

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Syaiful Sagala dalam Tibahary. R.A & Muliana, 2018, hlm. 55). Secara luas, Joyce dan Weil (dalam Tibahary. R.A & Muliana, 2018, hlm. 56) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil adalah membantu pelajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar. Merujuk pada dua pendapat di atas, (Indrawati dalam Tibahary. R.A & Muliana, 2018, hlm. 56) memaknai model pembelajaran sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik. Di dalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan atau kegiatan guru dan peserta didik yang dikenal dengan istilah sintaks. Secara implisit di balik tahapan pembelajaran tersebut terdapat karakteristik lainnya dari sebuah model dan rasional yang membedakan antara model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang memberikan panduan sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru serta aspek perencanaan pada

kurikulum, strategi pembelajaran, penggunaan media, serta interaksi antara guru dan peserta didik. Model pembelajaran menggambarkan lingkungan belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh informasi, keterampilan, nilai, serta cara berpikir yang efektif. Selain itu, dalam setiap model terdapat sintaks atau tahapan pembelajaran yang menunjukkan pola interaksi antara guru dan peserta didik, yang pada akhirnya menciptakan kondisi belajar optimal. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung proses belajar yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Adapun fungsi model pembelajaran adalah: a) Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. b) Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut. c) Memudahkan para dosen/ guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya. d) Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Asyafah Abash, 2018, hlm. 23). Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Trianto dalam Purnomo Agus & dkk, 2022, hlm. 10) yang mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki peran penting sebagai pedoman dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Model ini membantu perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan, melaksanakan, serta menyesuaikan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, model pembelajaran juga mempermudah pendidik dalam mengajarkan materi, memberikan langkah-langkah yang sistematis, serta membantu peserta didik memperoleh informasi, keterampilan, dan cara berpikir yang efektif. Oleh karena itu, pemilihan model

pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi, kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung optimal.

c. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Hamiyah dan Jauhar (dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk 2022, hlm. 8) ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, (2) dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas, (3) memiliki perangkat bagian model, (4) memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung. Adapun menurut Rofa'ah (dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk 2022, hlm. 9) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah: (1) rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa mengajar (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik. Sesuai dengan ciri-ciri model pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tidak hanya untuk mempermudah guru melainkan juga berdampak positif terhadap siswa untuk proses belajar mengajar, contohnya saja dengan penggunaan model pembelajaran maka siswa akan lebih mudah berkeaktifitas dalam berfikir, kemudian dengan kemudahan tersebut dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang diharapkan serta hasil yang memuaskan.

Berdasarkan penjelasan para ahli dan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang mencerminkan dasar teori pendidikan dan teori belajar tertentu, serta bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik melibatkan peserta

didik secara intelektual dan emosional, memungkinkan mereka untuk mengalami, menganalisis, bertindak, serta membentuk sikap. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, model pembelajaran tidak hanya mempermudah tugas guru, tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa dengan mendorong kreativitas berpikir dan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar yang lebih optimal.

d. Manfaat Model Pembelajaran

Muharam, Nursyahbani, Firdaus, & dkk (dalam Wulansari, 2024, hlm 17) menyebutkan bahwa manfaat model pembelajaran adalah dapat membantu tenaga pendidik atau guru dalam menyampaikan materi yang ada demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan mengantarkan manfaat model pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Magdalena, Agustin, & Fitria (dalam Wulansari, 2024, hlm. 17) juga menerangkan bahwa manfaat model pembelajaran adalah untuk mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar peserta didik yang diharapkan oleh guru atau pendidik.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki manfaat utama dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, model pembelajaran juga berperan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik agar lebih terstruktur dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh pendidik.

e. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Komalasari (dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk, 2022, hlm. 24-25) jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*) yaitu Problem based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam prosesnya. Pelaksanaan model Problem Based Learning terdiri dari 5 tahap proses, yaitu: (a) tahap pertama adalah proses orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik

untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah, (b) tahap kedua, mengorganisasi peserta didik. Pada tahap ini guru membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah, (c) tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, (d) tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya, (e) tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan (Trianto dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk, 2022, hlm. 24-25).

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) yaitu model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk, 2022, hlm. 27). Didukung dengan pendapat Anita Lie dalam Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk (2022, hlm. 28) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kolaborasi dalam memecahkan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*) yaitu penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan

pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan nilai-nilai. Tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah membantu siswa agar dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada siswa dalam kegiatan pemecahan masalah terkait dengan proyek dan tugas-tugas bermakna lainnya (Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk, 2022 hlm. 29-31).

4. Model Pembelajaran Kontekstual yaitu suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual menghadapkan siswa dengan dunia nyata (*real world*) dimana mereka berada. Sehingga materi- materi yang mereka pelajari bukan hanya menjadi bayangan dalam pikiran mereka. Siswa dalam kelas kontekstual akan mengalami sendiri kegiatan belajar dan kaitannya dengan apa yang mereka pelajari. Siswa diajak untuk berpikir, bukan sekedar menerima apa kata guru. Siswa menjadi subjek dalam kelas kontekstual, artinya pusat dari proses pembelajaran adalah siswa sehingga harus aktif, kritis dan kreatif menemukan sendiri pengetahuan dan pengalaman baru yang akan memberikan manfaat bagi mereka. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah model pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran guru menghadirkan situasi nyata di dalam kelas dan peserta didik diminta untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk, 2022, hlm. 62).
5. Model Pembelajaran Konvensional yaitu model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik atau guru. Pola pembelajaran konvensional, menunjukkan kegiatan proses belajar mengajar yang diarahkan pada aliran informasi dari guru ke siswa. Dalam model pembelajaran konvensional, guru di sekolah umumnya memfokuskan diri pada upaya penuangan pengetahuan kepada para siswa (Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk, 2022, hlm. 77). Selanjutnya, Sahimin & dkk (dalam Purnomo, Kanusta,

Fitriyah & dkk, 2022, hlm. 78) menyatakan bahwa konvensional merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan kepada sejumlah pendengar. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional adalah metode yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar, di mana guru berperan sebagai pemberi materi utama melalui instruksi atau ceramah. Dalam model ini, pembelajaran lebih bersifat satu arah, dengan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pendekatan ini berasumsi bahwa pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari guru ke siswa tanpa banyak interaksi atau eksplorasi mandiri.

