

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para guru untuk merencanakan aktivitas belajar mengajar (Saragih dkk., 2021, hlm. 2645).

Trianto dalam Octavia, (2019, hlm. 12) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu prosedur atau pola yang akan digunakan dalam merencanakan sebuah pembelajaran di kelas. Senada dengan pendapat Udin dalam Octavia, (2019, hlm. 12) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau prosedur yang disusun secara sistematis dalam merencanakan pembelajaran di kelas guna untuk mencapai tujuan belajar.

Asyafah (2019, hlm. 22) berpendapat “model pembelajaran merupakan suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran”.

Joyce & Weil dalam Khoerunnisa & Aqwal (2020, hlm. 2) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang digunakan untuk membentuk kurikulum, sampai dengan perancangan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau prosedur yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guna mencapai tujuan belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan

teman sekelasnya dan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar rendah peserta didik (Sudarsana, 2018, hlm. 23). “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari mata pelajaran” (Ahmad dkk., 2022, hlm. 505).

Slavin dalam Ahmad dkk. (2022, hlm. 505) menyebutkan “Pembelajaran Kooperatif adalah metode pengajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar, dan setiap kelompoknya beranggotakan empat sampai enam orang yang mempunyai kemampuan berbeda-beda untuk menguasai materi yang akan disampaikan pendidik”. Nurhadi dalam Astuti dkk. (2022, hlm. 208) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah menciptakan interaksi yang silih asah, sehingga sumber belajar siswa tidak terdapat atau terpatok pada guru dan bahan ajar, tetapi juga pada sesama siswa.

Davidson dan Kroll dalam Silaban (2024, hlm. 4) mengemukakan “pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar peserta didik dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah metode belajar di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama. Model ini mendorong interaksi aktif antar siswa, memanfaatkan keberagaman kemampuan dalam kelompok, serta tidak hanya bergantung pada guru sebagai sumber belajar utama.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Suryanti dalam Hikmawati (2020, hlm. 94-95) menyatakan bahwa terdapat empat konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran secara tim;
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
- 3) Kemauan untuk bekerja sama
- 4) Keterampilan untuk bekerja sama

Sejalan dengan pendapat di atas, Wina Wijaya dalam Tabrani & Amin (2023, hlm. 205) menyebutkan terdapat empat karakteristik pembelajaran koopeartif adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran secara tim;
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
- 3) Kemauan untuk bekerja sama
- 4) Keterampilan untuk bekerja sama

Adapun Jhonson dalam Subiyantoro & M (2018, hlm. 148-149) menyatakan bahwa kooperatif memiliki karakteristik atau kekhasan yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketergantungan positif
- 2) Interaksi tatap muka
- 3) Tanggung jawab individu
- 4) Keterampilan sosial
- 5) Pengorganisasian kelompok

Menurut Slavin dalam Tabrani & Amin (2023, hlm. 204) ada tiga karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Tujuan kelompok
- 2) Pertanggungjawaban individu
- 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Amiruddin (2019, hlm. 27-28) menyatakan bahwa terdapat karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam satu kelompok dan mempunyai rasa ketergantungan satu sama lain dalam proses belajar.
- 2) Interaksi intensif secara tatap muka antar anggota kelompok.
- 3) Dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, skor sosial dinilai dari kerja sama, bertanya, berbagi, dan menghargai. Keberhasilan kelompok tergantung pada kontribusi tiap anggota.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif ada tiga point penting di antaranya belajar dalam kelompok; interaksi tatap muka; dan tanggungjawab individu.

c. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin dalam Silaban (2024, hlm. 10) menyatakan bahwa terdapat enam sintaks model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran di kelas yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1

Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Sintaks	Kegiatan
<i>Present goals and sets</i> (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	Pendidik menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
<i>Present information</i> (Menyajikan informasi)	Pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik melalui demonstrasi ataupun bahan bacaan.
<i>Organize students into learning teams</i> (Mengorganisasikan peserta didik kedalam tim-tim belajar)	Peserta didik memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim-tim belajar dan membantu kelompok dalam melakukan transisi yang efisien.
<i>Assist team work and studeny</i> (Membantu tim untuk bekerja dan belajar)	Pendidik membantu tim-tim (kelompok-kelompok) belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.

