

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. KAJIAN TEORI

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Slamet PH (2001) dalam Sutiah (2020, hlm. 6) pembelajaran merupakan pemberdayaan peserta didik yang terjadi melalui interaksi antara perilaku pengajar dan perilaku peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas. Karena proses pembelajaran merupakan upaya pemberdayaan peserta didik, maka penekannya bukan sekedar penguasaan pengetahuan tentang materi yang diajarkan (logos), namun tetapi merupakan internalisasi dari apa yang diajarkan, sehingga tertanam dan berfungsi sebagai nilai yang diterima dengan sadar serta diaplikasikan oleh siswa. Menurut Oemar Hamalik (2009, hlm. 57) dalam Sutiah (2016, hlm. 6) pembelajaran sebagai kombinasi yang terstruktur melibatkan berbagai unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dengan demikian, pembelajaran bukan hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga tentang memberdayakan peserta didik untuk menginternalisasi, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran juga melibatkan persiapan yang matang dari berbagai sisi, termasuk kesiapan manusiawi, sarana dan prasarana, serta prosedur yang terstruktur dan terorganisir dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Pengertian Belajar

Menurut S. Nasution MA dalam Ahdar dan Wardana (2019, hlm. 8) mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perilaku, pengalaman, dan latihan. Jadi, belajar menghasilkan perubahan dalam diri individu yang sedang belajar. Perubahan tersebut tidak hanya mencakup sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, minat, dan penyesuaian diri. Dalam konteks ini, mencakup segala

aspek organisasi atau pribadi individu yang sedang belajar. Pengertian ini sejalan dengan menurut Uno (2006) dalam Husamah, dkk (2016, hlm. 29) Belajar adalah proses di mana siswa mengalami perubahan dalam kemampuannya untuk bertindak atau bereaksi secara baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses dinamis yang melibatkan perubahan dalam berbagai aspek kepribadian dan kemampuan individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dan stimulus eksternal.

c. Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran

a) Teori Belajar Behavioristik

Menurut Husamah, dkk. (2016, hlm. 29) teori belajar behavioristik merupakan teori dengan pandangan tentang belajar sebagai akibat dari interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (perilaku reaktif). Menurut Ahdar dan Wardana (2019, hlm. 14) Behaviorisme adalah teori yang menjelaskan perkembangan perilaku, di mana perilaku dapat diukur, diamati, dan dihasilkan melalui tanggapan siswa terhadap stimulus. Tanggapan terhadap stimulus dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku yang diinginkan.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli tersebut menyiratkan bahwa teori belajar, khususnya dalam konteks behaviorisme, menekankan bahwa perilaku dapat dipengaruhi dan diubah melalui interaksi dengan stimulus dan umpan balik yang diberikan. Teori ini menekankan pengamatan dan pengukuran perilaku sebagai cara untuk memahami dan memodifikasi respons individu terhadap lingkungannya.

b) Teori Belajar Kognitif

Menurut Nugroho (2015, hlm. 290) Teori belajar kognitivisme lebih menekankan pentingnya proses pembelajaran daripada hasil pembelajaran itu sendiri. Baharudin menjelaskan bahwa teori ini lebih memperhatikan fenomena internal. Pembelajaran tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respons seperti yang ditegaskan dalam teori behaviorisme. Namun, lebih dari itu, pembelajaran dalam teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang

sangat kompleks. Sedangkan menurut Aunurrahman (2009:58) dalam Anidar J. (2017, hlm 8) menyatakan dalam teorinya, Piaget menyatakan bahwa pada dasarnya semua anak mengalami perkembangan melalui urutan yang serupa, meskipun jenis dan tingkatannya dapat bervariasi pengalaman mereka berbeda satu sama lainnya. Perkembangan mental anak terjadi secara bertahap dari tahap perkembangan moral berikutnya.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli diatas disimpulkan bahwa teori kognitivisme menekankan pentingnya proses pembelajaran dan kompleksitas berpikir, sementara teori Piaget menyoroti urutan perkembangan mental yang umum dialami oleh anak-anak.

c) Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut Ahdar dan Wardana (2019, hlm. 20) Kontrukvisme berasal dari kata kontruksi Dalam konteks filsafat pendidikan, konsep "membangun" diartikan sebagai upaya untuk membentuk tatanan kehidupan yang berbudaya maju. Teori konstrukvisme Mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang sangat aktif, di mana peserta didik secara mandiri membangun pengetahuannya sendiri, mencari makna dari informasi yang diterima, mengeksplorasi materi yang dipelajari, dan menyimpulkan konsep serta ide baru dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Beberapa karakteristik dan prinsip dasar teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan strategi untuk mencari dan mengevaluasi informasi.
2. Pengetahuan dibangun bukan hanya dari satu sudut pandang, tetapi dari berbagai sudut pandang yang berbeda.
3. Siswa memegang peran utama dalam proses pembelajaran, baik dalam mengatur dan mengendalikan proses berpikir mereka sendiri maupun dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
4. Scaffolding digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan panduan atau bimbingan kepada siswa agar mereka dapat mengembangkan pemahaman sendiri.
5. Guru berperan sebagai fasilitator, tutor, dan mentor yang mendukung serta membimbing pembelajaran siswa.

6. Evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang autentik sangat penting.
Adapun yang menjadi tokoh-tokoh dari teori konstruktivisme adalah:

1) *Driver dan Bell*

Mereka mengemukakan bahwa dalam teori belajar konstruktivisme, karakteristiknya mencakup hal-hal berikut ini:

- a. Siswa tidak hanya dipandang sebagai penerima pasif, tetapi memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran;
- b. Keterlibatan siswa diupayakan semaksimal mungkin dalam pembelajaran;
- c. Pengetahuan tidak disampaikan dari luar melalui transfer langsung, tetapi dibangun dan dikonstruksi oleh siswa sendiri;
- d. Pembelajaran melibatkan pengendalian dan penyesuaian terhadap kondisi dan situasi di dalam kelas;
- e. Kurikulum dipandang bukan hanya sebagai bahan pelajaran yang harus dipelajari, tetapi sebagai sumber daya yang harus dikembangkan.

2) *J. Piaget*

Piaget, seorang konstruktivis terkenal, mengungkapkan bahwa pengetahuan anak-anak berkembang melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merujuk pada proses penyerapan informasi baru, sementara akomodasi melibatkan penyesuaian terhadap struktur pengetahuan yang sudah ada untuk memasukkan informasi baru, baik dalam hal tempat penyimpanan maupun kebutuhan lainnya.

Ada tiga hal utama yang menghubungkan tahap perkembangan intelektual dengan tahap perkembangan konstruktivisme mental (kognitif), yaitu sebagai berikut:

- Perkembangan intelektual mengikuti tahapan yang berurutan dengan urutan yang konsisten.
- Perkembangan intelektual dipandang sebagai sekelompok proses yang dapat dikelompokkan berdasarkan operasi mental.
- Tahap-tahap perkembangan ini melibatkan keseimbangan (equilibrium), proses asimilasi (penyesuaian pengalaman baru ke

dalam kerangka kognitif yang ada), dan akomodasi (penyesuaian struktur kognitif untuk mengakomodasi pengalaman baru).