6. Model Pembelajaran Afektif yaitu Model pembelajaran afektif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada nilai dan sikap peserta didik. Ada beberapa model pembelajaran yang bisa digunakan dalam model pembelajaran afektif diantaranya adalah model konsiderasi, pengembangan moral kognitif, model pengembangan kognitif, mengklarifikasi nilai, pembiasaan dan model. Adapun beberapa karakteristik ranah afektif yang perlu ditinjau antara lain yaitu sikap, minat, nilai, moral, dan konsep diri (Purnomo, Kanusta, Fitriyah & dkk, 2022, hlm. 115)
7. Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas mengenai jenis-jenis model pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis model pembelajaran terdiri dari beberapa jenis model diantaranya adalah model pembelajaran *problem based learning*, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *project based learning*, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran konvensional, model pembelajaran afektif, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu. Semua jenis model pembelajaran memiliki sintak, dan langkah-langkahnya masing-masing untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dari berbagai jenis model pembelajaran tersebut, peneliti memilih salah satu jenis model pembelajaran yaitu model kooperatif untuk dijadikan bahan penelitian ini.

2. Cooperative Learning

a. Pengertian Cooperative Learning

Cooperative learning berasal dari dua kata yaitu *Cooperative* dan *Learning*. *Cooperative* berarti kerjasama dan *Learning* berarti belajar. Jadi, *Cooperative*

learning merupakan belajar melalui kegiatan bersama. *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok- kelompok belajar. Selama proses kerjasama berlangsung, tentunya ada diskusi, saling bertukar ide, yang pandai mengajari yang lemah, dari individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu (Muhammad Thobroni, 2013, hlm. 286).

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif, karena mereka menganggap telah terbiasa menggunakannya. Walaupun pembelajaran kooperatif terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif. Penggunaan model pembelajaran kooperatif adalah suatu proses yang membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok. *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai pembelajaran (Miftahul Huda, 2016, hlm.29).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antara peserta didik dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temanya. Kegiatan peserta didik dalam belajar kooperatif antara lain mengikuti penjelasan guru secara aktif, menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya, mendorong teman sekelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif, dan berdiskusi. Agar kegiatan peserta didik berlangsung dengan baik dan lancar diperlukan keterampilan-keterampilan khusus, yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi dan pembagian tugas antara anggota kelompok. Banyak para ahli memberikan batasan tentang pengertian model kooperatif, sebagai berikut:

1. Knight (2009) menyatakan *cooperative learning* adalah pembelajaran yang lebih menekankan siswa daripada guru. *Cooperative learning* adalah strategi yang memungkinkan siswa mengambil alih peran guru. Di lain hal *cooperative learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran interaktif, yang lebih menarik dari pembelajaran pada umumnya, dan lebih menarik dari pembelajaran yang kurang efektif. *Cooperative learning* juga sebuah metode yang digunakan guru untuk memberikan variasi dalam pembelajaran dan dilaksanakan secara efektif. Hal ini memberikan sebuah kondisi untuk siswa dalam mempelajari keterampilan sosial (Hariyanto, 2019, hlm. 23).
2. Marsh (2004) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah teknik di mana kelompok diberi tugas untuk melakukan tugasnya dari semua siswa. Siswa saling berinteraksi dan mendukung dalam menyelesaikan tugas keseluruhan maupun sub tugasnya (Hariyanto, 2019, hlm. 22).
3. Suyanto & Asep Djihad (2012) lebih menggambarkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hariyanto, 2019, hlm.23)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Cooperative learning* merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang mengutamakan kerjasama antar siswa. Dalam pembelajaran kooperatif ini dituntut untuk saling bekerjasama memecahkan suatu masalah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain itu dengan mengetahui fenomena-fenomena sosial yang ada, peserta didik dapat memiliki sikap peka terhadap masalah yang terjadi di lingkungannya dan memiliki keberanian serta kemampuan untuk memecahkan masalah tersebut.

b. Ciri-ciri *Cooperative Learning*

1. Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah.
2. Siswa dalam kelompok sehidup semati.
3. Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
4. Membagi tugas dan tanggung jawab sama.
5. Akan dievaluasi untuk semua. (Yatim Riyanto, 2010, hlm. 265)

c. Unsur-unsur *Cooperative Learning*

1. Mengembangkan interaksi antar sesama sebagai latihan hidup bermasyarakat.
2. Saling ketergantungan positif antar individu (tiap individu punya kontribusi dalam mencapai tujuan).
3. Tanggung jawab secara individu.
4. Tetap muka dalam proses pembelajaran.
5. Komunikasi antar anggota kelompok.
6. Evaluasi proses pembelajaran kelompok.

d. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Masing-masing tujuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pencapaian Hasil Belajar

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit. Para penembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian peserta didik pada belajar akademik dan perubahan normal yang berhubungan dengan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan pada peserta didik yang bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah maupun kelompok atas. Peserta didik kelompok atas akan menjadi tutor bagi peserta didik kelompok bawah. Dalam proses tutorial ini, peserta didik kelompok atas akan meningkat kemampuannya karena memberi pelayanan sebagai tutor kepada teman sebaya yang membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Telah diketahui bahwa banyak kontak fisik saja diantara orang-orang yang berbeda ras atau kelompok etnik tidak cukup untuk mengurangi kecurigaan dan perbedaan ide. Pembelajaran kooperatif

memberi peluang siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada peserta didik keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat, banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat meskipun beragam budayanya. Sementara itu banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial. Situasi ini dibuktikan dengan begitu sering terjadi suatu pertikaian kecil antar individu dapat mengakibatkan tindak kekerasan, atau betapa sering orang menyatakan ketidakpuasan pada saat diminta untuk bekerja dalam situasi kooperatif. Selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Model ini sangat berguna untuk membantu peserta didik menumbuhkan kemampuan kerja sama (Nur Asma, 2006, hlm. 11).

e. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning*

Triyanto & Ibnu Badar (2014, hlm. 11) menyebutkan terdapat enam langkah utama di dalam pelajaran yang mengutamakan pembelajaran Kooperatif:

1. Fase kesatu, menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik, tingkah laku guru, guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
2. Fase kedua, menyajikan informasi, tingkah laku guru yaitu menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
3. Fase ketiga, mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok Kooperatif, tingkah laku guru yaitu menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4. Fase keempat, membimbing kelompok bekerja dan belajar, tingkah laku guru yaitu membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
5. Fase kelima, evaluasi, tingkah laku guru yaitu mengevaluasi hasil belajar

tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

6. Fase keenam, memberikan penghargaan, tingkah laku guru yaitu mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil bekerja individu dan kelompok.

f. Macam-macam Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kumpulan kecil supaya anak didik dapat bekerja sama untuk mempelajari kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial. Saat ini telah banyak model pembelajaran kooperatif yang digunakan dan dari metode ini banyak dikembangkan oleh para ahli, salah satu model tersebut adalah tipe *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David de vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan games akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Robert E slavin, 2010, hlm 13). Menurut Slavin 2010 pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan tanggung jawab individu, tetapi juga memperkuat kerjasama tim.

Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil

dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permanan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari model lain adalah karena faktor menyenangkan dalam kegiatannya, sementara yang lain memilih yang murni bersifat kooperatif saja. Menurut pendapat Steve Parsons dalam Robert E Slavin (2010, hlm 167) TGT adalah salah satu teknik terbaik yang pernah saya gunakan di dalam kelas. Apa yang dilakukan TGT adalah memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Berdasarkan pendapat diatas, maka keunggulan dari model TGT adalah belajar menjadi lebih menyenangkan, adanya kompetisi yang dapat memacu semangat belajar, memberikan strategi dan peraturan dalam kompetisi, adanya kepercayaan diri dalam menyampaikan ide sehingga siswa lebih aktif pada saat dalam turnamen. Selain itu, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan secara mandiri dalam situasi yang kompetitif. Proses ini turut membentuk sikap sportif dan tangguh dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, TGT tidak hanya memperkuat pemahaman akademik melainkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, model TGT juga mendorong siswa untuk lebih aktif berinteraksi dan lebih kolaboratif bekerjasama dalam kelompok.

g. Kelebihan *Cooperative Learning*

Kelebihan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Saling ketergantungan yang positif.
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
5. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dengan guru.
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

h. Kelemahan *Cooperative Learning*

Kelemahan model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Pendidik harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.
2. Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.
3. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

3. Model Pembelajaran Model *Team Games Tournament* (TGT)

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

Pembelajaran kooperatif model *Team Game Turnament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.

Guru menyajikan materi, dan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing untuk mendeskripsikan pertanyaan- pertanyaan/masalah-masalah yang diberikan guru. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS

kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok yang telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam mejameja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang merupakan wakil dari kelompok masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok. Skor kelompok digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan predikat tertentu.

b. Ciri-Ciri *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT :

1. Siswa Bekerja dalam Kelompok-kelompok Kecil Siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharuskan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.
2. *Games tournament* dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 4-5 orang, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap

peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre- test*. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca) Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Di sini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan beberapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin kepada ketua kelompok yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

3. Penghargaan Kelompok Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata

skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang di dapat oleh kelompok tersebut. Di mana penentuan poin yang diperoleh masing-masing anggota kelompok berdasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Perhitungan Poin Permainan

Permainan dengan	Score
<i>Top scorer</i>	50
<i>High Middle Scorer</i>	25
<i>Low Middle Scorer</i>	15
<i>Low Scorer</i>	10

Dengan keterangan bahwa *Top Scorer* (skor tertinggi), *High Middle Scorer* (skor tinggi), *Low Middle Scorer* (skor sedang), *Low Scorer* (skor rendah).

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

Apabila model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh, di antaranya:

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

d. Tahap-Tahap Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe TGT*

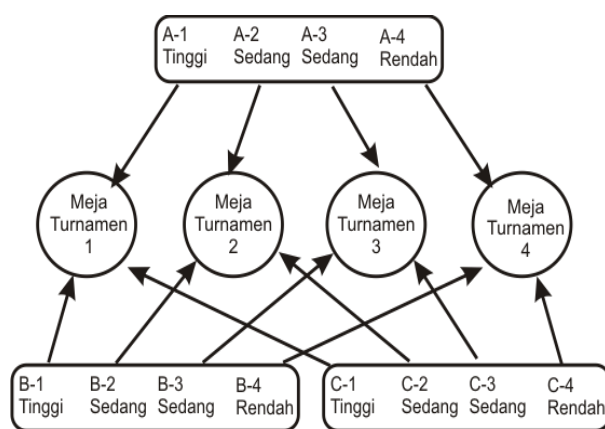
Menurut Slavin (1995), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan, pertandingan (*class precentation*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain memiliki kesetaraan dalam kemampuan akademik. Dalam TGT ada tahap game sehingga menimbulkan suasana kegembiraan. Pada kegiatan kelompok siswa saling membantu menyiapkan LKS serta saling menjelaskan masalah-masalah yang muncul, namun ketika siswa sedang bertanding, teman sesama kelompok tidak dapat membantunya dan

merupakan tanggung jawab individual, penjabaran model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Penyajian kelas (*class precentation*) Pada awal pembelajaran guru mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* akan menentukan skor kelompok. Materi pelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan *game*/turnamen. Materi ini dapat dibuat dengan cara mempersiapkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).
2. Belajar dalam kelompok (*teams study*) Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 siswa yang anggotanya heterogen secara akademik, jenis kelamin dan ras. Masing-masing kelompok diberi kode, misalnya I, II, III, IV, dan seterusnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. Perlu disampaikan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dalam kelompok selama beberapa kali pertemuan dan mereka akan memainkan suatu permainan akademik untuk menambah poin kelompok mereka, kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan.
3. Permainan (*game*) Game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, di mana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.

Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen (*tournament*) Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Empat siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja A, empat siswa selanjutnya pada meja B dan seterusnya. Untuk melaksanakan turnamen, perlu diperhatikan:
 - a. Membentuk meja turnamen, disesuaikan dengan banyaknya siswa pada setiap kelompok.
 - b. Menentukan *ranking* (berdasarkan kemampuan) setiap siswa kelompok.
 - c. Menempatkan siswa yang memiliki kemampuan yang sama pada meja yang sama, misalnya siswa pandai (IA, IIA, IIIA, dan seterusnya) ditempatkan pada meja A, dan seterusnya.
 - d. Masing-masing siswa pada meja turnamen bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya.
 - e. Skor siswa dari setiap kelompok yang punya jumlah komulatif tertinggi ditentukan sebagai pemenang pertandingan.



