannya dalam memiliki cara pandang yang mandiri, menelusuri data dari berbagai sumber, dan memperoleh manfaat dari siswa yang berbeda.
- 2) Model pembelajaran akomodatif dapat menumbuhkan kapasitas, mengungkapkan pikiran secara lisan dan membedakan pemikiran dirinya dengan pemikiran orang lain.
- 3) Model pembelajaran menyenangkan dapat membantu siswa dalam memahami orang lain dan mengetahui segala kekurangannya serta mengetahui segala perbedaannya.

- 4) Model pembelajaran yang menyenangkan dapat melibatkan setiap siswa agar lebih dapat diandalkan dalam belajar.
- 5) Model pembelajaran bermanfaat adalah suatu sistem yang sangat berhasil dalam menggarap prestasi skolastik serta kemampuan interaktif, termasuk menumbuhkan rasa hormat terhadap identitas yang sehat, hubungan relasional yang positif dengan orang lain, menciptakan kemampuan, dan pandangan yang membangkitkan semangat terhadap sekolah.
- 6) Model pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk menguji pemikiran dan pemahamannya sendiri, menerima kritik. Mahasiswa dapat mengatasi permasalahan tanpa takut melakukan kesalahan, karena pilihan yang diambil merupakan tanggung jawab pihak.
- 7) Model pembelajaran yang bermanfaat dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengamati data dan menjadikan kemampuan unik untuk belajar menjadi nyata.
- 8) Komunikasi dalam kolaborasi dapat menambah inspirasi dan memberikan semangat berpikir. Ini berharga untuk pengajaran jangka panjang.

Selanjutnya pendapat yang hampir sama menurut Hasibuan (2022, hlm. 14) kelebihan dari model pembelajaran kooperatif diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak terlalu tunduk pada guru, kemajuan dalam menyelesaikan tugas bergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok.
- 2) Melibatkan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab atas kemajuan pertemuan dengan mengandalkan setiap individu dalam pertemuan tersebut.
- 3) Memberikan kesempatan yang cukup kepada setiap bagian berkumpul untuk saling bertemu muka dan berdiskusi untuk memberi dan menerima data dari individu berkumpul lainnya.
- 4) Dukungan siswa dan korespondensi dapat mempersiapkan siswa untuk mengikuti latihan korespondensi secara efektif.
- 5) Menilai sistem pengumpulan, khususnya memesan waktu khusus untuk pertemuan untuk menilai proses kerja pengumpulan dan hasil dari upaya bersama mereka, sehingga mereka kemudian dapat bekerja sama dengan lebih nyata.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan beberapa kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Dapat mempererat hubungan antar siswa dimana mereka harus saling berkomunikasi dan berinteraksi agar terjalin kerja sama yang baik dalam kelompok tanpa ada perselisihan.
- 2) Dengan model pembelajaran ini juga siswa belajar bertukar pikiran melalui diskusi yang dilakukan bersama-sama serta menghargai setiap ide atau gagasan yang diberikan oleh orang lain, adanya pemikiran yang berbeda-beda dari tiap anggota kelompok bisa meningkatkan motivasi serta rangsangan dalam berfikir
- 3) Tumbuhnya sikap bertanggungjawab dalam diri masing-masing siswa dimana akan tertanam dengan sendirinya dikarenakan keberhasilan yang akan diraih tergantung pada usaha yang dilakukan secara bersama bukan hanya mengandalkan satu atau dua orang saja.

d. Kekurangan Model Kooperatif

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran kooperatif juga memiliki kekurangan-kekurangan tertentu. Menurut Puspita (2021, hlm. 18) kekurangan dari model pembelajaran kooperatif yaitu memerlukan waktu menggunakan model pembelajaran kooperatif bagi peserta didik agar dapat bekerja sama dengan baik dan memerlukan waktu pula bagi guru untuk mempelajari model serta cara menggunakan model pembelajaran kooperatif di kelas. Sebagaimana pendapat sebelumnya menurut Mulyani (2020, hlm. 29) kekurangan dari model ini guru memerlukan waktu yang cukup panjang dalam kegiatan belajar, guru harus menyiapkan alat dan biaya yang cukup memadai untuk mengembangkan media pembelajaran, dalam kegiatan diskusi berlangsung penguasaan materi hanya didominasi oleh seseorang yang terlihat lebih menonjol sehingga membuat siswa lain menjadi pasif dan adanya aktivitas belajar yang hanya didasarkan pada kemauan secara individual.

Adapun menurut Nur (2018, hlm. 153) kekurangan pada model pembelajaran kooperatif yaitu tanpa bimbingan teman yang baik, berbeda dengan pendidikan langsung yaitu dengan bimbingan langsung dari pendidik, dapat terjadi siswa tidak pernah mencapai apa yang seharusnya dicapai, penilaian yang diberikan tergantung pada hasil kerja kelompok, namun Para pendidik harus menyadari bahwa mewujudkan perilaku yang diharapkan secara umum adalah perilaku belajar setiap siswa, hasil dalam menciptakan kewaspadaan dalam suatu kelompok membutuhkan investasi yang sangat lama dan meskipun kemampuan bekerja sama sangat penting, banyak latihan dalam hidup hanya bergantung pada kemampuan individu.

Adapun pendapat menurut Ichitifaroh dan Hidayati (2017, hlm. 33-34) model pembelajaran kooperatif memiliki 4 kekurangan diantaranya:

- 1) Dalam pembelajaran bermanfaat, apabila yang berkumpul tidak dapat bekerja sama dengan baik dan bersatu, maka akan terjadi perdebatan karena perbedaan kontras yang dapat menimbulkan pertanyaan.
- 2) Terkadang ada anggota yang lebih mendominasi kelompok dan ada yang hanya diam, sehingga pembagian tugas tidak merata.
- 3) Dalam pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama sebab harus saling berdiskusi bersama teman-teman lain untuk menyatukan pendapat dan pandangan yang dianggap benar.
- 4) Karena sebagian pengetahuan didapat dari teman dan yang menerangkan teman maka terkadang agak sulit dimengerti, sebab pengetahuan terbatas.

Menurut pendapat Hasibuan (2022, hlm. 15) terdapat beberapa kekurangan dari model pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Siswa yang mempunyai kelebihan akan merasa terhambat oleh siswa yang mempunyai kemampuan kurang.
- 2) Jika pembelajaran terdistribusi tidak menarik, jika dibandingkan dengan pembelajaran langsung dari guru, bisa jadi siswa tidak mencapai apa yang perlu diketahui dan dipahami.
- 3) Kemajuan pembelajaran bermanfaat yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran kolektif memerlukan rentang waktu yang cukup lama, dan hal ini tidak dapat dicapai hanya dalam satu atau beberapa kali pelaksanaan proses.