<i>Test on the materials</i> (Mengevaluasi)	Pendidik menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
<i>Provide recognition</i> (pemberikan pengakuan dan penghargaan)	Pendidik mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Senada dengan pendapat di atas, Putri et al. (2024, hlm. 3-4) memaparkan enam sintaks model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 2

Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Sintaks	Kegiatan
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan lewat demonstrasi atau bahan bacaan.
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membenntuk setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

Pendampingan	Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka.
Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Subudi dkk. (2018, hlm. 29) memaparkan enam sintaks model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian Tujuan dan Persiapan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Mengorganisir siswa dalam tim belajar
- 4) Diskusi dalam tim memecahkan masalah yang dihadapi
- 5) Penyampaian hasil
- 6) Memberikan pengakuan dan penghargaan

Adapun Hamdayama dalam Kurniasih (2023, hlm. 2032) mengemukakan terdapat empat sintaks yang wajib ada dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Penjelasan materi
- 2) Belajar dalam kelompok
- 3) Penilaian
- 4) Pengakuan Kelompok

Rusman dalam Nurhadi (2022, hlm. 241) mengemukakan empat sintaks dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Penjelasan materi
- 2) Belajar kelompok
- 3) Penilaian
- 4) Pengakuan tim

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan ada lima Langkah yang harus ada dalam pembelajaran kooperatif diantaranya 1) penyampaian tujuan pembelajaran; 2) menyajikan informasi; 3) mengorganisasikan siswa ke dalam tim-tim belajar; 4) evaluasi; dan 5) memberikan penghargaan.

d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Rusman dalam Tabrani & Amin (2023, hlm. 203) menyatakan terdapat tiga tujuan pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar akademik
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Pengembangan keterampilan sosial

Sejalan dengan pendapat di atas, Sukmawati (2019, hlm. 166) menyatakan bahwa terdapat tiga tujuan penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar akademik
- 2) Penerimaan terhadap keragaman
- 3) Pengembangan keterampilan social

Amiruddin (2019, hlm. 28) menyatakan dalam pembelajaran kooperatif terdapat tiga tujuan yang harus dicapai, yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar akademik; bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- 2) Pengakuan adanya keberagaman; suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial; aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

Adapun Jhonson dalam Tabrani & Amin (2023, hlm. 203)

menyatakan bahwa tujuan pokok pembelajaran kooperatif yaitu memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Prasetyawati (2021, hlm. 93) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu mengembangkan lingkungan yang menempatkan kesuksesan individu sebagai hasil dari keberhasilan bersama dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan hasil belajar akademik, membentuk sikap saling menerima dalam keberagaman, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui kerja sama dalam kelompok.

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

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

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi beberapa tipe, satu diantaranya tipe TGT (*Team Games Tournament*). Pembelajaran kooperatif model TGT adalah tipe model pembelajaran yang mengandung unsur bermain tanpa harus ada perbedaan status (Nasruddin, 2019, hlm. 58).

Menurut Slavin dalam Setiawan dkk. (2021, hlm. 133) menyatakan bahwa model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) hampir sama dengan model kooperatif tipe STAD, letak perbedaannya terdapat pada bentuk turnamen pada tipe TGT menggunakan skor dan setiap kelompok peserta didik berlomba unruk mendapatkan skor.

Mulyadi (2022, hlm. 4539) menjelaskan bahwa model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model yang dapat membantu siswa dalam menguasai bahan ajar melalui turnamen dengan cara kerja kelompok dan pemberian penghargaan di akhir pada kelompok yang juara.