Gambar 2.1 Pengaturan Meja-meja Turnamen TGT

5. Penghargaan Kelompok (*teams recognition*). Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing *team* akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata memenuhi kriteria yang ditentukan. Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin sebagai berikut.

Tabel 2.2 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(sumber Robert Slavin, 1995)

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui:

1. Analisis dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran guru (modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, buku guru dan buku siswa mata pelajaran IPAS) untuk melihat aktivitas yang berorientasi pada penanaman karakter bernalar kritis dan gotong royong pada peserta didik.
2. Melakukan observasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas untuk melihat langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran yang terpacu pada prinsip penanaman nilai karakter bernalar kritis dan gotong royong pada peserta didik yang sesuai dengan profil pelajar pancasila berdasarkan sub elemen yang dipilih dan relevan dengan penelitian ini bagi peneliti.

Tabel 2.3 Indikator Bernalar Kritis

Indikator Bernalar Kritis	Sub Indikator
Memperoleh dan memperoses informasi dan gagasan	- Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan - Mengajukan pertanyaan - Membaca dengan kritis - Mengembangkan kemampuan observasi/pengamatan - Meningkatkan rasa ingin tahu - Diskusi yang kaya
Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	- Menganalisis dan menalar suatu informasi - Meningkatkan daya analisis - Keterampilan menganalisis masalah

	- Mengaitkan berbagai informasi yang diperoleh
Merefleksi dan mengevaluasi	- Menyimpulkan dan menyampaikan informasi secara jelas dan sistematis - Mengevaluasi hasil analisis dan refleksi - Kemampuan memberikan argumen dan keterampilan melakukan evaluasi

Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan pada tahun ajaran 2023/2024 yang telah dilakukan oleh peneliti ditemui hasil belajar beberapa siswa yang masih kurang dalam ranah kognitif. Oleh karena itu dalam penelitian ini dimensi bernalar kritis dalam proyek profil pelajar pancasila ini diharapkan menjadi salah satu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas IV-A dengan bantuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disesuaikan dengan karakter peserta didik yang aktif di dalam kelas.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Seperti yang dikemukakan oleh Sunal (dalam Susanto, 2016, hlm. 5) hasil belajar adalah proses penggunaan informasi untuk membuat peserta didik. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pendapat lain menurut Dimyati dan Mudjiono (2009, hlm 200) Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau

memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Menurut Mulyadi (2010, hlm. 3) hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukan untuk keperluan berikut ini:

1. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan peserta didik yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
2. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang peserta didik dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
3. Untuk penempatan, agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan peserta didik pada kelompok yang sesuai.

Dari beberapa fungsi diatas Mulyadi (2010, hlm. 5) juga mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif.
2. Ranah Efektif, taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.
3. Ranah Psikomotorik. Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan *perceptual*, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan,

keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

b. Tujuan dan Manfaat Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan Susanto (2016, hlm. 20) bahwa hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk:

1. Menambah pengetahuan.
2. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
3. Lebih mengembangkan keterampilannya.
4. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal.
5. Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Sedangkan menurut Sudjana dan Ibrahim (2009, hlm.3) Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

1. Menambah pengetahuan.
2. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
3. Lebih mengembangkan keterampilannya.
4. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal.
5. Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dari beberapa pendapat mengenai manfaat hasil belajar tentu akan mencapai suatu tujuan hasil belajar, seperti yang dikemukakan Sudjana tahun (2005, hlm. 34) yang mengutarakan mengenai tujuan penilaian dari hasil belajar yakni sebagai berikut:

1. Untuk menggambarkan tentang kecakapan belajar pada peserta didik sehingga bisa diketahui kelebihan dan juga kekurangannya di dalam berbagai bidang studi atau bidang mata pelajaran yang dapat ditempuhnya. Berkat pendeskripsian mengenai kecakapan tersebut bisa diketahui juga posisi kemampuan para peserta

didik dibandingkan dengan posisi kemampuan peserta didik yang lainnya.

2. Untuk dapat mengetahui tentang keberhasilan proses pendidikan dan juga pengajaran di sekolah yaitu seberapa jauhkah keefektifannya di dalam mengubah suatu tingkah laku pada peserta didik ke arah tujuan pendidikan yang sedang diharapkan.
3. Untuk menentukan sebuah tindak lanjut dari hasil penilaian yaitu melakukan suatu perbaikan dan juga penyempurnaan di dalam suatu hal program pendidikan dan program pengajaran serta pada sistem pelaksanaannya.
4. Untuk dapat memberikan sebuah pertanggung jawaban atau “*accountability*” dari suatu pihak sekolah kepada para pihak-pihak yang memiliki sebuah kepentingan. Sehingga dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa tujuan hasil belajar akan menghasilkan nilai pencapaian kompetensi peserta didik dan dapat memperbaiki proses pembelajaran manakala terjadi kendala dalam proses belajar dan akhirnya akan digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.

c. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, menurut Purwanto (2010, hlm. 42) hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: (1) keefektikan, (2) efisiensi dan (3) daya tarik. Menurut Nurgianto (2022, hlm. 42) Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Sedangkan menurut Syah (2011, hlm. 39-40). Dengan demikian, diperlukan indikator yang tepat untuk menilai berbagai jenis prestasi yang dicapai oleh siswa. Indikator hasil belajar digambarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2.4 Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah kognitif a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>) b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>) c. Penerapan (<i>application</i>) d. Analisis (<i>analysis</i>) e. Menciptakan, membangun (<i>synthesis</i>) f. Evaluasi (<i>evaluation</i>)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukan kembali 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan 5.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat menggeneralisasikan 6.1 Dapat menilai 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan 6.3 dapat menyimpulkan
2.	Ranah Afektif a. Penerimaan (<i>receiving</i>) b. Sambutan c. Sikap menghargai (apresiasi) d. Pendalaman (internalisasi) e. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1.1 Dapat menunjukan sikap menerima 1.2 Menunjukan sikap menolak 2.1 Kesediaan beerpartisifasi 2.2 Kesediaan memanfaatkan 1.1 Menganggap penting dan bermanfaat 1.2 Menganggap indah dan harmonis 1.3 Mengagumi 1.1 Mengakui dan meyakini 1.2 Mengingkari 1.1 Melembagakan atau

		meniadakan 1.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3.	Ranah Psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh lainnya. 2.1 kefasihan melafalkan 2.2 kecakapan membuat mimic dan gerakan jasmani

Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut dirumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu:

1. Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai .

d. Prinsip-Prinsip Hasil Belajar

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006, hlm. 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

1. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya. Oleh karena itu, perhatian menjadi fondasi utama dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna.