Sedangkan beberapa kekurangan dari model pembelajaran kooperatif menurut Saksono (2016, hlm. 18-19) diantaranya:

- 1) Guru hendaknya merencanakan contoh dengan hati-hati, selain itu memerlukan banyak tenaga, pikiran dan waktu.
- 2) Agar pengalaman yang berkembang dapat berjalan sesuai harapan, diperlukan bantuan yang memuaskan dari kantor, aparatur dan biaya.
- 3) Pada latihan percakapan kelompok, ada kecenderungan pokok-pokok yang diperiksa terlalu panjang sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang diberikan.
- 4) Ketika percakapan kadang-kadang dikuasai oleh seseorang, hal ini menyebabkan siswa lain menjadi tidak terlibat.

- 5) Bisa menjadi tempat ngobrol atau gosip. Hal ini terjadi anggota kelompok tidak mempunyai kedisiplinan dalam belajar, seperti datang terlambat, mengobrol atau bergosip membuat waktu berlalu begitu saja sehingga tujuan untuk belajar menjadi sia-sia.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model kooperatif terbagi menjadi 2 diantaranya:

1) Bagi Guru

Dari segi penggunaan waktu bagi guru karena dengan menggunakan model ini membutuhkan waktu yang cukup banyak dan persiapan yang matang mulai dari cara guru mempelajari pelaksanaannya ataupun pada saat guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif di kelas, guru harus menyediakan terlebih dahulu peralatan atau media yang mendukung kegiatan pembelajaran yang bisa menguras biaya.

2) Bagi Siswa

Hal ini pun menjadi kendala pada siswa dimana tidak semua siswa dapat fokus dan bekerja dalam bentuk kelompok, akibatnya beberapa anak menjadi pasif dan tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan hanya mengobrol dengan temannya yang lain tanpa menghiraukan materi atau tugas yang harus dikerjakan bersama. Selain itu pembagian kelompok dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif dilakukan secara acak baik dari segi kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda-beda sehingga siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan kesusahan dalam mengajari siswa yang berkemampuan rendah karena ilmu atau pengetahuan mereka yang terbatas begitupun sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan rendah akan merasa menjadi hambatan bagi siswa lainnya yang memiliki kemampuan lebih.

2. Model Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu dari sekian banyak yang menggunakan sistem kelompok, semua siswa yang mengikuti latihan pembelajaran berbasis permainan secara efektif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dari yang diharapkan di ruang belajar. Hal ini disampaikan juga oleh Silfina (2019, hlm. 11) mengatakan model kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik dalam latihan pembelajaran dengan cara menyusunnya menjadi kelompok-kelompok dengan

kapasitas yang berbeda-beda. Pendapat yang hampir sama menurut Rusman (2014, hlm.224) mengatakan model kooperatif tipe TGT didefinisikan sebagai semacam pembelajaran bermanfaat yang menempatkan siswa dalam konsentrasi pada kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 siswa dengan mempertimbangkan kapasitas, orientasi, dan identitas yang berbeda.

Pendapat lain menurut Futriani (2020, hlm. 15) bahwa *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara dinamis dalam menjemput, diawali dengan pertunjukan kelas dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendominasi permainan. Sementara A'yuningsih, dkk (2017, hlm.38) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan setiap siswa mengambil bagian yang berfungsi dalam pembelajaran yang dikemas sebagai kompetisi ilmiah untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Adapun model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memperoleh skor didalam tim. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, TGT membagi tim sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini melatih siswa bagaimana cara menyampaikan pendapat di depan siswa lain dan siswa dituntut dapat menghargai pendapat siswa lain dengan patokan materi pembelajaran menurut Mahardika (2018, hlm. 17).

Jadi berdasarkan beberapa pendapat diatas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang sangat berorientasi pada kegiatan bersama, dibentuk kelompok-kelompok kecil siswa yang terdiri dari individu-individu dengan berbagai bakat, jenis kelamin, dan ras secara acak atau heterogen. Model kooperatif tipe TGT ini mengkolaborasikan pembelajaran biasanya melalui permainan yang didalamnya setiap kelompok akan bertanding berusaha mendapatkan hasil skor tertinggi bagi tim mereka yang akhirnya akan diberikan sebuah penghargaan.

b. Karakteristik Model *Team Games Tournament* (TGT)

Terdapat beberapa karakteristik tertentu dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang menjadikan model ini berbeda dengan model lainnya. Menurut Khaerunnisa (2020, hlm. 11) karakter dari model TGT itu sendiri adalah memperkenalkan kelas-kelas dimana pengalaman yang berkembang mencakup

permainan, memberdayakan siswa untuk lebih berani dalam memberikan pendapat, menggabungkan komponen-komponen pelatihan dan permainan, memberikan hadiah dan informasi yang diperoleh siswa tidak hanya dari guru tetapi melalui pengembangan siswa itu sendiri. Pendapat lain mengenai karakteristik model TGT menurut Siti (2022, hlm.12) yaitu adanya tujuan yang jelas, terdapat mekanisme dalam proses kegiatannya, materi ajar harus terencana dan terarah, ada aktivitas siswa dalam proses kegiatannya serta adanya evaluasi sebagai bahan pengukuran tingkat keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran.

Adapun tambahan pendapat dari Pambayun (2013, hlm.327) bahwa model menyenangkan memperoleh ini mempunyai berbagai atribut dari model pembelajaran lainnya, yaitu tahapan kompetisi dimana dengan adanya kompetisi siswa dituntut untuk menumbuhkan sikap bersaing yang positif, tentunya ada motivasi dari dalam untuk mengoptimalkan dirinya. Melalui pembelajaran seperti ini siswa diharapkan dengan cepat meningkatkan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal. Sejalan dengan itu menurut Umar (2021, hlm. 146) mengatakan ciri khas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ialah dengan pembelajaran adanya turnamen dapat menanamkan sikap sportifitas antar siswa, membantu siswa lebih berani dalam mengikuti kompetisi berusaha untuk berada di posisi terdepan.

Selanjutnya menurut pendapat Ningsih (2018, hlm.29) karakteristik model kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai berikut:

1) Pembelajaran awal

Pada awal pembelajaran guru memberikan materi di kelas dan ketika diberikan tugas kelompok, siswa diharuskan untuk memperhatikan mata pelajaran yang dijelaskan oleh guru sehingga dapat mempermudah pengerjaan tugas kelompok.

2) Kelompok (*Team*)

Pembagian kelompok dilakukan secara acak dan sifatnya heterogen setiap kelompok terdiri empat sampai lima anggota.

3) Permainan (*Games*)

Untuk menguji pengetahuan yang dimiliki oleh setiap siswa game yang dilakukan berupa soal-soal yang sudah dirancang sebelumnya dengan cara memilih kartu bernomor serta menjawab soal dengan benar.

4) Turnamen (*Tournament*)

Turnamen dilaksanakan setiap guru selesai memberikan presentasi pembelajaran di kelas.

5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setiap kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi berhak mendapatkan sebuah penghargaan berupa hadiah untuk seluruh anggota kelompoknya secara merata.