3) *Vygotsky*

Vygotsky memandang bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya. Menurutnya, pembelajaran seseorang melalui penemuan akan lebih efektif jika dilakukan dalam konteks sosial dan budaya. Fokus utama kognitivisme Vygotsky adalah pada interaksi antara faktor internal dan eksternal yang terjadi dalam konteks lingkungan sosial.

2. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau suatu sudut pandang terhadap proses belajar. Menurut Adolf B. dan Reswita (2022, hlm. 21) pendekatan atau metode merupakan rangkaian pola atau tindakan yang terorganisir berdasarkan prinsip-prinsip tertentu (filosofis, psikologis, pedagogis, dan ekologis) yang diarahkan secara sistematis menuju tujuan yang ingin dicapai. Istilah metode pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat perilaku belajar yang berlandaskan pada prinsip dasar tertentu (filosofis, psikologis, pedagogis, dan ekologis) yang menyesuaikan, menginspirasi, memperkuat, dan mendukung metode pembelajaran tertentu. Pendekatan pembelajaran suatu himpunan asumsi yang saling berhubungan dan terkait dengan sifat pembelajaran. Pendekatan pembelajaran adalah cara pandang atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran.. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik awal atau sudut pandang dalam proses pembelajaran atau pendekatan pembelajaran merujuk pada sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Ini mengacu pada pandangan tentang bagaimana proses tersebut terjadi, yang masih bersifat sangat umum.

b. Jenis-jenis Pendekatan Pembelajaran

1) TCL (*Teacher Centered Learning*)

Menurut Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S. (2020, hlm. 24) Pendekatan TCL yang berpusat pada guru cenderung membuat guru lebih cerdas sementara siswa hanya mendapatkan pengalaman mendengar penjelasan saja. Hasil dari pendekatan ini tidak lebih dari menghasilkan siswa yang kurang mampu menghargai ilmu pengetahuan, takut berpendapat, tidak berani mencoba hal baru, dan akhirnya menjadi pembelajar yang pasif dan kurang kreatif. Pada pembelajaran TCL, guru lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan mengajar dengan metode ceramah, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat jika merasa perlu. Guru menjadi pusat utama dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seolah-olah menjadi satu-satunya sumber ilmu. Model ini berarti memberikan informasi secara satu arah karena tujuannya adalah memastikan guru dapat mengajar dengan baik, sehingga yang terjadi hanya penyampaian pengetahuan secara sepihak.

2) SCL (*Student Centered Learning*)

SCL (*Student Centered Learning*) adalah pendekatan pembelajaran berpusat kepada siswa. Menurut Goodlad (1994) dalam Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S. (2020, hlm. 20) Pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa memberikan penekanan bahwa belajar akan bermakna jika pengetahuan baru berkaitan dengan pengalaman yang sudah dimiliki siswa dan sesuai dengan keunikan, latar belakang dan gaya belajar setiap siswa. Pembelajaran berpusat kepada siswa mengharapkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas berbagai informasi, belajar berdasarkan pengalaman dan menyelesaikan permasalahan. Aktivitas berbagai informasi dapat dilakukan dengan cara sumbang saran, kooperatif, kolaboratif, diskusi kelompok dan kelas. Pembelajaran berpusat kepada siswa pembelajaran yang kolaboratif interaktif dan berdasarkan masalah.

Menurut Vye, dkk. (1998) dalam Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S. (2020, hlm. 20) Pembelajaran kooperatif memberikan dukungan kepada siswa untuk bekerja bersama-sama, berbagi wawasan dan membantu satu sama lain. *National Research Council* (2000) dalam Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S.

(2020, hlm. 20) menjelaskan bahwa pemecahan masalah yang dilakukan dalam kelompok kecil lebih baik dibandingkan secara individu.

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan yang memfokuskan pada peran utama siswa (*Student Centered Learning/ SCL*) dengan menerapkan pendekatan pembelajaran SCL dapat menciptakan suasana belajar yang fokus pada kebutuhan siswa, aktif, serta memberikan peluang bagi pertumbuhan dan pengembangan yang menyeluruh bagi siswa.

3. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Siagian (2021) dalam Sitti Hermayanti K., dkk. (2022, hlm. 2) strategi pembelajaran yang dibutuhkan tidak hanya mengharuskan siswa untuk duduk dikelas, namun belajar dapat dilakukan dimana saja. Sedangkan menurut Liansari dan Untari (2020) Sitti Hermayanti K., dkk. (2022, hlm. 2) Strategi pembelajaran adalah pendekatan umum yang mengarah pada serangkaian langkah atau tindakan yang dipilih oleh guru untuk memilih metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran tidak terbatas pada situasi di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan di mana saja. Ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran, di mana siswa dapat belajar tidak hanya di lingkungan kelas tetapi juga di luar kelas, seperti di lapangan, di laboratorium, atau bahkan di lingkungan sekitar mereka.

b. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran

Menurut Rowntree dalam Restiana (2023, hlm. 6-7) mengelompokkan dalam 3 jenis strategi, sebagai berikut:

a) Strategi Penyampaian Penemuan (*Exposition*)

Strategi pembelajaran exposition atau sering disebut Ekspositori adalah strategi pembelajaran di mana guru secara verbal menyampaikan materi kepada sekelompok siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi secara menyeluruh.

b) Strategi Penemuan (*Discovery*)

Strategi discovery merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa diberi kesempatan untuk secara aktif mengeksplorasi, menyelidiki, dan menemukan materi pelajaran sendiri melalui berbagai aktivitas. Dalam pendekatan ini, peran guru tidak lagi hanya sebagai sumber informasi, melainkan lebih sebagai fasilitator dan pemandu yang membantu siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Guru memberikan bimbingan, bertanya, dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk memfasilitasi pemahaman dan pengembangan keterampilan siswa. Pendekatan discovery juga dikenal sebagai strategi pembelajaran tidak langsung karena menekankan peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman, daripada hanya menerima informasi secara pasif dari guru.

c) Strategi Pembelajaran Kelompok (*Groups Learning*)

Strategi pembelajaran kelompok atau Cooperative Learning dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa secara bersama-sama. Pembelajaran ini bisa dilakukan dalam kelompok besar atau kecil. Pendekatan ini tidak mempertimbangkan kecepatan belajar individu, melainkan semua siswa dianggap memiliki kemampuan yang setara. Akibatnya, siswa dengan kemampuan tinggi mungkin terhambat oleh siswa dengan kemampuan standar, sementara siswa dengan kemampuan lebih rendah mungkin merasa tertekan dengan siswa yang lebih mampu.

d) Strategi Pembelajaran Individual (*Individual Learning*)

Pembelajaran individual (*Individual Learning*) merupakan strategi di mana siswa belajar secara mandiri. Progres, kecepatan, dan prestasi siswa sangat bergantung pada kemampuan individu masing-masing siswa yang terlibat dalam pembelajaran tersebut.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini pada materi Pendapatan Nasional yaitu strategi penemuan (*Discovery*) karena dengan menerapkan strategi discovery dalam mata pelajaran Pendapatan Nasional, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep ekonomi ini, serta keterampilan analisis, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis yang relevan untuk studi ekonomi dan masalah-masalah ekonomi yang kompleks.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2013: 133) mengemukakan bahwa Model pembelajaran merupakan suatu strategi atau format yang digunakan untuk mengatur kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, dan mengarahkan proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Trianto (2013) dalam Joko Krismanto, dkk. (2022, hlm. 88) model pembelajaran adalah suatu pola atau format yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang proses pembelajaran di kelas atau tutorial.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan merujuk pada sebuah kerangka atau pola yang dijadikan acuan dalam menyusun kurikulum, merancang materi ajar, dan mengarahkan proses belajar mengajar dikelas atau dalam sesi tutorial.