2. Keaktifan

Keaktifan siswa bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. McKeachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu. Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati

3. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.

4. Pengulangan

Menurut teori Psikologi Daya belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengadaan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.

5. Tantangan

Siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

6. Balikan dan Penguatan

Dalam proses belajar, terdapat sebuah prinsip penting yang berkaitan erat dengan pemberian balikan (umpan balik) dan penguatan (reinforcement). Prinsip ini menyatakan bahwa siswa akan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi apabila mereka mendapatkan pengalaman belajar yang disertai pencapaian.

7. Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Sofa, Arfanda & dkk, 2022, hlm. 312-313).

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara guru kelas yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV A SDN Palasari 03 didapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa di kelas tersebut beberapa masih dikatakan kurang. Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan kemampuan kognitif karena termasuk ke dalam hasil belajar dan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut.

5. Kemampuan dan Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan dan Perkembangan Kognitif

Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif terdiri dari beberapa tahap. Piaget atau nama lengkapnya Jean Piaget (1896-1980) merupakan salah seorang psikolog yang memiliki pengaruh besar pada abad ke-20. Dalam teorinya ia mempercayai bahwa perkembangan kognitif pada anak akan berkembang sesuai dengan tahapan atau fase-fase yang dilalui untuk mencapai perkembangan yang sempurna atau kompleks. Khadijah dan Amelia Nurul (2020, hlm. 39). Tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget adalah yang pertama dinamakan sensor-motorik (0-2tahun). Pada masa ini anak akan bergerak dengan tindakan refleks pada saat lahir sampai pada tahap pemikiran semula simbolis, pada masa ini

pula anak membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman sensor dengan tindakan fisik. Perkembangan ini tergantung pada tindakan anak dengan menggunakan indera dan keterampilan motoriknya.

Tahapan ini dibagi menjadi enam tahap yaitu skema-skema refleksi (0-1, 5 bulan), reaksi-reaksi sirkuler primer (1, 5-4 bulan), reaksi-reaksi sirkuler sekunder (4-8 bulan), reaksi-reaksi sirkuler sekunder terkoordinasi (8-12 bulan), reaksi-reaksi sirkuler tersier (12-18 bulan), dan awal representasi simbolik (18-24 bulan). Kemudian tahap kedua, yaitu pra-operasional (2-7 tahun) anak mulai menjabarkan dunia melalui gambaran-gambaran dan kata-kata. Tingkah laku tersebut menginformasikan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melewati hubungan informasi sensor dan tindak fisik. Pra-operasional merupakan permulaan dari kemampuan melakukan kegiatan penyusunan kembali dan rekonstruksi dalam pikiran terhadap hal-hal yang telah digapai dalam bentuk tingkah laku. Khadijah dan Amelia Nurul (2020, hlm. 40-41). Tahap ketiga, adalah operasional konkret (7-11 tahun) di tahap ini siswa sudah dapat melakukan pemikiran secara lebih masuk akal terhadap hal-hal yang terjadi sesuai dengan kenyataan dan dapat memisahkan bentuk yang berbeda. Tahapan ini tahapan yang terjadi pada anak berusia 7-11 tahun dengan ciri memiliki pemikiran yang logis, adapun proses dari tahapan ini yaitu pengurutan, klasifikasi, *decentering*, *reversibility*, konsevasi, dan menghilangkan sifat egosentrisme (Khadijah dan Amelia Nurul, 2020, hlm. 41). Dan tahapan terakhir adalah operasional formal pada usia 11-dewasa, pada masa ini anak sudah mampu berpikir secara logis yang disebut tua masa remaja sampai dewasa, pemikiran yang *idealistic*, mampu terlihat dari faktor biologis pada fase anak sedang mengalami pubertas yang di mana saat masa terjadinya berbagai perubahan besar, masuknya ke dunia dewasa baik secara psikologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikososial dan perkembangan psikososial. Khadijah dan Amelia Nurul (2020, hlm. 42).

b. Indikator Ketercapaian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dasar

Usia 7-11 tahun merupakan usia ketika anak sudah memasuki masa sekolah. Sebagaimana menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret (*concrete operational*). Makna operasional konkret yang dimaksud oleh Piaget yaitu kondisi dimana anak-anak sudah dapat

memfungsikan akalnya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik. Akan tetapi, kekurangan dari pada fase ini adalah ketika anak dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak (secara verbal) tanpa adanya objek nyata, maka ia akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu untuk menyelesaikannya dengan baik (Bujuri, 2018, hlm.41).

c. Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Untuk mengetahui hasil belajar, maka perlu adanya proses penilaian. Menilai hasil belajar biasa diartikan sama dengan menguji. Menyelenggarakan penilaian hasil belajar bagi penguji merupakan upaya mengidentifikasi, apakah siswa mampu melakukan hal-hal seperti yang dideskripsikan di dalam rumusan tujuan pengajaran dan berapa baik siswa melakukannya sebagai hasil belajar, setelah siswa menjalani proses belajar selama kurun waktu tertentu. siswa yang telah menjalani proses belajar selama kurun waktu tertentu akan menempuh penilaian hasil belajar sebagai peserta ujian dalam rangka untuk membuktikan kemampuan siswa dalam melakukan hal-hal seperti yang di deskripsikan di dalam rumusan tujuan pengajaran itu, dengan demikian, penilaian hasil belajar kognitif menjadi alat penting untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran telah tercapai (Waridjan, 2019, hlm. 1).