Berikut ini adalah beberapa karakteristik atau ciri model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dari beberapa pendapat di atas yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penyampaian atau penyajian oleh guru membantu siswa lebih memahami materi yang akan mereka pelajari pada saat proses kegiatan belajar berlangsung.
- 2) Pembagian kelompok secara heterogen terbagi 3-6 orang anggota yang diharapkan mampu bekerja sama dengan baik.
- 3) permainan dan pertandingan, pada hal ini bisa berupa soal-soal atau permasalahan yang harus dikerjakan secara bersama juga berlomba-lomba untuk memberikan jawaban yang tepat di setiap soal atau permasalahan yang diberikan untuk mendapatkan poin.
- 4) penghargaan berupa hadiah bagi kelompok terbaik tentunya dengan raihan skor tertinggi melalui perhitungan skor setelah dilakukannya permainan dan pertandingan.

c. Kelebihan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan-kelebihan tertentu yang bisa membedakan dengan model pembelajaran lainnya seperti model pembelajaran kooperatif menurut Febriana (2018, hlm. 224) kelebihan dari *Team Games Tournament* (TGT) ini bukan hanya membuat siswa yang pandai bergaul dalam belajar, namun siswa juga mendapat peran penting dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini juga dapat membuat siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat latihan turun atau kompetisi dalam model ini. Adapun kelebihan lain yang disampaikan oleh Wahyudi (2014, hlm. 65) yaitu adanya komponen ketololan yang diperoleh dari pemanfaatan permainan, pengalaman mendidik dan mendidik terjadi pada gerakan siswa, hasil belajar lebih baik, dapat menguasai materi dari atas ke bawah. karena hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Tidak hanya itu menurut Tanjung, dkk (2022, hlm. 24) dengan model pembelajaran ini mampu meningkatkan kerja sama dan rasa toleransi terhadap sesama individu selama proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik. Kajian sebelumnya didukung oleh Susanna (2017, hlm. 97) yang berpendapat bahwa masih banyak manfaat dari model bantuan tipe TGT, khususnya memperluas berapa banyak waktu yang didedikasikan untuk tugas, fokus pada pengakuan perbedaan individu, dengan waktu singkat dapat menguasai materi dari atas ke bawah, pengalaman pengajaran dan pendidikan terjadi dengan siswa tindakan, mengajar siswa untuk bekerja dalam bergaul dengan orang lain, inspirasi pembelajaran yang lebih tinggi, hasil pembelajaran yang lebih baik dan perluasan kebijakan, kesadaran dan ketahanan.

Sedangkan kelebihan-kelebihan dari model kooperatif tipe TGT menurut Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 108) diantaranya:

1) Menambah wawasan peserta didik

Peserta didik dapat menambah pengetahuannya dengan adanya berkelompok menjadikan peserta didik saling menceritakan pengetahuan mereka kepada siswa lain dalam kelompoknya hal ini akan membantu siswa memahami materi pelajaran dan memperluas wawasan.

2) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik dituntut untuk menghargai pendapat teman dalam satu kelompoknya maupun pada saat turnamen, dengan adanya pemahaman siswa yang berbeda dalam menyampaikan pendapat siswa akan menghargai temannya yang memiliki pendapat yang berbeda.

3) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar

Pengalaman berkembang menggunakan model pembelajaran TGT, siswa menjadi dinamis dalam pengalaman berkembang, hal ini karena adanya permainan dan kompetisi dalam pengalaman tumbuh karena siswa SD menyukai permainan.

4) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar

Kegembiraan siswa dalam mendominasi pertandingan dan kompetisi membuat siswa bersemangat untuk mendominasi pertandingan dalam pembelajaran.

5) Pengetahuan tidak hanya diperoleh dari guru

Pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru saja tetapi dari individu-individu kelompok ketika siswa mengikuti permainan dan kompetisi karena setiap kelompok

harus bersaing untuk saling memahami topik sehingga kelompoknya dapat menjawab pertanyaan dalam permainan dan kompetisi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kelebihan dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya:

- 1) Memberikan motivasi dan semangat kepada siswa karena terdapat permainan dalam kegiatan belajar sehingga suasana kelas akan terasa lebih menyenangkan.
- 2) Keterlibatan siswa pada kegiatan belajar akan terlihat pada penerapan model ini, mereka dituntut untuk bisa berkomunikasi dengan baik pada sesama anggota kelompok untuk mendiskusikan beberapa hal.
- 3) Meningkatnya sikap sosial siswa dimana dengan model ini siswa bukan hanya dilatih untuk bisa berinteraksi dengan temannya yang lain, melainkan harus bisa menerima segala perbedaan pendapat dari orang lain.
- 4) Pengetahuan atau ilmu yang didapatkan tidak semata hanya dari guru saja dimana dalam kelompok setiap anggota bisa mengutarakan hal-hal yang mereka ketahui sehingga masing-masing anggota kelompok bisa dapat menjawab semua soal-soal yang diberikan saat turnamen.

d. Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Jika dalam model pembelajaran terdapat kelebihan tentu setiap model pembelajaran terdapat juga kekurangannya hal ini perlu diketahui oleh guru sebelum menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 108) Kekurangan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah ruang kelas menjadi ramai, hal ini disebabkan karena adanya games dan pertandingan antar kelompok yang membuat suasana kelas menjadi ramai bahkan bisa mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, dalam pelaksanaan pembelajaran banyak sekali media pembelajaran yang harus dibuat untuk model pembelajaran TGT ini yaitu misalnya penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar dan juga persiapan kartu soal untuk turnamen. Siswa terbiasa menerima hadiah karena adanya permainan serta turnamen membuat siswa pada kegiatan belajar mengajar sehingga mendorong partisipasi seluruh siswa membuat ingin mengikuti proses belajar dikarenakan adanya hadiah untuk memenangkan permainan dan turnamen tersebut dimana jika tidak adanya hadiah, dikhawatirkan antusias siswa dapat menurun.

Sejalan dengan pendapat itu menurut Aziz, dkk (2019, hlm. 4) beberapa kekurangan atau kelemahan dari model kooperatif tipe TGT yaitu membutuhkan waktu

yang cukup lama dalam penerapannya, memungkinkan terjadinya kegaduhan dalam kelas dan menjadikan siswa terbiasa dengan adanya hadiah. Kelemahan lain dari model kooperatif tipe TGT dikemukakan juga menurut Muhaira (2017, hlm. 14) yaitu dalam model model pembelajaran ini harus menggunakan waktu yang sangat lama, dalam model pembelajaran inipedidik harus pandai dalam memilih materi pelajaran yang sesuai dengan modelnya dan guru harus mempersiapkan model secara matang sebelum menggunakannya. Misalnya, saat membuat pertanyaan untuk turnamen atau meja kompetisi, pendidik atau guru harus memperhatikan kedudukan akademis siswa dalam urutan dari yang tertinggi hingga terendah.

Namun menurut Taniredja (2014, hlm.72-73) model kooperatif tipe *Team Games Tournament* memiliki kekurangan diantaranya:

- 1) Sering terjadi bahwa tidak semua siswa terlibat dan mengungkapkan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Alokasi waktu belajar yang tidak mencukupi
- 3) Potensi terjadinya kekacauan jika guru tidak mampu mengendalikan kelas.