Sedangkan Rusman dalam Zikri & Siregar (2023, hlm. 41) mengemukakan pendapat bahwa model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah pembelajaran kolaboratif dengan cara berkelompok yang beragam tingkat. Senada dengan pendapat Rofiq dkk. (2019, hlm. 117) “model pembelajaran tipe TGT adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik yang melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana dalam pelaksanaannya terdapat kegiatan turnamen dan pemberian penghargaan. Sehingga hal itu dapat membangkitkan rasa Kerjasama dan gairah semangat belajar pada peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat belajar dengan rileks dan senang.

b. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Menurut Silaban (2024, hlm. 90-92) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ada lima, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 3

Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe TGT

Langkah-Langkah	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru
Langkah 1: penyajian kelas (<i>Class Presentations</i>)	Siswa menyimak saat guru menjelaskan.	Dalam kegiatan ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok secara garis besar, penjelasan singkat mengenai LKPD

		yang akan dibagikan kepada kelompok.
Langkah 2: belajar dalam berkelompok (<i>Team</i>)	Siswa menyimak dan membentuk kelompok sesuai arahan guru.	Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik.
Langkah 3: permainan (<i>Games</i>)	Siswa menyimak dengan baik arahan dari guru	Guru menjelaskan tipe permainan yang akan dilaksanakan.
Langkah 4: pertandingan atau lomba (<i>Tournament</i>)	Siswa melaksanakan pertandingan sesuai arahan dari guru	Guru sebagai panitia yang mengamati siswa saat pelaksanaan <i>tournament</i> .
Langkah 5: penghargaan kelompok (<i>Team Recognition</i>)	Siswa menyimak dan memberikan apresiasi kepada yang menang	Guru mengumumkan pemenang tournament dan memberikan sebuah penghargaan.

Sejalan dengan pendapat di atas Saco dalam Tabrani & Amin (2023, hlm. 208) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyajian kelas
- 2) Belajar dalam kelompok
- 3) Permainan
- 4) Pertandingan
- 5) Penghargaan kelompok

Setyaningrum & Asrofah (2024, hlm. 5) menyatakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Menyajikan materi
- 2) Membentuk kelompok sesuai jumlah peserta didik
- 3) Melakukan permainan
- 4) Melaksanakan turnamen
- 5) Perhargaan

Berdasarkan pendapat di atas, dapat penulis simpulkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT ada lima di antaranya 1) penyajian materi; 2) belajar dalam kelompok; 3) permainan; 4) pertandingan; dan 5) pemberian penghargaan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Silaban (2024, hlm. 97-98) menyatakan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)
 - a) Model kooperatif tipe TGT membuat peserta didik lebih aktif dan setiap anggota mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya
 - b) Menumbuhkan rasa kebersamaan, rasa tanggung jawab dan saling menghargai sesama anggota kelompok
 - c) Model TGT ini, menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran
 - d) selama pembelajaran dengan tipe TGT ini, membuat peserta didik lebih senang dan rileks dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan bermain berupa games dan turnamen
- 2) Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)
 - a) Menggunakan model TGT ini membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya
 - b) Dalam model ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi

yang cocok

- c) Guru harus mempersiapkan semua rancangan dengan baik dan matang sebelum model ini diterapkan, seperti membuat soal teka-teki silang, soal untuk anagram, dan mempersiapkan bel

Adapun Milawati dalam Margareta & Manalu (2023, hlm. 27) memaparkan kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)
 - a) Siswa yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dalam proses pembelajaran berlangsung
 - b) Menumbuhkan rasa saling menghargai
 - c) Siswa menjadi lebih bersemangat saat belajar
 - d) Adanya turnamen dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar
- 2) Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)
 - a) Memerlukan waktu lama
 - b) Tidak semua materi dapat menggunakan model kooperatif tipe TGT

Suarjana dalam Desky dkk. (2022, hlm. 254) yang menjadi kelebihan dan kekurang model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)
 - a) Lebih meningkatkan waktu untuk tugas
 - b) Mengutamakan penerimaan terhadap perbedaan individu
 - c) Dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam
 - d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa

- e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 2) Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)
 - a) Bagi guru; sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik
 - b) Bagi siswa; adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa memberikan penjelasan kepada siswa lainnya

Hidayatus dalam Margareta & Manalu (2023, hlm. 27) memaparkan keunggulan dan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:

- 1) Keunggulan Model Kooperatif Tipe TGT:
 - a) Siswa saling ketergantungan positif
 - b) Adanya pengakuan dalam perbedaan individu
 - c) Terjalin hubungan yang baik antara peserta didik dan guru
 - d) Suasana yang menyenangkan
- 2) Kelemahan Model Kooperatif Tipe TGT:
 - a) Membutuhkan waktu yang relatif lama
 - b) Penilaian didasarkan kelompok

Slavin dalam Nasruddin (2019, hlm. 60) mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:

- 1) Keunggulan pembelajaran kooperatif tipe TGT:
 - a) Memperoleh banyak teman
 - b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan
 - c) Meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka
 - d) Meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain
 - e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama
- 2) Kelemahan pembelajaran kooperatif tipe TGT:

- a) Nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa
- b) Guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual

Berdasarkan pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah meningkatkan minat belajar siswa, membuat siswa lebih aktif belajar, dan menghargai perbedaan individu. Adapun kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah kesulitan dalam mengelompokkan siswa secara heterogen serta penilaian kelompok tidak selalu mencerminkan kemampuan individual, sehingga guru perlu membuat alat penilaian individual khusus.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dengan peserta didik. Dimana peran guru sebagai pengirim informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Kegiatan tersebut akan berjalan dengan baik, jika guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik mempunyai kemampuan menerima informasi dengan baik juga. Untuk menyempurnakan komunikasi antar pemberi dan penerima informasi secara efektif diperlukan alata atau media.

Kata media berasal dari Bahasa latin yang secara harfiah yakni perantara (Hasan dkk., 2021, hlm. 27). Dalam perspektif belajar mengajar media adalah pengantar informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Secara lebih khusus, media pembelajaran adalah proses belajar mengajar cenderung dengan alat-alat baik itu grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun informasi yang visual dan verbal (Arsyad A, 2019, hlm. 23).

Menurut Miarso dalam Rizal dkk. (2016, hlm. 9) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong terjadi proses belajar yang terkendali. Sejalan dengan pendapat Santoso S dan Hamijaya dalam Fadilah dkk. (2023, hlm. 4) “media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima”.

Menurut Rizal dkk. (2016, hlm. 10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang dapat menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah dalam proses penyampaian informasi. Sedangkan Oemar Hamalik dalam Arsyad A (2019, hlm. 24) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa di sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah serangkaian alat, metode yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah antara guru dengan peserta didik. Dengan media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi yang lebih efektif.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely dalam Hasan dkk. 2021, hlm. 29) mengemukakan bahwa terdapat tiga ciri media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Suatu kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Contohnya peristiwa tsunami yang diabadikan dengan rekaman video.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Contohnya proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Padahal aslinya memakan waktu yang sangat lama.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Suatu objek atau kejadian yang ditransportasikan melalui ruang dan disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative. Contohnya rekaman video yang disebarakan melalui flashdisk atau link yang bisa diakses oleh internet.

Sejalan dengan pendapat di atas, Berlach dan Ety dalam Salahuddin (2016, hlm. 116) mengemukakan bahwa terdapat ciri utama media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Ciri fiksatif yaitu kemampuan media merekam, menyimpan serta melestarikan suatu objek atau peristiwa
- 2) Ciri manipulatif yaitu transformasi suatu kejadian
- 3) Ciri distributif yaitu suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang

Adapun Sanjaya dalam Titin dkk. (2023, hlm. 119) menyatakan bahwa terdapat tiga ciri-ciri media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengandalkan pendengaran sebagai prinsip penggunaannya, seperti media audio
- 2) Menampilkan gambar secara konkret maupun abstrak, seperti media visual
- 3) Menggabungkan unsur suara dan gambar

Menurut Syafi & Rapi (2022, hlm. 56) menyatakan bahwa ciri ciri media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Ciri manipulatif yaitu kemampuan mengefesiensi sebuah transformasi dari suatu kegiatan yang membutuhkan waktu yang sangat lama.

- 2) Ciri distributif yaitu menunjukkan kemampuan media dalam menembus ruang dan waktu.
- 3) Ciri fiksatif yaitu menunjukkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksikan materi pelajaran.