Menurut Furqon Hidayatullah (2009, hlm. 79) pembelajaran dapat dikatakan berkualitas setidaknya-tidaknya memiliki beberapa indikator, yaitu :

1. Pembelajaran yang menantang atau pembelajaran yang memberikan tantangan kepada peserta didik untuk melakukan dan menyelesaikan, akan membuat anak muncul rasa ingin mencoba, ingin melakukan, ingin menyelesaikan tugas guru ataupun ingin memecahkan masalah.
2. Pembelajaran yang menyenangkan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar dan menyebabkan peserta didik tertarik terhadap pembelajaran.
3. Pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan mengembangkan sendiri pelajaran yang telah disajikan guru sebagai tindak lanjutnya karena adanya pembelajaran yang menantang dan menyenangkan.
4. Memberi pengalaman sukses yaitu adanya perasaan yang menyenangkan dan membanggakan bagi peserta didik sebagai akibat telah berhasil menyelesaikan atau memecahkan sesuatu.
5. Mengembangkan kecakapan berfikir yang dapat dilihat pada kreatifitas peserta didik.

d. Macam-Macam Teknik Penilaian Ranah Kognitif

Ada beberapa teknik penilaian yang dapat digunakan oleh guru, yang secara garis besar dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu teknik tes dan non-tes. Tes adalah suatu alat dalam penilaian yang digunakan untuk mengetahui data atau keterangan dari seseorang yang dilaksanakan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh seseorang yang di tes. Teknik tes merupakan cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban betul atau salah. Teknik non tes adalah suatu cara untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban betul atau salah. Penilaian dengan teknik non-tes dapat menggunakan cara observasi, wawancara dan angket (Sutomo, 2015, hlm. 25).

Ada beberapa kriteria yang bisa digunakan dalam menilai proses belajar mengajar menurut Nana Sudjana (2004, hlm. 57-58) yaitu :

1. Konsistensi kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum.
2. Keterlaksanaan program pembelajaran oleh guru.
3. Keterlaksanaan kegiatan belajar oleh siswa.
4. Motivasi belajar siswa.
5. Keaktifan para siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
6. Interaksi guru dan siswa.
7. Kemampuan atau keterampilan guru mengajar dan kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Kaitannya dengan keseluruhan strategi dan proses belajar mengajar, biasanya norma yang digunakan dalam rangka usaha penilaian adalah hal-hal yang diturunkan dari tujuan-tujuan pengajaran yang ingin dicapai melalui pengajaran.

Macam-macam alat penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian (Depdiknas, 2004) yaitu:

1. Tes Tulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan peserta didik diberikan dalam bentuk tulisan. Ada dua bentuk soal tes tulis, yaitu:
 - a) Soal yang memilih jawaban yaitu meliputi soal pilihan ganda, dua pilihan (benar-salah, ya-tidak) dan soal menjodohkan.
 - b) Soal dengan mensuplai jawaban, yaitu meliputi isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek soal dan soal uraian.
2. Penilaian Unjuk Kerja/ observasi Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi.

3. Penilaian penugasan (proyek) atau Pemberian Tugas Proyek adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Peserta didik dapat melakukan penelitian melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis data, serta pelaporan hasil kerjanya.
4. Penilaian hasil kerja (produk) atau Tes Tindakan Penilaian hasil kerja merupakan penilaian yang meminta peserta didik menghasilkan suatu hasil karya. Penilaian produk dilakukan terhadap persiapan, proses dan hasil.
5. Penilaian portofolio Penilaian portofolio merupakan penilaian terhadap hasil karya siswa dalam periode tertentu.
6. Penilaian sikap atau Tes Sikap Penilaian sikap merupakan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap suatu objek, fenomena atau masalah.
7. Penilaian diri Penilaian diri adalah merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai dirinya sendiri mengenai berbagai hal.

Berdasarkan pendapat diatas, teknik penilaian hasil belajar yang dapat digunakan guru yaitu tes tulis, penilaian unjuk kerja, penilaian portofolio, penilaian sikap, dan penilaian diri. Pada penilaian hasil belajar SDN Palasari 03 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan jenis penilaian tes dan observasi. Pengukuran hasil belajar siswa berdasarkan ranah kognitif dilakukan dengan tes, yaitu siswa dapat memahami materi pembelajaran, siswa dapat menunjukan, membandingkan, menyebutkan dan menghubungkan dilakukan dengan adanya *game* dan *tournament*. Sedangkan pada ranah afektif dilakukan dengan diskusi kelompok, *game* dan *tournament* yaitu siswa dapat mengapresiasi, menerima dan menghayati pelajaran. ranah psikomotor diukur dengan adanya *game* dan *tournament* yaitu saat siswa bergerak dan aktif dalam diskusi dan kompetisi saat *tournament*. Pada intinya, semua tahapan dalam *team game tournament* dan evaluasi dengan tes dapat mengukur peningkatkan hasil belajar siswa dengan fungsinya masing-masing.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang ingin diukur.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini mengkaji beberapa informasi dari penelitian sebelumnya yang dianggap relevan sebagai bahan perbandingan, dengan melihat kelebihan serta kekurangan yang ada dari penelitian tersebut.

Pertama, penelitian oleh Andre Prayoga (2024) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) *Team Game Tournament* Terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari model pembelajaran (TGT) *Team Games Tournament* terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, seperti meningkatkan kerja sama dan keaktifan peserta didik hal ini disebabkan dalam model ini peserta didik dituntut untuk saling berinteraksi, berkolaborasi dan berdiskusi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan berbagai aktivitas tersebut akan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok. Serta memperdalam pemahaman materi, dengan kerjasama kelompok peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian saya terletak pada variable X yang digunakan yaitu Model Pembelajaran (TGT) *Team Game Tournament*. Perbedaan dengan penelitian saya terletak pada variabel Y, objek, lokasi serta tahun penelitian, dan metode penelitian.

Kedua, penelitian oleh Mutya Rini dan Syafrul (2022) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pengaplikasian model STAD menggunakan *powerpoint* terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA. Persamaan dengan penelitian saya terletak pada variable Y yang digunakan yaitu kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, dan metode penelitian yaitu *quasi experiment*. Perbedaan dengan penelitian saya terletak pada variable independennya, objek, desain penelitian, lokasi serta tahun.

Ketiga, penelitian oleh Fazriatun yang berjudul Pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada muatan IPA Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2023. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil uji

$r_{hitung} = 0,821$ sedangkan $r_{tabel} = 0,444$ karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV atau dapat dikatakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV. Persamaan dengan penelitian saya terletak pada variable X yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, metode, pendekatan, yang digunakan yaitu eksperimen kuantitatif, *pre-test dan post-test*. Perbedaan dengan penelitian saya adalah desain penelitian yaitu *one group design* subjek, lokasi serta tahun penelitian.