Adapun menurut Suasanna (2018, hlm. 97-98) kekurangan model *Team Games Tournament* dibagi menjadi dua yaitu bagi guru dan siswa sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) digolongkan menjadi dua kategori, menurut beberapa pendapat di atas, yaitu kekurangan yang dirasakan baik guru maupun siswa yang dijelaskan sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Pendidik karena kebutuhan mungkin timbul untuk merencanakan berbagai hal, salah satunya adalah media yang mendukung latihan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan tentunya memerlukan biaya lebih dari yang diharapkan, dari segi waktu juga memerlukan investasi yang lama dalam pelaksanaannya. Dibutuhkan kemampuan dalam mengatur waktu mulai dari pembagian kelompok hingga percakapan bersama.

2) Bagi Siswa

Sementara itu, bagi siswa, dapat terjadi gejolak atau kegaduhan pada saat latihan pembelajaran karena kondisi kelas yang padat sehingga dapat membuat kesal siswa di kelas lain. Tidak hanya itu, dalam model pembelajaran bermanfaat tipe TGT ini dipastikan setelah terpilih kelompok terbaik akan mendapat kehormatan dari pendidik. Hal ini dapat ditakutkan karena semangat siswa saat belajar kemungkinan diberikan hadiah dan jika tidak, semangat mereka untuk latihan belajar akan berkurang.

e. Langkah-langkah Model *Team Games Tournament* (TGT)

Sebelum guru menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini sebagai guru harus mengetahui terlebih dahulu langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut Nurhayati, dkk (2022, hlm. 6) langkah-langkah model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang dibagikan kepada kelompok, guru mengelompokkan siswa guna mendiskusikan dan mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan, permainan dibuat guru yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa, turnamen atau pertandingan bisa dilakukan setiap perpekan atau setelah guru melakukan presentasi di kelas, dan memberikan penghargaan kepada siswa.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikemukakan menurut Rahman (2017, hlm. 338)) langkah awal, lebih spesifiknya pendidik sejenak memaparkan inti contoh, langkah kedua siswa belajar atau bekerja secara berkelompok, langkah ketiga siswa yang mempunyai nilai dasar sama dari setiap kelompok dikoordinasikan untuk duduk bersama mengikuti pembelajaran skolastik kompetisi, langkah keempat guru membetulkan hasil kompetisi dan menghitung peningkatan nilai normal setiap siswa dan seberapa besar komitmen mereka terhadap pertemuan tersebut. Langkah kelima, yang merupakan langkah terakhir, memberikan

hadiah kepada kelompok yang berhasil mencapai peningkatan skor normal atas model yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Mahardi, dkk (2019, hlm. 102) terdapat langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya:

- 1) Pendidik membentuk kelompok-kelompok yang heterogen yang tentunya mempunyai kapasitas yang berbeda-beda mengingat akibat dari nilai yang dapat diurutkan menjadi cerdas, sedang dan rendah.
- 2) Setiap anggota kompetisi bergantian bertindak sebagai pembaca tes dan menjawab demikian hingga semua anggota memainkan peran yang sama.
- 3) Hadiah diberikan kepada perkumpulan terbaik.

Pendapat lain menurut Setiawan (2021, hlm. 134) langkah-langkah dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* diantaranya:

- 1) Membuat kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima siswa.
- 2) Guru mempersiapkan bahan ajar dan menginstruksikan kepada tiap kelompok untuk mengerjakan lembar kegiatan.
- 3) Siswa dengan tingkat keterampilan yang sama berkompetisi dalam permainan turnamen.
- 4) Memberikan hadiah kepada kelompok yang memenuhi standar pencapaian nilai atau skor.
- 5) Siswa mengerjakan tes untuk mengukur pengetahuan serta tingkat keberhasilannya.

Sejalan dengan sebelumnya menurut Yanti, dkk (2018, hlm. 142-143) menyebutkan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Tahap pertunjukan kelas, khususnya pertunjukan materi dalam Lomba Permainan Berkelompok (TGT), pertama kali disajikan melalui pertunjukan kelas, pertunjukan ini paling sering menggunakan edukasi langsung atau sapaan yang dipimpin oleh pendidik.
- 2) Konsentrasi dalam kelompok, khususnya siswa ditempatkan pada konsentrasi pada kelompok yang terdiri dari 5-6 orang yang mempunyai kapasitas, orientasi, dan kebangsaan atau ras yang berbeda.
- 3) Lomba permainan, yaitu permainan untuk melihat apakah seluruh individu yang berkumpul sudah menguasai materi dan soal-soal yang diberikan ada kaitannya dengan materi yang sudah diperiksa dalam aksi pengumpulan.
- 4) Dana Gabungan, yaitu pemberian dana hibah pengumpulan dengan cara menghitung nilai rata-rata pengumpulan, yang dilakukan dengan cara menjumlahkan nilai yang

diperoleh masing-masing anggota pengumpulan, dipisahkan dengan jumlah peserta pengumpulan.

Selanjutnya pendapat yang hampir sama dari pendapat sebelumnya menurut Susanna (2017, hlm. 96-97) mengenai langkah-langkah model kooperatif tipe TGT yaitu:

1) Pembentukan Kelompok

Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa, perlu diperhatikan bahwa setiap kelompok harus bersifat heterogen.

2) Pemberian Materi

Materi ilustrasi mula-mula diberikan melalui pengenalan kelas, berupa pengarahan langsung atau percakapan contoh materi oleh pendidik, dengan memanfaatkan suara visual. Materi tayangan dalam TGT secara khusus dimaksudkan untuk membantu terlaksananya perlombaan dan materi tersebut dapat dibuat sendiri dengan merencanakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3) Belajar Kelompok

Masing-masing pihak diberikan tugas untuk bekerja di LKPD yang tersedia. Fungsi utama dari pertemuan ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggota pertemuan belajar, dan terlebih lagi untuk mempersiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal pelatihan yang akan dinilai melalui kompetisi.

4) Turnamen

Lomba dapat diadakan setiap atau menjelang akhir perbincangan dan lomba ini merupakan pertandingan antar pihak.