Cooperative learning termasuk pada model pengajaran sosial/model mitra belajar (*partners in learning*) telah ada banyak studi pengembangan tentang pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan banyak kemajuan yang dibuat dalam mengembangkan strategi-strategi yang membantu siswa bekerja sama secara efektif. Semua ini menjangkau mulai dari berbagai system sederhana dalam mengari siswa untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran dengan berpasangan.

b. Jenis Model Pembelajaran

Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega (1990) dalam Desak Putu dan Ni Nyoman (2022, hlm. 20-21) mengetengahkan 4 kelompok model pembelajaran, yaitu: 1) model interaksi sosial; 2) model pengolahan informasi; 3) model personal-humanistik; 4) model modifikasi tingkah laku.

1) Model Interaksi Sosial

Model pembelajaran ini berasal dari teori Gestalt yang dikenal sebagai teori fieldy-theory, dan menekankan interaksi sosial yang harmonis antara individu dan masyarakat secara luas (*learning to life together*). Karena didasarkan pada teori Gestalt, model ini menganggap bahwa objek atau peristiwa tertentu harus dipandang sebagai keseluruhan yang terorganisir.

Dengan demikian, pembelajaran dianggap lebih bermakna ketika materi disajikan secara menyeluruh daripada secara terpisah-pisah.

2) Model Pengolahan Informasi

Model ini berdasarkan pada teori belajar kognitif, yang dikembangkan oleh Jean Piaget, dan berfokus pada kemampuan siswa dalam memproses informasi untuk meningkatkan kemampuannya. Pemrosesan informasi ini mencakup cara mengumpulkan dan menerima stimuli dari lingkungan, seperti mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep, serta menggunakan simbol verbal dan visual. Robert Gagne (1985) adalah salah satu pelopor dari teori ini, yang menganggap bahwa pembelajaran adalah faktor kunci dalam perkembangan individu. Menurut Gagne, hasil dari pemrosesan informasi ini dapat dianggap sebagai modal manusia (*human capital*), yang terdiri dari informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan kecakapan motorik.

Strategi pembelajaran dari model ini meliputi pengajaran induktif, latihan inquiry, pembentukan konsep, model pengembangan, dan *Advance Organizer Model*. Pendekatan ini dirancang untuk merangsang pemikiran siswa, mengembangkan pemahaman mereka, dan memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dan berarti.

3) Model Personal (*Personal Models*)

Model ini berakar pada Teori Humanistik yang menitikberatkan pada pengembangan individu secara menyeluruh, dengan fokus utama pada aspek emosional siswa dan hubungannya dengan lingkungan. Pendidikan dalam model ini menekankan pada pengembangan diri yang harmonis serta kemampuan siswa dalam memproses informasi dengan efektif. Pendekatan ini juga mengutamakan perkembangan pribadi dan kesadaran individu.

Teori Humanistik menekankan bahwa guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa merasa bebas untuk mengembangkan diri secara emosional dan intelektual. Strategi pembelajaran yang digunakan mencakup pendekatan nondirektif, latihan kesadaran, penggunaan sinetik, dan penerapan sistem konseptual. Pendekatan ini bertujuan untuk memungkinkan siswa untuk mengambil peran aktif dalam proses belajar

mereka, serta mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan keterampilan berpikir kritis.

4) Model Modifikasi Tingkah Laku

Model ini didasarkan pada Teori Belajar Behavioristik, yang bertujuan untuk mengembangkan sistem yang efisien dalam mengatur tugas-tugas pembelajaran dan membentuk perilaku dengan menggunakan manipulasi penguatan. Pendekatan ini lebih menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati secara psikologis serta perilaku yang tidak terlihat secara langsung. Karakteristik utama dari model ini adalah penekanan pada penjabaran tugas-tugas pembelajaran secara efisien dan berurutan.

Model ini terdiri dari empat fase, yaitu fase mesin pembelajaran (seperti Komputer-Assisted Instruction dan *Computer-Based Instruction*); penggunaan media; pengajaran berprogram (baik secara linear maupun bercabang); dan penggunaan kondisioning operant serta penguatan operant. Implementasi dari model ini adalah meningkatkan ketelitian dalam pengucapan siswa. Guru dalam model ini harus memperhatikan dengan seksama tingkah laku belajar dari siswa-siswanya untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini Model Kooperatif termasuk ke dalam kategori model pembelajaran "*Social Interaction Models*" atau Model Interaksi Sosial. Karena model-model ini menekankan pentingnya interaksi sosial antara siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif menempatkan penekanan pada kerja sama antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, seperti dalam model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*), STD (*Student Teams Achievement Division*), Jigsaw, dan sebagainya.

c. Model Pembelajaran Kooperatif (*Coopertive Learning*)

Model pembelajaran kooperatif mengajarkan bahwa siswa perlu bekerjasama dalam tim untuk belajar secara lebih bertanggung jawab.

Menurut Isjoni (2010, hlm. 15) dalam Suhirman (2018, hlm. 2) Metode Pembelajaran kooperatif berasal dari konsep kerjasama, di mana siswa bekerja bersama-sama dalam satu kelompok atau tim untuk saling membantu satu sama

lain. Sedangkan menurut Slavin (2010) dalam Ani dan Donni J. (2018, hlm. 243) Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang, dengan anggota yang memiliki karakteristik atau latar belakang yang berbeda-beda. Guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran kooperatif harus memahami konsep dasarnya dengan baik.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif adalah metode di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil, umumnya 4-6 orang, dengan maksud saling memberi bantuan dan bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran adalah inti dari pembelajaran kooperatif.. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif melibatkan serangkaian langkah yang harus diikuti atau dilaksanakan. Hufad (2002) dalam Ani dan Donni J. A. (2018, hlm. 253) Pembelajaran kooperatif melibatkan tujuh langkah yang perlu diikuti, antara lain:

Tabel 2. 1.
Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah-Langkah	Penjelasan
Fase 1 Pre-test	Guru menyampaikan seperangkat alat tes sesuai dengan materi yang akan disampaikan
Fase 2 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik
Fase 3 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase 4 Mengorganisasikan	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok-

peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	kelompok belajar dan bagaimana caranya membantu setiap kelompok belajar agar melakukan transisi secara efisien
Fase 5 Membimbing kelompok kerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase 6 Posttest (Evaluasi)	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikannya
Fase 7 Tindak lanjut	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok serta memberikan rekomendasi sesuai hasil yang diperoleh

e. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan teknik dalam pembelajaran kooperatif yang memadukan penggunaan permainan dan turnamen akademik. Menurut Hamdayana (2016) dalam Joko Krismanto, dkk. (2022, hlm. 89) Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode dari pembelajaran kooperatif yang melibatkan peran serta siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Slavin (2015) dalam Joko Krismanto, dkk. (2022, hlm. 92) mengemukakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan teknik dalam pembelajaran kooperatif yang memadukan penggunaan permainan dan turnamen akademik. Dalam metode ini, siswa berperan sebagai tutor sebaya dan terlibat dalam kuis atau aktivitas yang memungkinkan mereka bersaing sebagai perwakilan tim mereka. TGT didesain untuk mempromosikan kerjasama melalui persaingan sehat,

dengan siswa dari tim yang berbeda yang memiliki kemampuan akademik setara berkompetisi satu sama lain, menggunakan sistem skor untuk melacak kemajuan individu dan tim.

a) Komponen-Komponen Model Pembelajaran TGT

Komponen utama dalam suatu model pembelajaran adalah hal-hal yang harus ada di dalam sebuah langkah-langkah pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar, efektif dan menghemat waktu. Menurut Slavin (2015) dalam Joko Krismanto, dkk. (2022, hlm. 97) mengemukakan dalam TGT terdiri dari beberapa aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Langkah pertama dalam pembelajaran kooperatif adalah persiapan, di mana guru menyusun materi pembelajaran untuk disampaikan melalui presentasi kelas, kegiatan belajar kelompok, dan turnamen akademik. Beberapa perangkat yang mendukung proses ini termasuk rancangan program pembelajaran, bahan ajar untuk presentasi kelas, lembar kerja untuk kegiatan kelompok, dan lembar kerja untuk turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya, guru menempatkan siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang. Pembagian kelompok ini didasarkan pada kemampuan akademik mereka sehingga satu kelompok ini terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah secara merata.
2. Langkah kedua dalam pembelajaran kooperatif adalah presentasi kelas, di mana guru memperkenalkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan mengajar langsung. Selama presentasi kelas, guru tidak menyampaikan seluruh materi secara detail, tetapi hanya memberikan pokok-pokok materi. Pengembangan lebih lanjut dari materi pembelajaran akan dilakukan oleh siswa sendiri. Selain itu, pada saat presentasi kelas, guru juga menjelaskan tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Game-Tournament*).
3. Langkah ketiga dalam pembelajaran kooperatif adalah belajar kelompok, di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang telah ditetapkan oleh guru.

b) Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, aktivitas belajar melalui permainan dirancang untuk memungkinkan peserta didik belajar dengan lebih santai sambil mengembangkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar. Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan atau penerapan model pembelajaran TGT, yakni:

Menurut Slavin (2010) dalam Ani dan Donni J. A. (2018, hlm. 255) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu:

1. Tahap penyajian kelas (Class Presentation) terdiri dari dua tahapan utama, yaitu pembukaan dan pengembangan.
 - a) **Pembukaan**

Di awal pembelajaran, guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada siswa (persyaratan belajar). Saat memulai pembelajaran kelas ini, guru harus telah menyiapkan lembar kerja atau soal untuk turnamen.
 - b) **Pengembangan**

Guru menyampaikan penjelasan materi secara ringkas. Siswa perlu memperhatikan dan memahami materi dengan baik karena hal ini akan membantu mereka dalam kerja kelompok dan permainan (game), di mana skor dari permainan juga berpengaruh terhadap skor kelompok.
2. Tahap belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru menyebutkan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompok mereka. Kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa dengan latar belakang yang berbeda-beda.
3. Permainan (*Games*)

Permainan ini mengandung pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang mereka peroleh dari penyajian kelas dan belajar dalam kelompok.

4. Pertandingan (*Tournaments*)

Turnamen adalah struktur di mana permainan berlangsung. Turnamen ini dilakukan pada akhir pembelajaran setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah menjalankan aktivitas kerja kelompok dengan lembar kerja mereka.

5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Guru mengumumkan kelompok pemenang, di mana setiap tim akan menerima sertifikat atau hadiah jika rata-rata skornya mencapai standar yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Shoimin (2015) dalam Joko Krismanto H. dkk (2022, hlm. 100) menerangkan beberapa langkah yang harus diikuti oleh guru dalam penggunaan model pembelajaran TGT di kelas, antara lain sebagai berikut:

1. Pada tahap Penyajian Kelas (*Class Presentation*), guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, inti materi, dan memberikan penjelasan singkat tentang Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dibagikan kepada kelompok. Ini sering dilakukan melalui metode ceramah yang dipimpin oleh guru.
2. Pada tahap Belajar dalam Kelompok (*Teams*), guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang umumnya terdiri dari 5-6 siswa (sesuai dengan jumlah siswa dalam kelas). Setiap kelompok terdiri dari anggota dengan tingkat kemampuan yang beragam. Selanjutnya, siswa berdiskusi mengenai masalah atau tugas yang diberikan oleh guru dalam Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Pada tahap Permainan (*Games*), terdapat serangkaian pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran dan didesain untuk menguji pemahaman siswa yang diperoleh dari penyajian kelas dan pembelajaran dalam kelompok.
4. Pertandingan atau *Turnament*, dalam turnamen guru mengurutkan setiap anggota di dalam kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.
5. Pada tahap Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*), setelah turnamen selesai, guru mengumumkan kelompok pemenang. Setiap tim akan

diberikan sertifikat atau hadiah jika mereka mencapai skor yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Tabel 2. 2.
Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

AKTIVITAS PENDIDIK	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
Pendidik menjelaskan materi yang menjadi focus model TGT dan memberikan pertanyaan kepada murid	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.
Pendidik membagi siswa ke dalam beberapa kelompok	Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang
Pendidik membagi soal kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara bersama.	Peserta didik membaca, berdiskusi, dan mencatat jawaban hasil diskusi kelompoknya.
Pendidik meminta perwakilan tiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas	Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas.
Pendidik memberikan informasi peserta didik akan melaksanakan turnamen antar kelompok dan memberikan soal turnamen yang harus dikerjakan dengan waktu tertentu.	Setiap kelompok berlomba menyelesaikan soal turnamen sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dengan jawabannya tepat.
Pendidik memperhatikan setiap kelompok dan membantuk jika kelompok kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok.	Kelompok yang selesai terlebih dahulu dari waktu yang telah ditentukan, dapat menuliskan jawaban hasil diskusi dipapan tulis.
Pendidik memberikan penghargaan kelompok berupa	Setiap kelompok mengapresiasi kelompok yang sudah maju dengan

pujian dan kelompok lain diminta memberikan tepuk tangan untuk kelompok yang maju	cara memberikan tepuk tangan untuk mereka.
---	--