Keempat, penelitian oleh Nurfaizah, dkk 2023 yang berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh hasil belajar IPAS di kelas eksperimen berlangsung dengan kategori sangat baik, (2) hasil belajar IPAS dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV semakin meningkat hal ini dibuktikan dari nilai hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, (3) dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar. Persamaan dengan penelitian saya terletak pada variabel X yang digunakan model *Team Game Tournament* (TGT), metode penelitian yang digunakan *Quasi Experimental*, Pendekatan Kuantitatif, desain penelitian yang digunakan dalam bentuk *Nonequivalent kontrol group design*, dan mata pelajaran yang digunakan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Perbedaan dengan penelitian saya terletak pada variabel Y yang digunakan yaitu hasil belajar, subjek, lokasi serta tahun penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan kompetitif seperti TGT dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Siswa menjadi lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa juga lebih terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam kelompok.

Tabel 2.5 Rangkuman Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul & Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Andre Frayoga (2024)	Judul: Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) <i>Team Game Tournament</i> Terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. Metode: <i>Syistematic Literature Riview</i> (SLR)	Menunjukkan adanya pengaruh dari model pembelajaran (TGT) <i>Team Games Tournament</i> terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, seperti meningkatkan kerja sama dan keaktifan peserta didik hal ini disebabkan dalam model ini peserta didik dituntut untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan berdiskusi untuk mencapai tujuan bersama	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel Y, subjek, lokasi serta tahun penelitian, dan metode penelitian.	Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel X

2.	Mutya Rini dan Syafrul (2022)	Judul: Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan <i>Powerpoint</i> Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Metode: <i>Quasi Experimental</i>	Menunjukkan adanya pengaruh pengaplikasian model STAD menggunakan <i>powerpoint</i> terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA.	Perbedaan pada penelitian ini terletak variabel X, subjek, lokasi serta tahun penelitian, dan desain penelitian.	Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel Y, dan metode penelitian.
3.	Fazriatun. (2023)	Judul: Pengaruh model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada muatan IPA Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2023. Metode: Metode eksperimen pendekatan kuantitatif, <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Menunjukkan nilai rata-rata 14,58 sedangkan nilai <i>post-test</i> dengan rata-rata 19,91. Berdasarkan data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> maka dapat dilakukan dengan uji t melalui program SPSS 22 dengan hasil t	Perbedaan dengan penelitian saya adalah desain penelitian yaitu <i>one group design</i> subjek, lokasi serta tahun penelitian.	Persamaan dengan penelitian saya terletak pada variabel X yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, metode, pendekatan, yang digunakan yaitu eksperimen kuantitatif, <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .

4	Nurfaizah & dkk (2023)	Judul: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar. Metode: <i>Quasi Experimental</i>, Pendekatan Kuantitatif, desain penelitian yang digunakan dalam bentuk <i>Nonequivalent kontrol group design</i>, dan mata pelajaran yang digunakan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pembelajaran dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) diperoleh hasil belajar IPAS di kelas eksperimen Berlangsung dengan kategori sangat baik. 2) Hasil belajar IPAS dengan penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada siswa kelas IV semakin meningkat hal ini dibuktikan dari nilai hasil <i>posttest</i> pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. 3) Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan	variabel Y yang digunakan yaitu hasil belajar, subjek, lokasi serta tahun penelitian.	Persamaan <i>Quasi Experimental</i>, Pendekatan Kuantitatif, desain penelitian yang digunakan dalam bentuk <i>Nonequivalent kontrol group design</i>, dan mata pelajaran yang digunakan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
---	------------------------	---	---	--	---

			model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar.		
--	--	--	---	--	--

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan diatas maka dapat disusun suatu kerangka pemikiran. Pada kondisi awal pembelajaran IPAS sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa menjadi lebih mudah bosan dan informasi yang disampaikan sulit diserap oleh peserta didik, serta tidak merangsang kreativitas dan partisipasi siswa sehingga hal tersebut memunculkan hasil belajar aspek kognitif pada siswa kelas IV SDN Palasari 03 masih rendah.

Guru lebih menekankan pada terselesainya materi pelajaran daripada tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi, komunikasi pembelajaran hanya satu arah sehingga kurang adanya timbal balik antara guru dengan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam menyerap dan mempertajam gagasannya, siswa menganggap bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang sulit sehingga peserta didik enggan mempelajarinya. Akibat dari permasalahan tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar IPAS siswa terhadap konsep materi. IPAS adalah salah satu mata pelajaran gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini merupakan implementasi dari kurikulum Merdeka sebagai penguatan dimensi dari Profil Pelajar Pancasila.