5) Penghargaan (*Reward*)

Setelah kompetisi berlangsung, guru menghitung skor setiap kelompok dan memberikan hibah kepada kelompok dengan skor tertinggi.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari model TGT ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya

- 1) Penyajian Materi dimana guru menyampaikan materi pokok pada hari itu kepada siswa secara jelas dan singkat melalui presentasi di kelas
- 2) Pembagian kelompok yaitu dari jumlah keseluruhan siswa di kelas mereka terbagi menjadi beberapa kelompok berjumlah tiga sampai lima orang siswa tiap kelompoknya, dalam pembagian kelompok ini dibentuk secara heterogen

- 3) Turnamen atau Pertandingan dimana setiap kelompok akan ditugaskan untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang didalamnya terdiri dari beberapa butir soal yang harus dikerjakan dengan benar dan tepat sehingga dapat meraih nilai tertinggi. Untuk pertandingan dalam model TGT ini dilakukan setelah penyajian materi selesai.
- 4) Pemberian Penghargaan
Bagi kelompok yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi dari kelompok lainnya melalui perhitungan skor berhak diberikan sebuah penghargaan atau simbol yang berupa hadiah untuk setiap anggota kelompoknya secara merata tanpa terkecuali.

a. Sintak Model *Team Games Tournament* (TGT)

Ada beberapa sintak yang perlu diperhatikan dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran, sintak menurut Widayana (2021, hlm. 12) yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, belajar tim, turnamen dan memberikan penghargaan. Tambahan teori menurut Astuti dan Kristin (2017, hlm. 156) sintak dalam model pembelajaran kooperatif TGT terdapat 4 hal yaitu pertunjukan kelas, jemput kelompok, diadakannya perlombaan, dan pengumpulan dana hibah. Tandan terdiri dari 3 sampai 6 individu. Dalam penentuan kelompok, individu yang dipilih harus heterogen sesuai orientasi, identitas dan prestasi akademik siswa. Penentuan individu yang berkumpul secara heterogen diharapkan membuat siswa lebih berhati-hati dan siap bekerja sama dalam berkumpul. Kompetisi dilakukan dengan permainan yang menggunakan tes yang berisi soal-soal yang berhubungan dengan materi untuk menentukan tingkat pemahaman siswa.

Sintak *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari beberapa kegiatan yang harus dilakukan menurut Itah, dkk (2021, hlm. 204) diantaranya:

- 1) Setelah mengumpulkan kelompok yang terdiri dari empat siswa yang berbeda-beda, lalu siswa diberikan penjelasan tentang materi pelajaran dan aturan kegiatan.
- 2) Pada masa pandemi ini, siapkan aplikasi turnamen yang mudah diakses oleh guru maupun siswa.
- 3) Kompetisi kemudian diadakan, setiap siswa menghabiskan sejumlah waktu tertentu untuk mampu mengerjakan semua soal yang telah diberikan. Hasil skor akan terlihat setelah waktu permainan selesai atau dihentikan oleh guru. Aplikasi akan menampilkan hadiah kejuaraan pada setiap akhir sesi permainan.

- 4) *Bumping*, anggota kelompok diganti untuk turnamen kedua, ketiga, keempat, dan seterusnya.
- 5) Berikan penghargaan kelompok ketika semua skor kelompok telah dihitung.

Pendapat lainnya menurut Rusman (2016, hlm. 225) sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Sintak Model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Langkah-langkah	Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
Kelompok	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat homogen.
Permainan	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games.
Turnamen	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
Rekondisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Adapun sintak dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menurut Anggreini dan Wasitohadi (2014, hlm. 125) sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar.
- 2) Guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara demonstrasi lewat bahan bacaan/LKS.
- 3) Guru membagi siswa menjadi kelompok heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- 4) Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen.
- 5) Guru membagi soal evaluasi kepada masing-masing kelompok turnamen.
- 6) Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tertinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai sintak dapat disimpulkan bahwa sintak dari model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

- 1) Presentasi Kelas, guru memberi tahu informasi mengenai tujuan dari pembelajaran dan materi apa yang akan disampaikan kepada siswa.
- 2) Kelompok, guru membagi rata semua siswa menjadi kelompok kecil yang berisikan 3-6 orang siswa secara heterogen untuk melaksanakan kegiatan bersama nantinya.
- 3) Permainan, kegiatan ini siswa akan diberikan sebuah permasalahan ataupun soal-soal yang perlu dikerjakan secara berkelompok dalam hal ini guru bisa mengarahkan siswa dalam menjawab soal tersebut.
- 4) Turnamen, guru mengadakan sebuah turnamen bagi antar kelompok yang sebelumnya sudah dibentuk untuk meraih nilai tertinggi.
- 5) Penghargaan, penghitungan skor dilakukan setelah turnamen dilaksanakan jika sudah terpilih kelompok yang berhasil meraih kemenangan dengan memperoleh nilai tertinggi layak diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan sebuah bukti nyata dari keberhasilan seorang siswa melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, hasil belajar dapat terlihat dengan adanya perubahan pada diri siswa yang signifikan meliputi pengetahuan dan juga keterampilan pada diri siswa yang akan terlihat dari hasil tugas akhir yang diberikan. Seperti yang dikatakan oleh Anjani dan Hamdani (2018, hlm. 253) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik pada proses pembelajaran yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Seseorang dapat dikatakan perubahan apabila ia mengalami perubahan dalam beberapa hal setelah melakukan proses pembelajaran.

Didukung oleh pernyataan lainnya mengenai definisi hasil belajar menurut Fanny (2019, hlm. 130) yang mengatakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotoriknya disebut sebagai hasil belajar. Sejalan dengan itu menurut Budiono (2021, hlm. 6) Hasil belajar berasal dari proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik, hasil belajar dapat terlihat atau tercermin dari adanya perubahan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik pada peserta didik.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Nuritta (2018, hlm. 175)) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan siswa sebagai penilaian setelah

mengikuti pengalaman yang berkembang dengan mensurvei informasi, mentalitas dan kemampuan siswa dengan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan menurut pengertian hasil belajar menurut Sulastri, dkk (2015, hlm. 92) pemahaman merupakan evaluasi terakhir atas interaksi dan penyajian yang dilakukan lebih dari satu kali. Terlebih lagi akan disisihkan untuk jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya dengan alasan bahwa konsekuensi dari pembelajaran ikut membentuk pribadi yang pada umumnya ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan memberikan dampak yang signifikan. pada perspektif dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah pencapaian dan yang sudah diraih dan berupa penilaian baik dari segi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik melewati kegiatan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar dapat dilihat pada perubahan yang terjadi dalam diri masing-masing siswa mulai dari mulai dari sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki dalam memahami materi dari yang tidak tahu apa-apa menjadi tahu banyak hal, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, sikap setiap siswa yang sebelumnya kurang baik menjadi jauh lebih baik setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan atau mengalami perubahan pada diri masing-masing siswa sebagaimana yang diharapkan maka dari itu sangat penting untuk mengetahui faktor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Seperti yang dikatakan oleh Valentino dan Buwono (2013, hlm. 4) hasil belajar sangat dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor dan faktor tersebut bisa berasal dari dalam siswa itu sendiri atau berasal dari luar lingkungan. Pendapat yang hampir sama menurut Kurniawati (2017, hlm. 8) biasanya faktor yang mempengaruhi perolehan hasil adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar siswa, misalnya faktor sekolah, salah satunya adalah model pembelajaran yang dilakukan guru.