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT melibatkan beberapa langkah yang dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif. Berikut adalah simpulan dari kedua pendapat ahli, yaitu **Presentasi Kelas/Penyajian Kelas**, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah atau presentasi di depan kelas untuk memberikan gambaran umum tentang topik yang dipelajari. **Belajar dalam Kelompok/Teams**, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok dengan anggota yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Mereka bekerjasama dalam menyelesaikan lembar kegiatan atau mendiskusikan masalah-masalah yang diberikan oleh guru. **Permainan/Games**, Pertanyaan-pertanyaan relevan dengan materi pembelajaran digunakan dalam permainan untuk menguji pemahaman siswa. Permainan ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan interaktif. **Turnamen/Pertandingan**, Siswa berkompetisi dalam turnamen atau pertandingan akademik yang menguji kemampuan mereka. Guru mengurutkan siswa dalam kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan mereka untuk memastikan kompetisi yang seimbang. **Penghargaan Kelompok/Teams Recognition**, Setelah turnamen selesai, kelompok-kelompok yang berhasil akan diumumkan dan mendapat penghargaan seperti sertifikat atau hadiah. Ini bertujuan untuk memberikan motivasi tambahan kepada siswa dan mengakui prestasi mereka dalam pembelajaran.

c) **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Menurut Taniredja (2012) dalam Joko Krismanto, dkk. (2022, hlm. 103) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami:

- **Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

- Dalam kelas kooperatif, siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat mereka secara aktif.
- Kepercayaan diri siswa meningkat.
- Perilaku mengganggu terhadap siswa lain berkurang.
- Motivasi belajar siswa meningkat.
- Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih dalam.
- Meningkatkan sikap baik, empati, dan toleransi antara siswa dan antara siswa dengan guru.
- Kerjasama antar siswa meningkatkan interaksi dalam pembelajaran di kelas menjadi lebih dinamis dan menarik.

- **Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

- Dalam beberapa kegiatan pembelajaran, tidak semua siswa aktif berpartisipasi dengan memberikan pendapat mereka.
- Keterbatasan waktu menjadi kendala dalam proses pembelajaran.
- Potensi terjadinya gangguan atau kegaduhan jika guru tidak efektif dalam mengelola kelas.

Teori belajar pada model *cooperative learning* tipe TGT adalah teori kognitif. Karena Teori ini mengutamakan proses kognitif dalam pembelajaran, termasuk kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengembangkan konsep. Dalam model TGT, siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah dan permainan akademik yang bertujuan untuk menguji pemahaman mereka. Melalui proses ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir secara analitis, dan mengambil keputusan.

d) Kelemahan dari Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Joko Krismanto H. Dkk (2022, hlm. 104) menjelaskan kelemahan dari Model pembelajaran TGT, diantaranya:

- Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dilaksanakan.
- Guru dalam model pembelajaran ini perlu memiliki kemampuan dalam memilih materi pelajaran yang sesuai dengan model ini.

3. Sebelum menerapkan model ini, guru harus mempersiapkannya dengan baik, seperti menyusun soal untuk setiap turnamen atau permainan, dan mengetahui urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

5. Media Kartu Domino

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hamka (2018) dalam Septy Nurfadhillah, dkk. (2021, hlm. 13) bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik berupa objek fisik maupun non-fisik, dengan tujuan agar pemahaman materi dapat terjadi secara lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran Peserta didik dapat lebih mudah diterima dan tertarik untuk belajar lebih lanjut dengan cara yang menyeluruh dan menarik minat mereka. Definisi ini juga sejalan dengan definisi dari H. Malik (1994) dalam Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatu Hasanah (2017, hlm. 10) Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar, guna mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat bantu, baik fisik maupun non-fisik, yang sengaja digunakan dalam proses pembelajaran untuk memediasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik, sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran merupakan strategi yang penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

b) Pengertian Kartu Domino

Menurut Nurhasanah (2015, hlm. 17) dalam Jayanti, dkk. (2023, hlm. 82) Domino adalah semacam permainan kartu generik yang berjumlah 28 kartu, masing-masing terdiri dari balak/plang 1 sampai 6 dan diikuti oleh batu-batu lainnya. Biasanya dimainkan oleh 4 orang saling berhadapan. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 5x3 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi atau pengganti angka. Domino bisa pula merujuk kotak-kotak kecil yang bisa ditata dan jatuh bersamaan.

c) Cara main kartu domino

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kreatif menggunakan media kartu domino, yaitu:

“Permainan ini dimainkan oleh 2-6 orang pemain. Dimulai dengan meletakkan kartu "START", setiap pemain bergantian meletakkan kartu mereka secara berurutan, membentuk pola yang terhubung. Pemain yang tidak dapat melanjutkan giliran akan kehilangan satu putaran dan meletakkan kartu yang tidak dapat dimainkan. Pemenangnya adalah pemain yang pertama kali berhasil menghabiskan kartunya. Jika tidak ada yang dapat menghabiskan kartu, pemenangnya adalah pemain dengan jumlah kartu tersisa yang paling sedikit.”

d) Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Domino

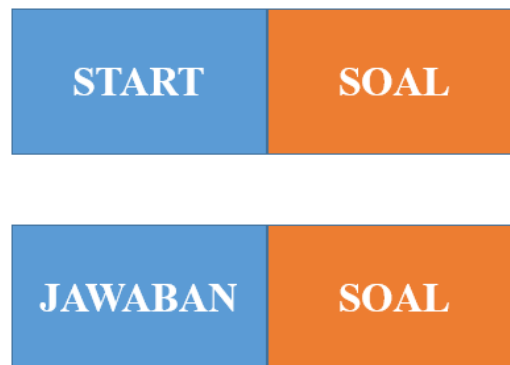
Menurut Khumaeroh, Nurhayati, & Jaelani (2021, hlm. 104) dalam Jayanti, dkk. (2023, hlm. 83) kelebihan media kartu domino, terdiri dari:

- 1) Bermain dalam konteks pembelajaran merupakan hal yang menyenangkan.
- 2) Siswa diharapkan aktif terlibat dalam permainan.
- 3) Bermain adalah kegiatan yang memberikan kesenangan.
- 4) Meminta siswa untuk berpikir, mengingat, memprediksi, dan menebak.
- 5) Terjadi interaksi antara siswa satu sama lain.
- 6) Menantang siswa untuk berpikir dan mengingat materi yang telah diajarkan.
- 7) Kegiatan ini mendorong semua siswa untuk terlibat, membantu mereka terbuka dalam berpartisipasi.
- 8) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam proses belajar.

9) Praktis dan mudah dibawa ke mana-mana.

Menurut As'ari dalam Pornomo (2008) dalam Jayanti, dkk. (2023, hlm. 83) menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan domino akan lebih efektif jika sebelum bermain siswa harus membaca buku atau melakukan diskusi tentang konsep-konsep terkait. Dengan demikian domino juga melatih siswa belajar mandiri.

e) **Gambar Domino**



Gambar 2. 1.
Kartu Domino

Gambar kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan. Berikut adalah deskripsi gambar kartu domino sebagai media pembelajaran:

Kartu domino adalah kumpulan kartu berukuran kecil yang biasanya terbuat dari karton atau bahan yang serupa. Setiap kartu memiliki dua sisi yang berisi gambar titik-titik atau angka yang mewakili nilai-nilai tertentu. Kartu domino umumnya berbentuk persegi panjang dengan ukuran yang cukup portable. Disetiap kartu, ada dua bagian, dengan setiap bagian memiliki beberapa berupa jawaban dan soal. Gambar domino juga bisa digunakan bilangan-bilangan bulat atau jumlah soal-jawaban, tergantung pada konteks penggunaannya.

6. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil nyata yang bisa terlihat dan dirasakan pada peserta didik setelah mereka mengikuti pembelajaran adalah buah dari proses belajar yang telah dilakukan.

Menurut Sudjana (1995) dalam Husamah, dkk (2016, hlm 19) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Kemampuan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka peroleh dari pengalaman belajar. Semua hasil belajar siswa merupakan hasil dari interaksi yang terjadi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2002, hlm. 248) dalam Rusydi dan Fitri (2020, hlm. 50) Hasil belajar adalah kemampuan siswa untuk menguasai bahan atau materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Sementara itu Purwanto (2002, hlm. 22) dalam Rusydi dan Fitri (2020, hlm. 50) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah mengalami proses pembelajaran, yang mengakibatkan perubahan positif dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa dibandingkan sebelumnya.

Berdasarkan 3 (tiga) pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencerminkan seberapa efektif proses pembelajaran yang terjadi, di mana siswa berhasil menyerap, memahami, dan mengimplementasikan materi pembelajaran dalam situasi nyata sehari-hari, serta mengalami perbaikan dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

b) Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai penunjuk pencapaian tujuan pembelajaran dalam kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam individu maupun dari lingkungan sekitarnya. Menurut Slameto (2010, hlm. 53-70) dalam Rusydi dan Fitri (2020, hlm. 80) membahas faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua faktor, diantaranya:

1) Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu :

1. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah dijelaskan sebagai faktor kesehatan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi belajar siswa.

2. Faktor Psikologis

Faktor yang digolongkan masuk kedalam Faktor psikologis mencakup aspek-aspek seperti intelegensi, fokus perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, tanggung jawab, dan kesiapan individu.

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan mental atau psikis.

2) Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu :

a) Faktor keluarga

Proses pembelajaran siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, atmosfer di rumah, kondisi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan konteks budaya keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor-faktor di sekolah yang mempengaruhi proses belajar meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, kedisiplinan, fasilitas pembelajaran, jadwal sekolah, standar pembelajaran, kondisi bangunan sekolah, pendekatan pembelajaran, dan pemberian tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Kehadiran siswa di dalam masyarakat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mereka. Pengaruh tersebut meliputi partisipasi siswa dalam kegiatan masyarakat, interaksi dengan media massa, hubungan dengan teman sebaya, dan pengalaman hidup dalam lingkungan masyarakat.

Faktor-faktor tersebut memiliki dampak yang signifikan pada proses pengajaran dan pembelajaran, serta pencapaian hasil belajar siswa. Sebagai bagian dari upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, seorang pendidik perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut agar pencapaian hasil belajar siswa dapat optimal.

Sementara itu menurut Siregar dan Nara (2010, hlm. 87) dalam Rusydi dan Fitri (2020, hlm. 81-82) Ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- a. Faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor fisiologis, yang mencakup kondisi fisik tubuh dan fungsi fisiologis tertentu.
 - 2) Faktor psikologis, termasuk bakat, minat, intelegensi, dan motivasi.
- b. Faktor eksternal terdiri dari:
 - 1) Faktor sosial, yang meliputi:
 - Lingkungan keluarga, seperti peran orang tua, suasana rumah, kemampuan ekonomi keluarga, latar belakang budaya.
 - Lingkungan guru, termasuk interaksi antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, metode pengajaran, dan budaya sekolah.
 - Lingkungan masyarakat, seperti pola hidup di lingkungan sekitar, kegiatan sosial di masyarakat, dan pengaruh media massa.
 - 2) Faktor nonsosial, meliputi:
 - Sarana dan prasarana sekolah, seperti kurikulum, media pembelajaran, kondisi bangunan sekolah, fasilitas belajar, dan waktu pembelajaran.
 - Lingkungan rumah dan alam sekitar.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal: Faktor Fisiologis: Termasuk kondisi fisik tubuh dan Fungsi-fungsi fisiologis tertentu merujuk pada kondisi kerja tubuh dan proses fisiologis khusus. Sedangkan faktor psikologis mencakup bakat alami, minat, kemampuan berpikir, dan dorongan untuk mencapai tujuan.
2. Faktor Eksternal: Faktor Sosial: Meliputi pengaruh lingkungan keluarga, lingkungan guru, dan lingkungan masyarakat terhadap proses belajar siswa. Faktor Nonsosial: Meliputi sarana dan prasarana sekolah, seperti kurikulum, media pendidikan, kondisi bangunan sekolah, fasilitas belajar, waktu belajar, serta pengaruh lingkungan rumah dan alam.

Penting bagi guru dan pendidik untuk memperhatikan kedua jenis faktor ini dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat dioptimalkan. Dengan memahami dan mengakomodasi faktor-faktor tersebut, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien serta sesuai dengan kebutuhan dan potensi individu siswa.

c) **Indikator Hasil Belajar**

Menurut Moore dalam Ricardo dan Meilani (2017) dalam Homroul F. dan Brilian Rosy (2021, hlm. 327-328) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu :

1. Ranah Kognitif mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif melibatkan penerimaan, tanggapan, dan penilaian terhadap nilai-nilai, sikap, dan keyakinan yang mempengaruhi perilaku individu.
3. Ranah Psikomotor mencakup kemampuan dasar gerakan, gerakan umum, gerakan yang diatur, dan kreativitas dalam penggunaan keterampilan praktis.

Menurut Straus, Tetroe, dan Graham dalam penelitian oleh Ricardo dan Meilani (2017) yang dikutip dalam Homroul F. dan Brilian Rosy (2021, hlm. 327-328), indikator hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran dan penyampaian informasi.
2. Ranah Afektif terkait dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan dalam mengubah perilaku.
3. Ranah Psikomotor mencakup keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan dalam praktik dan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Indikator Hasil Belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu **Ranah Kognitif**, ini mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Indikator ini menekankan pada pemeroleh pengetahuan dan kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, dan mengevaluasi informasi yang mereka terima, **Ranah Afektif**, ranah ini menyoroti aspek sikap, nilai, dan keyakinan siswa yang berperan dalam mengubah perilaku mereka. Indikator ini memperhatikan

bagaimana siswa menerima, merespon, dan menetapkan nilai terhadap materi pelajaran atau situasi tertentu, dan **Ranah Psikomotor**, melibatkan keterampilan fisik dan pengembangan diri siswa dalam melakukan aktivitas atau prakter tertentu. Indikator ini menekankan pada keterampilan dan pengembangan diri siswa dalam konteks praktik atau penerapan keterampilan dalam situasi nyata.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 3.
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Penerbit (Tahun) Judul Tempat Penelitian	Pendekatan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Nurjanah (2018) Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Di SDN Tegalgede 01 Kec. Sumpalsari Kab. Jember	Metode Eksperimen dengan Rancangan Pre- Eksperimen (Pre- Experimental Design)	Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPA siswa SDN Tegalgede 02 Kec. Sumpalsari Kab. Jember Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	Waktu Penelitian, Lokasi Penelitian, Hasil Belajar