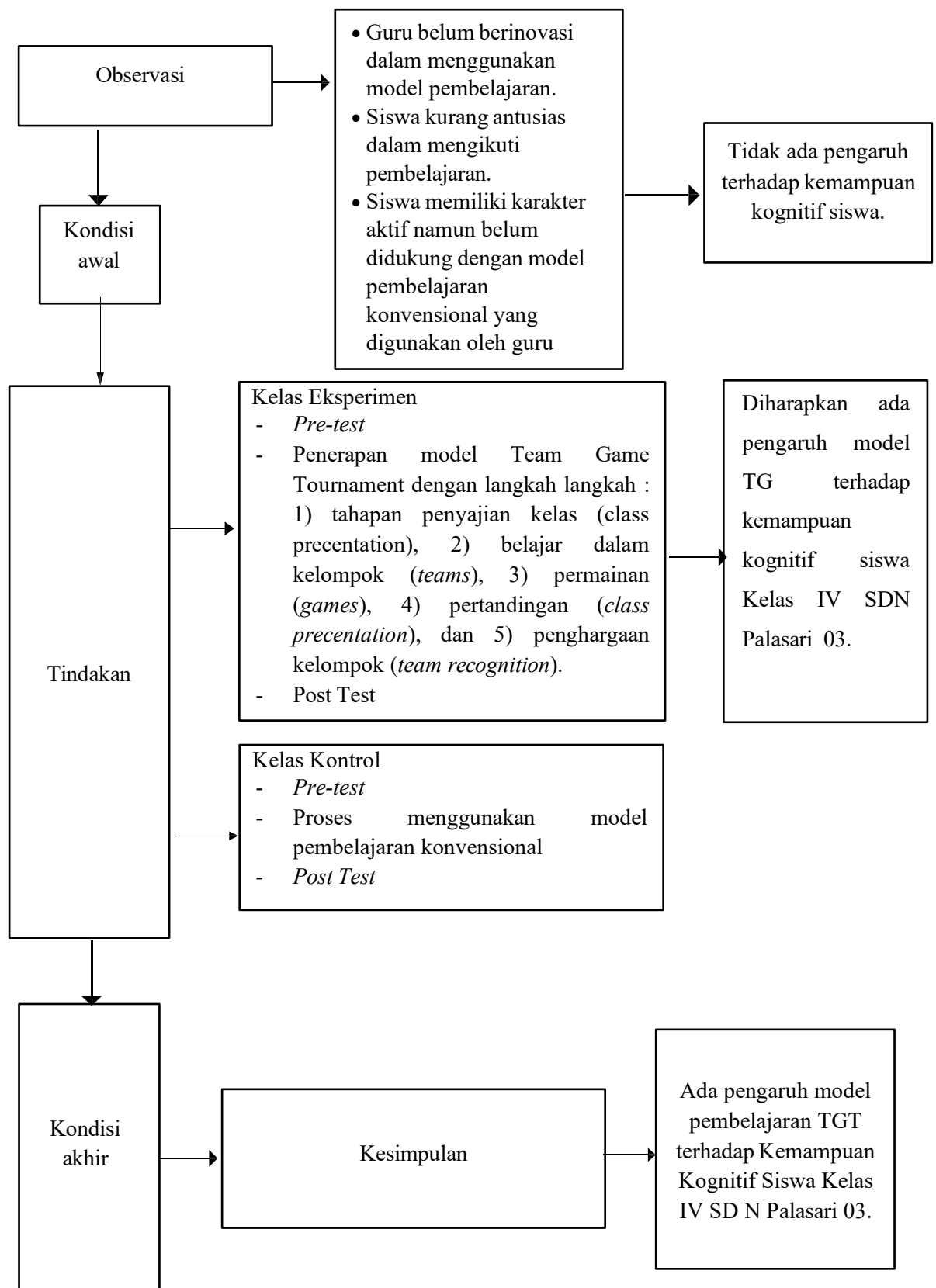
Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru cenderung lebih fokus pada pencapaian target penyampaian materi pelajaran dibandingkan dengan memperhatikan sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menyebabkan interaksi komunikasi selama proses pembelajaran

sering kali berlangsung satu arah, di mana guru hanya berperan sebagai penyampai materi, sementara peserta didik berperan sebagai penerima pasif. Akibatnya, kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi, berani, mengemukakan pendapat, dan menunjukkan kreativitasnya dalam memahami serta mengembangkan gagasan menjadi sangat terbatas.

Kondisi seperti ini membuat siswa cenderung beranggapan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan salah satu pelajaran yang sulit untuk dipahami. Pandangan tersebut menyebabkan siswa merasa kurang termotivasi bahkan enggan untuk mempelajari mata pelajaran tersebut secara mendalam. Apabila masalah ini tidak segera diatasi, maka dampak negatifnya dapat berpengaruh langsung terhadap tingkat motivasi belajar siswa, khususnya dalam memahami berbagai konsep dasar yang ada dalam materi IPAS. Dalam kurikulum merdeka, IPAS dirancang sebagai wadah untuk menanamkan penguasaan materi sekaligus membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai yang tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa sehingga proses belajar meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara lebih mendalam.

Dengan kondisi tersebut, maka peneliti melaksanakan tindakan dengan menerapkan model *cooperative learning* Tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik kelas IV di SDN Palasari 03. Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah kemampuan kognitif. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen berisi siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Torunament* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (*Direct Instruction*). Pada kondisi akhir pembelajaran, peneliti mengharapkan kepada peserta didik akan munculnya partisipasi, kerjasama, tanggung jawab dan kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat ada atau tidaknya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dari pemikiran diatas, maka peneliti telah menyusun kerangka berpikir pada penelitian ini dengan sangat terperinci yang dapat dijabarkan berupa gambar berbentuk *mind maping* sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi disebut juga postulat, yaitu fakta yang tidak perlu lagi diuji kebenarannya, asumsi yang menjadi pangkal dalil yang dianggap benar tanpa perlu membuktikannya (Wijaya, 2013, hlm. 2). Sejalan dengan hal tersebut Jannah & Prasetyo (2011, hlm. 18) menjelaskan bahwa asumsi dasar penelitian terbagi menjadi tujuh yaitu *ontologi* (hakikat dasar gejala sosial), *epistemology* (hakikat dasar ilmu pengetahuan), kaitan ilmu dengan nilai, kaitan ilmu dengan akal sehat, metodologi, hakikat dasar manusia, aksiologi (tujuan dilakukannya penelitian).

Berdasarkan pemaparan para ahli, dapat dipahami bahwa asumsi penelitian merupakan dugaan atau anggapan dasar peneliti di dalam penelitian ini. Dengan itu, peneliti menggunakan jenis asumsi penelitian kaitan ilmu dengan nilai.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2012, hlm. 96). Begitu juga yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto, Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006, hlm 71). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan hipotesis adalah jawaban sementara yang dibuktikan kebenarannya dengan penelitian dan mengumpulkan data-data yang mendukung. Berdasarkan hal di atas, peneliti menguraikan hipotesis sebagai berikut:

a. Hipotesis Penelitian

Yam & Taufik (2021, hlm. 97) menjelaskan bahwa hipotesis penelitian disusun berdasarkan pemahaman proses, khususnya tentang media landasan dan dalil atau teori terkait dengan kasus atau fenomena yang menjadi obyek penelitian. Hipotesis tersebut dirumuskan untuk memberikan gambaran awal. Maka dari itu, hopitesis penelitian yang peneliti ajukan, peneliti meyakini bahwa:

- 1) Terdapat perbedaan kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- 2) Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *team games tournament* terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

b. Hipotesis statistik

Ketut (dalam Zaki & Saiman, 2021, hlm. 117) menerangkan bahwa hipotesis statistik adalah dugaan tentang parameter suatu populasi, hipotesis statistik terbagi ke dalam dua bagian yaitu hipotesis alternatif (H_a), maka peneliti menjabarkan hipotesis statistik sebagai berikut:

1) H_o : tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_a : terdapat perbedaan kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2) H_o : tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *team games tournament* terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

H_a : terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *team games tournament* terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

Berdasarkan perumusan hipotesis null (H_o) dan hipotesis alternatif (H_a) di atas, ada 2 kemungkinan pasangan hipotesis statistik dengan uji 2 pihak yaitu:

1) $H_o : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

2) $H_o : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

μ_2 : rata-rata kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.