Pendapat lain menurut Yasmin dan Santoso (2019, hlm. 135) mengatakan faktor sosial, ekonomi, keluarga, psikologis, lingkungan, pribadi, pengajaran guru, harga diri, motivasi, kepercayaan diri, dan lingkungan belajar merupakan elemen-elemen yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Mereka juga mempengaruhi metode pembelajaran dan lingkungan belajar. Sedangkan menurut Marlina dan Solehun (2021, hlm.72) faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu pola asuh orang tua terhadap anaknya dimana hal tersebut akan menimbulkan dampak positif yang

signifikan terhadap hasil belajar anak. Selanjutnya menurut Elly (2016, hlm. 45) ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik yang pertama faktor internal yang terjadi dalam diri mencakup kecerdasan, bakat, perhatian, motivasi dll sedangkan untuk faktor eksternalnya terjadi atau dipengaruhi dari luar diri siswa mencakup lingkungan sekolah, peralatan sekolah, teman, keluarga dan juga masyarakat.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa ada berbagai faktor yang dapat dipisahkan menjadi dua kategori, antara lain faktor dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Dalam faktor dalam diri siswa mencakup motivasi, kecerdasan maupun kemampuan yang dimiliki karena setiap individu siswa berbeda-beda tidak bisa disamakan. Adapun faktor lain yaitu dari luar (eksternal) dimana faktor ini mencakup pola asuh yang diberikan orang tua karena sebagaimana kita tahu pendidikan pertama bagi anak yaitu dirumah, sebelum anak belajar banyak hal tentang dunia luar lebih dulu mereka mempelajari hal-hal yang diajarkan oleh orang tuanya. Faktor dari luar lainnya yaitu lingkungan sekolah yang meliputi fasilitas dan model pembelajaran yang digunakan dimana setiap sekolah mesti memfasilitasi siswa sesuai dengan kebutuhan mereka dan sebagai pendidik, guru mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang digunakan.

c. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Dalam meningkatkan hasil belajar terdapat upaya-upaya yang bisa dilakukan untuk bisa meningkatkan hasil belajar tersebut menjadi lebih baik lagi. Upaya yang bisa dilakukan menurut Yanuarti dan Sobandi (2016, hlm. 12) yaitu dengan menggunakan model pembelajaran, penentu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah seperti umpan balik, model pembelajaran, motivasi diri, gaya belajar, interaksi, dan instruktur fasilitasi sebagai penentu potensi keberhasilan pembelajaran. Pendapat lain dalam upaya meningkatkan hasil belajar menurut Nuritta (2018, hlm. 171) dengan adanya model dan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dengan mudah, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Upaya peningkatan lain menurut Nurdiana (2013, hlm. 6) bisa dilakukan beberapa cara misalnya guru meningkatkan pemberian motivasi kepada siswa melalui

pemberian penghargaan bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi pada evaluasi hasil belajar serta aktif mengikuti pembelajaran, dalam menyajikan informasi awal guru lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas materi pembelajaran. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat kita lihat dari perkembangan model pembelajaran yang digunakan, media yang digunakan serta pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran menurut Sipatuhar, dkk (2022, hlm.55). Sedangkan meningkatkan hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mana hal itu terlepas dari motivasi peserta didik maupun kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal, dengan menggunakan model pembelajaran merupakan strategi untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai sehingga semakin baik penggunaan model pembelajaran semakin berhasil mencapai tujuan pendapat ini disampaikan oleh Sucahyono, dkk (2022, hlm 18).

Sebagaimana pendapat beberapa ahli tersebut mengenai upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media dan model yang sesuai dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dengan media dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dari sebelumnya sehingga membuat anak termotivasi dan bersemangat, hal ini menjadi awalan yang baik untuk meningkatkan hasil belajar, karena siswa tergerak dengan sendirinya untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar tanpa paksaan, dimana jika siswa sudah demikian mereka akan mudah mengerti dengan materi yang disampaikan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka menjadi jauh lebih baik lagi dari sebelumnya.

d. Indikator Hasil belajar

Terdapat indikator pembelajaran pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Ketiga indikator tersebut digunakan untuk mengukur seberapa mampu seorang siswa selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Menurut Sanjaya (2015, hlm.137) mengatakan indikator hasil belajar merupakan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan mewakili skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik),

walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar menurut pendapat dari Ricardo dan Meilani (2017, hlm.85).

Ditambahkan teori lain yang mengatakan hasil belajar mencakup tiga hal yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk aspek kognitif terbagi menjadi enam diantaranya pengetahuan (C1), pemahaman, penjelasan, merangkum (C2), mencatat, menganalisis (C3), mengklasifikasikan, merencanakan, membuat suatu hal yang baru (C4), penilaian atau evaluasi (C5) dan mengaplikasikan (C6) pendapat ini kurang lebih sama dengan pendapat sebelumnya namun lebih rinci dalam menjelaskan aspek kognitifnya saja yaitu disampaikan oleh Nasution dan Nurulah (2017, hlm. 64). Dalam indikator hasil belajar siswa menurut Wahyuningsih (2020, hlm. 68) terbagi menjadi 3 ranah diantaranya yaitu ranah kognitif yang diperoleh dari hasil belajar siswa yang ditandai dengan hasil nilai ulangan harian maupun semester/ulangan kenaikan kelas. Ranah psikomotorik merupakan penilaian terhadap hasil belajar siswa yang dituangkan dalam bentuk penyelesaian tugas yang diberikan untuk dikerjakan dan dikembangkan di rumah sehingga pada hari yang telah ditentukan siswa mampu mengumpulkan hasil tugas tersebut untuk dinilai di sekolah, dan ranah afektif merupakan penilaian hasil belajar yang menyangkut perilaku siswa setiap mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga aktivitas belajar siswa dapat dinilai setiap saat.

Adapun teori yang dijelaskan oleh Nabillah dan Abadi (2020, hlm. 660) memiliki kesamaan dengan pendapat sebelumnya mengenai indikator hasil belajar diantaranya sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Perubahan tingkah laku yang terjadi pada psikologis. Proses pembelajaran meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Tingkat hasil belajar kognitif diawali dari hal yang termudah dan sederhana, yaitu hafalan hingga yang paling tinggi dan kompleks adalah evaluasi.