			dibandingkan kelas kontrol.		
2	<p>Isfawati (2018)</p> <p>Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Bantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Sungguminasa SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.</p>	<p>Eksperimen semu/ eksperimen kuasi (quasi experimental design) dengan bentuk non equivalent control group design.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 2 Sungguminasa diperoleh bahwa tidak ada perbedaan minat belajar tinggi dan minat belajar rendah pada hasil belajar siswa karena siswa kelas VII belajar pada saat siang hari jadi antusias siswa untuk belajar sangat rendah.</p> <p>Berdasarkan uraian di atas serta dukungan dari hasil penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar</p>	<p>Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)</p>	<p>Waktu Penelitian, Lokasi Penelitian, Hasil Belajar</p>

			rendah terhadap hasil belajar siswa.		
3	Dian Riska U(2019) Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Dengan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorpeserta Didik Kelas X Mata Pelajaran Biologi Di Sma Negeri 14 Bandar Lampung di SMA Negeri 14 Bandar, Jln Bukit Kemiling Permai	Metode yang dilakukandalam penelitian ini yaitu Quasi eksperimen, berdesainThe matching Only Pretest-Postest control group design	Model pembelajaran Team Game Tournament ini mampu menarik perhatian serta partisipasi nya dalam pembelajaran membuat lebih fokus antara belajar dan permainan terlebih mata pelajaran ekonomi ini membutuhkan ketelitian yang lebih dibandingkan dengan model konvensional.18 hal ini berarti bahwa pada saat diterapkan model Team Game Tournament jauh lebih tinggi dibandingkan dengan yang hanya menerapkan model pembelajaran konvensional saja sehingga dengan	Model Pembelajaran <i>Cooperative Teams Games Tournament (TGT)</i>	Waktu Penelitian, Lokasi Penelitian, Hasil Belajar

			pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mampu mengaktifkan aktivitas belajar peserta didik terlebih pada materi elektronika analog membutuhkan analogi yang tinggi		
--	--	--	---	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran, perubahan perilaku individu disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Guru berperan dalam membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka serta berinteraksi dengan lingkungan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk memastikan pembelajaran menarik dan bermakna bagi siswa. Jika pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan siswa atau tidak menarik minat mereka, maka pembelajaran tersebut kehilangan nilai.

Di bidang pembelajaran ekonomi, model pembelajaran adalah strategi atau pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengembangkan materi pembelajaran, dan memandu proses belajar mengajar di kelas atau lingkungan lainnya. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar siswa, yang pada akhirnya akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka.

Menurut Slavin (2015) dalam Joko Krismanto, dkk. (2022, hlm. 92), TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan kuis, di mana siswa berkompetisi sebagai tim dengan anggota lain yang memiliki kinerja akademik setara. Menurut Larasari dan Poeadjiatoeti (2016, hlm. 1-5), penggunaan Kartu

Domino dalam pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat karena lebih mirip permainan dibandingkan dengan gambar diam yang monoton.

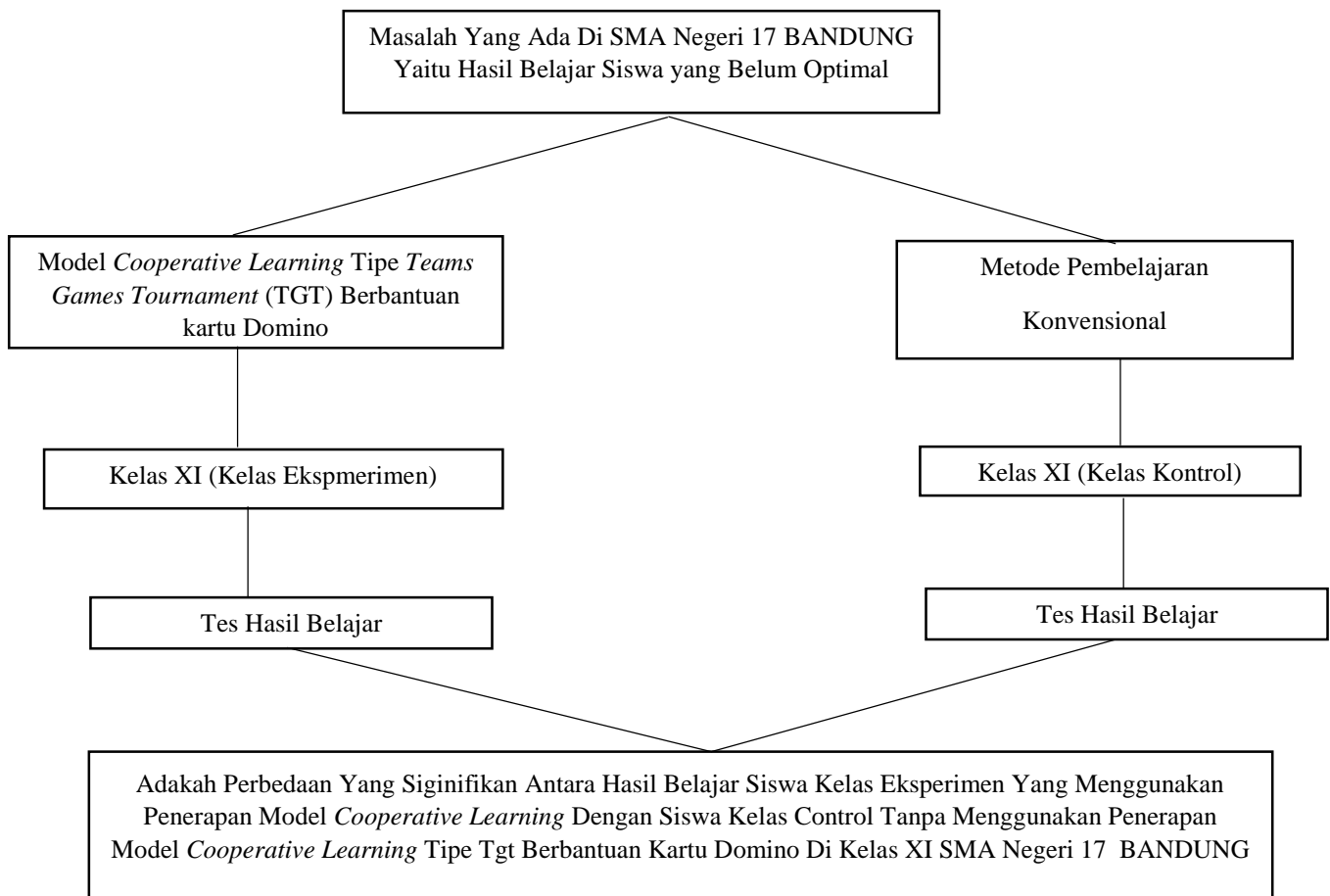
Sudjana (2010, hlm. 22) seperti yang dikutip dalam Fitriani (2016, hlm. 138), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah mengalami pengalaman belajar, yang merupakan hasil dari interaksi antara guru dan siswa.