Oemar Malik dalam Tafonao (2018, 105) ciri-ciri umum dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran identik dengan kata "peragaan".
- 2) Dapat dilihat dan didengar
- 3) Sebagai sarana komunikasi guru dengan siswa
- 4) Alat bantu mengajar dan belajar
- 5) Sebagai perantara dalam kegiatan mengajar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran di antaranya 1) identik dengan peragaan; 2) menampilkan gambar secara konkret dan abstrak; dan 3) sebagai alat perekam, menyimpan, serta melestarikan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik dalam Rizal dkk. (2016, hlm. 11) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran
- 3) Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik memahami materi yang diberikan guru
- 5) Penggunaan media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu Pendidikan yaitu mengikuti kemajuan teknologi

Pendapat di atas diperkuat oleh Santyasa dalam Rizal dkk. (2016, hlm. 12) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai

berikut:

- 1) Dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati
- 2) Untuk mendengarkan suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung
- 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati
- 4) Sebagai alat pembanding sesuatu
- 5) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama

Adapun Wina Sanjaya dalam Nurita (2018, hlm. 176) mengemukakan bahwa ada media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi komunikatif; digunakan sebagai sarana komunikasi antara penyampai pesan dengan penerima pesan
- 2) Fungsi motivasi; sebagai sarana motivasi siswa dalam belajar
- 3) Fungsi kebermaknaan; sebagai peningkatan pemahaman informasi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan
- 4) Fungsi penyamaan persepsi; sebagai sarana penyamaan persepsi setiap siswa agar mereka memiliki pandangan yang selaras terhadap informasi yang disampaikan
- 5) Fungsi individualitas; beragamnya pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan siswa menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan setiap individu

Kemp & Dayton dalam Hasan dkk. (2021, hlm. 34) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu sebagai berikut:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan
- 2) Sarana penyampaian informasi
- 3) Tujuan pembelajaran

Nurita (2018, hlm. 177) menyatakan bahwa media pembelajaran

memiliki tiga fungsi lainnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- 2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran di antaranya 1) sebagai sarana penyampaian informasi; 2) sebagai motivasi belajar siswa; 3) sebagai tempat menyalurkan persepsi.

d. Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

1) Pengertian Media Teka-Teki Silang

Hisyam dalam Wana (2021, hlm. 101) media teka-teki silang ini sangat menyenangkan dan baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Sudirman et al. (2024, hlm. 18990) menyatakan bahwa media teka-teki silang adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Media teka-teki silang adalah sebuah permainan yang dimana siswa harus mengisi kotak putih atau ruang-ruang kosong dengan huruf sesuai petunjuk (Arsyad dkk., 2023, hlm. 2).

Adapun Amalia & Hidayat (2018, hlm. 124) mengemukakan bahwa media teka-teki silang adalah media keterampilan menulis yang terdiri dari pertanyaan mendatar dan menurun. Beni dalam Amalia dkk. (2021, hlm. 239) menyatakan “media teka-teki silang adalah sebuah kotak kotak berwarna yang terdiri atas dua lajur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris)”.

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat simpulkan bahwa media teka-teki silang adalah media yang dibuat dengan bentuk kotak-kotak secara *vertical* dan *horizontal*. Sarana media pembelajaran digunakan untuk merangsang minat belajar siswa yang dapat mengembangkan kompetensi siswa baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Salah satu media

pembelajaran yang digunakan dalam mata Pelajaran ekonomi adalah media teka-teki silang (TTS).

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Teka-Teki Silang

Sudirman dkk. (2024, hlm. 18991) memaparkan kelebihan dan kurang media teka-teki silang adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan teka-teki silang yakni dapat mendorong siswa lebih aktif; mengembangkan kemandirian siswa; memperdalam pemahaman siswa; hasil belajar lebih bertahan lama.
- b) Kekurangan teka-teki silang yaitu tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan media teka-teki silang ini dan memerlukan waktu yang panjang dalam menyelesaikannya.