2) Ranah Afektif

Hubungan dengan nilai yang selanjutnya akan dikaitkan dengan sikap dan perilaku. Dalam ranah afektif ini hasil belajar juga disusun dari yang paling rendah hingga tertinggi.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah ini dalam hasil belajar disusun dari yang paling mudah dan sederhana hingga paling tinggi. Hal ini dapat tercapai jika siswa telah menguasai dan memahami hasil belajar yang paling rendah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar siswa ialah dimana selama proses kegiatan belajar mengajar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sebagaimana mestinya dan hal ini kemampuan dalam diri siswa bisa secara langsung diperhatikan oleh guru, indikator hasil belajar pun identik dengan sebuah penilaian hasil akhir siswa misalnya seperti nilai ujian mereka. Indikator hasil belajar sendiri mencakup 3 ranah sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif seperti yang kita ketahui bahwa ranah ini terdapat berbagai pengetahuan yang dimiliki pada siswa mulai dari cara memahami, menjelaskan bahkan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.
- 2) Ranah afektif terjadinya perubahan sikap yang dialami oleh siswa dan perubahan ini diharapkan pada perubahan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.
- 3) Ranah psikomotoriknya bagaimana cara siswa dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran juga keterampilan yang mumpuni apa saja yang dimiliki masing-masing siswa. Keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar akan menunjukkan segala macam perubahan yang terjadi pada diri siswa yang meliputi 3 hal tersebut antara sebelum dan sesudah mereka melaksanakan proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Astutik, T (2013) yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” menjelaskan bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo. Pemeriksaan yang dilakukan diharapkan dapat menggambarkan perkembangan gerak pendidik, menggambarkan perkembangan tindakan siswa, dan menggambarkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Eksplorasi ini menggunakan strategi ilustratif kuantitatif dan subjek dalam ujian ini adalah siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo yang berjumlah 21 siswa. Pengumpulan informasi menggunakan teknik persepsi dan tes terhadap hasil belajar siswa.

Lalu menurut hasil penelitian oleh Sulhiyati, S (2019) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” tujuan dari penelitian ini adalah untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikatakan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 6 Praya pada tahun ajaran 2018–19.

Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa karena siswa secara tidak langsung berusaha mendapatkan nilai terbaik, juga dapat saling menghargai pendapat dan mempererat silaturahmi antar siswa. Sedangkan penelitian menurut Wahyudin, dkk (2022) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS IV. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan desain kuasi eksperimen. Tes, catatan observasi, dan dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai.

Selanjutnya penelitian menurut Ilmiyah, dkk (2014) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, tes wawancara dan dokumentasi pada siswa kelas IV sdn 1 Kedungsarimulyo tahun pelajaran 2013/2014 yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian lainnya yang sudah dilakukan oleh Melindawati, S. (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dampak hasil belajar siswa pada investigasi persahabatan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas V SD Negeri 30 Kubu Kota Padang. Ujian ini bersifat rencana semi eksploratif tipe explore berbeda-beda. Hasil dari eksplorasi ini seharusnya terlihat pada kelas eksplorasi dengan skor rata-rata 66,03, sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata menyatakan melalui penelitian kuasi experimental design siswa

yang menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) memiliki hasil belajar IPS yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan sebuah dasar pemikiran yang dapat dipadukan antara teori dengan fakta yang terjadi di lapangan melalui observasi maupun kajian pustaka yang menjadi dasar kegiatan dari suatu penelitian. Adapun menurut Fatimaturrahmi (2018, hlm. 111) menjelaskan kerangka berpikir bisa dikatakan juga sebagai uraian atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan, kerangka berpikir atau pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif sangat menentukan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan. Kerangka pemikiran merupakan sebuah pemikiran yang rasional yang merujuk pada rumusan masalah dalam penelitian yang relevan serta teoritis juga menunjang dari hasil penelitian terdahulu pengertian tersebut terdapat pada buku Karya Tulis Ilmiah Unpas (2022, hlm. 22).

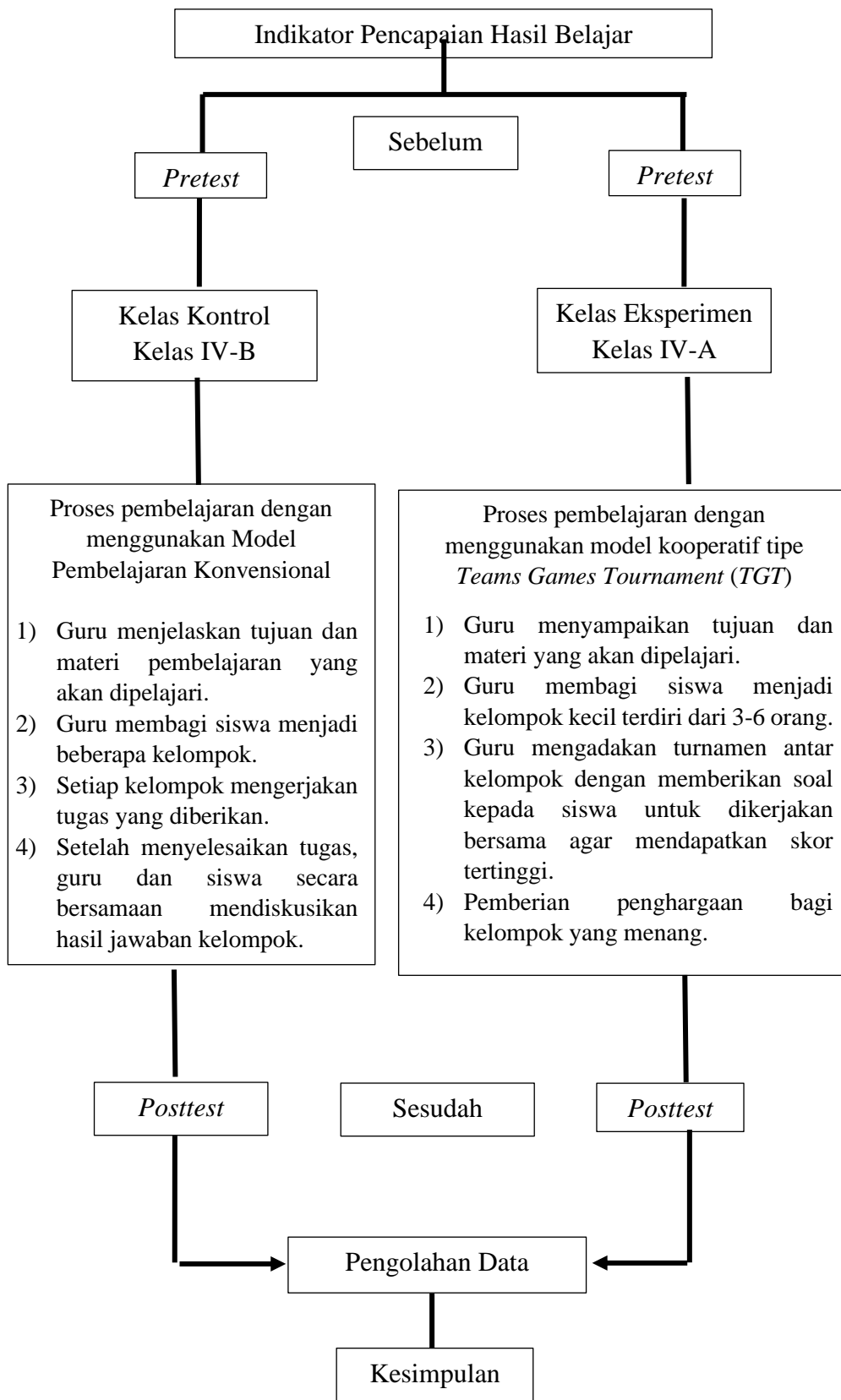
Tambahan dari sumber buku Nurdin dan Hartati (2019, hlm. 125) bahwa kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian pustaka. Dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Adapun pendapat menurut Ahyar, dkk (2020, hlm. 321) mengatakan kerangka berpikir merupakan sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Teori lain menyatakan bahwa model konseptual hubungan teori dengan berbagai faktor yang telah diakui sebagai masalah yang penting adalah kerangka berpikir menurut Hermawan (2019, hlm. 29).