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menggunakan Model Cooperative Learning Tipe TGT dengan bantuan kartu domino, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Pada awal pembelajaran peserta didik diberikan tes berupa Pre-Test selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan informasi materi pendapatan nasional berupa video (LK Individu - 1)
2. Guru membagi kelompok ke dalam 6 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 - 6 peserta didik yang anggotanya beragam dan guru memberikan kartu domino (LK 1 Kelompok) pada tiap kelompok yang berisi materi yang sudah diajarkan untuk mengasah kemampuan siswa.
3. Selama proses pengerjaan tugas, guru membimbing setiap kelompok dengan memberikan arahan, memberikan penjelasan tambahan. Jika ada kelompok yang mengalami kesulitan, guru memberikan bantuan tambahan untuk membantu mereka mengatasi masalah tersebut dan melanjutkan proses belajar
4. Setiap kelompok diberi tantangan untuk menyusun kartu dengan pola tertentu, mempromosikan kerja sama dan komunikasi antar anggota kelompok..
5. Guru mengevaluasi dan meminta perwakilan tiap kelompok menyampaikan hasil diskusi
6. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah menghabiskan kartu domino.

Sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau ceramah.

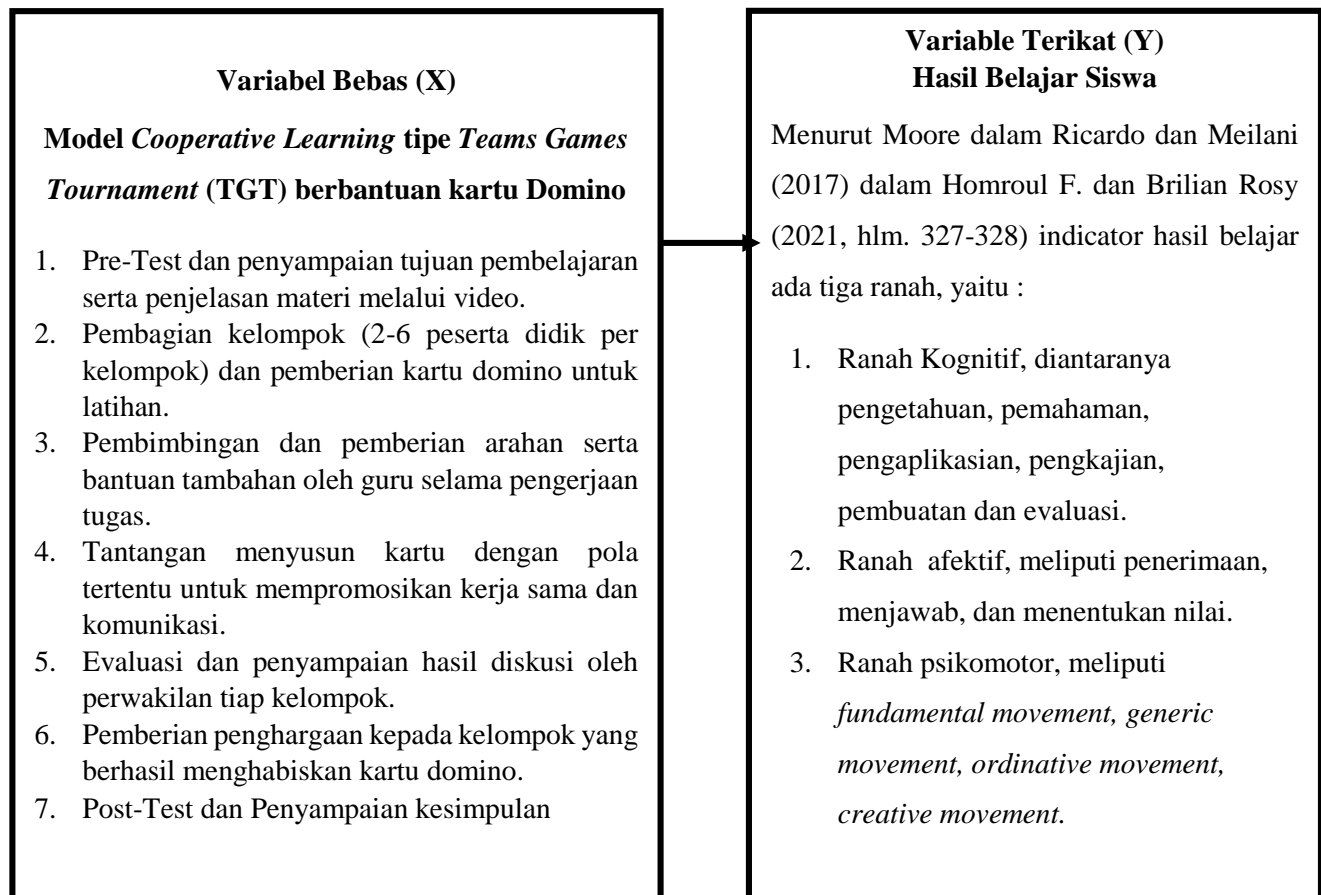
Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini;



Gambar 2. 2.
Kerangka Pemikiran

Dengan kerangka pemikiran ini, proses penelitian dapat dijelaskan dengan terencana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh hasil belajar terhadap siswa di kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan kartu domino dibandingkan dengan siswa di kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian antar variable penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



X = Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu Domino

Y = Hasil Belajar Siswa

→ = Garis yang menunjukkan pengaruh pada variable.

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (2024, hlm. 15), dijelaskan bahwa asumsi merupakan dasar pemikiran yang diterima kebenarannya oleh peneliti. Asumsi ini dapat berupa teori-teori yang ada, bukti-bukti yang telah terkumpul, atau pemikiran yang berasal dari peneliti sendiri. Berdasarkan pernyataan diatas, asumsi yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Dalam penerapan model *Cooperative Learning* Tipe TGT ini, setiap siswa dapat mengikuti dan menikmati pelajaran dengan baik.
- b. Lingkungan dan sarana prasarana sekolah memadai
- c. Guru mata pelajaran ekonomi dapat menerapkan model *Cooperative Learning* ini dengan baik dan cermat pada pembelajaran berikutnya.

2. Hipotesis

Dalam buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (2024, hlm. 15), dijelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang telah dinyatakan secara teoritis dalam kerangka pemikiran. Hipotesis perlu diuji kebenarannya secara empiris melalui proses penelitian atau pengumpulan data. Dari asumsi di atas, maka peneliti berhipotesis bahwa:

- a. H1 : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dalam materi Pendapatan Nasional setelah menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.
- b. H2 : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol dalam materi Pendapatan Nasional setelah pembelajaran tanpa menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.
- c. H3 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino dengan siswa kelas kontrol tanpa menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.
- d. H4 : Terdapat pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu domino terhadap hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.