Berdasarkan teori maupun pendapat yang sudah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan dasar-dasar dari pemikiran seseorang terkhusus peneliti. Kerangka pemikiran ini memiliki peranan penting dalam penelitian salah satunya pada penelitian kuantitatif karena dapat menentukan sebuah validasi dari penelitian itu sendiri, dalam kerangka pemikiran ini berupa pernyataan guna menjadi solusi dalam memecahkan permasalahan yang akan dikaji, dimana dalam kerangka pemikiran terdapat teori dan variabel-variabel yang saling berhubungan satu sama lain. Kerangka pemikiran ini bermula dari kurangnya

hasil belajar peserta didik dapat diakibatkan oleh beberapa hal seperti kurangnya daya tangkap dan pemahaman peserta didik, pemberian materi oleh guru belum maksimal, Guru hanya menggunakan model pembelajaran saja model pembelajaran biasa sehingga model pembelajaran kurang bervariasi. Hal tersebut dapat diatasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* karena model pembelajaran ini menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang bisa melatih keterampilan peserta didik dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain, dapat mempermudah kegiatan pembelajaran karena dapat digabungkan dengan permainan yang membuat kegiatan belajar terasa menyenangkan tidak monoton.

Pada penelitian ini kerangka pemikirannya yaitu peneliti akan menggunakan dua kelas sebagai pembanding yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti akan menggunakan model pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Awal mula untuk kelas kontrol dan eksperimen akan diberikan tes awal (*pretest*) terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran, selanjutnya masing-masing kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasanya bagi kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* sebagai tindakannya, setelah itu masing-masing kelas diberikan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi dan mengetahui kondisi akhir siswa apakah kegiatan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajarnya atau tidak. Maka dari itu kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan tersebut:

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Pada umumnya asumsi merupakan suatu hal yang dipikirkan oleh seseorang dimana pemikiran tersebut dianggap benar. Pengertian lain asumsi yaitu titik pangkal pemikiran yang kebenarannya diterima, asumsi berperan sebagai tumpuan terhadap perumusan hipotesis. Oleh sebab itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa berbagai teori, fakta juga terdapat pula berasal dari pemikiran yang bersumber dari peneliti hal ini terdapat pada buku panduan Karya Tulis Ilmiah Unpas (2022, hlm. 23). Mengenai tujuan dari asumsi sendiri memiliki tujuan guna membantu memperjelas suatu arah yang ingin dituju dalam sebuah penelitian menegaskan hal-hal apa saja yang akan dilakukan pada penelitian menurut Widiasworo (2019, hlm. 135)

Pendapat lain menurut Susilowati (2015, hlm. 6) mengatakan bahwa asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Sependapat dengan itu ada pula pendapat yang mengatakan asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai landasan dasar berpikir yang diyakini kebenarannya yang dirumuskan secara jelas yang berguna untuk memperkuat permasalahan, menentukan objek penelitian, tempat pengambilan data dan instrumen pengumpulan menurut Fiantika, dkk (2022, hlm. 42). Sedangkan Mukhid (2021, hlm. 60) menyampaikan dalam melakukan penelitian, peneliti mempunyai beberapa asumsi mendasar tentang suatu subjek yang memandu tindakan dan pemikirannya. Seperti peneliti mengajukan asumsi bahwa sikap seseorang dapat diukur dengan menggunakan skala sikap.

Berdasarkan dari beberapa pemaparan tersebut asumsi adalah suatu anggapan, dugaan ataupun sebuah perkiraan dari seseorang, asumsi ini diperlukan dalam penelitian guna bisa dijadikan sebagai satu landasan dalam berpikir dalam membantu diri pada penelitian yang akan dilakukan, dikarenakan asumsi dugaan sementara maka tetap harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Asumsi yang digunakan pada penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada kelas IV SDN 245 Sumber Sari Indah mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

2. Hipotesis

Hipotesis seringkali diartikan sebagai sebuah jawaban atau pernyataan sementara yang berdasarkan populasi dimana nantinya akan diteliti. Menurut pendapat Mukhtazar (2020, hlm. 58) mengungkapkan pengertian dari hipotesis itu merupakan jawaban yang sifatnya itu hanya sementara yang berkaitan dengan masalah penelitian, kebenarannya pun perlu dibuktikan melalui percobaan. Namun jawaban sementara ini bisa dikatakan benar ataupun salah, dalam membuat hipotesis tidak bisa sembarangan melainkan mesti didasari pada teori serta hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menurut Wibowo (2021, hlm. 72). Sejalan dengan itu menurut Ridwan dan Bangsawan (2021, hlm.22) hipotesis adalah solusi sementara terhadap rumusan masalah yang terdapat pada penelitian. Hipotesis adalah jawaban sementara rumusan masalah pada penelitian hal ini bersifat sementara karena baru didasarkan pada teori yang relevan, dan bukan pada bukti berdasarkan data.

Pendapat lain menurut Sugiyono (2017, hlm. 96) hipotesis adalah jawaban yang berlaku untuk sementara yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian, hipotesis tersebut dicantumkan dalam bentuk pernyataan. Dimana jawaban sementara ini berkaitan dengan suatu masalah yang dibuat untuk dapat menjelaskan serta mengarahkan pada penelitian selanjutnya. Pendapat yang sama mengenai hipotesis dimana sebagai dugaan sementara namun ada yang perlu diingat menurut Najmuddin dan Merusalach (2022, hlm. 27) bahwa kesimpulan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis dapat berbeda dengan kesimpulan sesungguhnya dari hasil penelitian yang dilaksanakan.

Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut mengenai kerangka pemikiran diatas dapat disimpulkan hipotesis penelitian merupakan sebuah jawaban yang sifatnya hanya sementara, dalam membuat hipotesis penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya berupa beberapa pernyataan, untuk mengetahui benar atau tidaknya hipotesis penelitian yang sudah dibuat tentunya harus dibuktikan melalui penelitian itu sendiri. Maka hipotesis penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan siswa menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Adapun rumusan hipotesis secara umum sebagai berikut:

a. Hipotesis Umum:

Ho : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 245 Sumbersari Indah.

Ha : Terdapat pengaruh dari penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 245 Sumbersari Indah.

b. Hipotesis Khusus:

1) Ho : Jika guru menggunakan model model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkahnya maka hasil belajar tidak akan meningkat.

Ha : Jika guru menggunakan media pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkahnya maka hasil belajar akan meningkat.

2) Ho : Tidak terdapat pengaruh yang besar dari penggunaan dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 245 Sumbersari Indah.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan yang besar dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 245 Sumbersari Indah