Riantika dan Adullah dalam Arsyad dkk. (2023, hlm. 3-4) memaparkan kelebihan dan kekurangan media teka-teki silang sebagai berikut:

- a) Kelebihan teka-teki silang di antaranya: 1. Siswa termotivasi untuk belajar; 2. Terdapat unsur bermain sehingga menimbulkan rasa senang saat belajar; 3. Terdapat unsur tantangan sehingga menimbulkan rasa penasaran.
- b) Kekurangan teka-teki silang di antaranya: 1. Tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan media teka-teki silang; 2. Membutuhkan waktu yang relatif Panjang; 3. Materi-materi yang butuh pemaparan dan penjelasan tidak bisa menggunakan teka teki silang.

Sukmawati dkk. (2024, hlm. 759) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan media teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- a) Kelebihan teka-teki silang di antaranya: 1. Dapat melatih kerjasama antar kelompok maupun antar siswa; 2. Dapat menambah wawasan atau pengetahuan; 3. Dapat membuat siswa tidak merasa jenuh ataupun merasa bosan; 4. Membuka semangat baru untuk siswa.

- b) Kekurangan teka-teki silang adalah pasti selalu ada beberapa siswa yang pasif atau kurang aktif di saat penerapan permainan TTS ini.

Rantika & Abdulah (2016, hlm. 186) memaparkan kelebihan dan kekurangan media teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- a) Kelebihan media teka-teki silang di antaranya: 1. Terdapat unsur bermain; 2. Meningkatkan motivasi siswa; 3. Mengembangkan intuisi siswa.
- b) Kekurangan media teka-teki silang adalah materi-materi yang butuh pemaparan dan penjelasan tidak bisa menggunakan teka teki silang.

Sri & Zakir dalam Wana (2021, hlm. 101-102) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam media teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- a) Kelebihan teka-teki silang (tts) di antaranya 1. Dapat merangsang siswa lebih aktif; 2. Mengembangkan kemandirian peserta didik; 3. Dapat meningkatkan dan memperdalam pemahaman peserta didik; 4. Membina disiplin dan tanggung jawab peserta didik; 5. Adanya persaingan sehat antar peserta didik; 6. Hasil belajar lebih tahan lama.
- b) Kekurangan teka-teki silang (tts) di antaranya 1. Kata-kata terbatas; 2. Permainan yang seru membuat suasana menjadi gaduh, yang memicu terganggunya kelas lain; 3. Membutuhkan kosakata yang banyak dan luas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan teka-teki silang adalah sebagai pembangkit motivasi dan meningkatkan gairah semangat belajar siswa. Adapun kekurangan media teka-teki silang adalah membutuhkan waktu yang relatif lama.

e. Media Pembelajaran Anagram

1) Pengertian Media Anagram

Menurut Ma'ruf dalam Hikma dkk. (2024, hlm. 4062) menjelaskan bahwa game edukasi adalah media yang digunakan dalam proses

mengajar dan dapat meningkatkan pengetahuan dengan cara menarik dan unik. Game edukasi menjadi salah satu strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar.

Menurut Hikma dkk. (2024, hlm. 4062) menyatakan bahwa media *anagram* adalah game edukasi yang menonjol. Anagram adalah game yang Menyusun kosakata. Tarigan dalam Simanjuntak (2023, hlm. 102.2) mengemukakan bahwa anagram adalah permainan menyusun huruf atau kosakata menjadi sebuah kalimat yang benar.

Ardhani dalam Oktaviani & Yanti (2022, hlm. 277) menyatakan bahwa media anagram adalah permainan kata yang dimana pengguna mengacak huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata atau kalimat. Anagram adalah sebuah permainan kata yang dapat dimanfaatkan sebagai metode pelatihan untuk meningkatkan daya ingat (Prayoga & Puspitosari, 2024, hlm. 50). Media anagram melibatkan penyusunan ulang huruf-huruf dari sebuah kata agar membentuk kata atau frasa baru yang memiliki arti (Istiqomah, 2021, hlm. 21).

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa media anagram adalah permainan digital menyusun kata agar membentuk kalimat baru atau kata yang bermakna.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Anagram

Soeparno dalam Simanjuntak (2019, hlm. 7) memaparkan kelebihan dan kekurangan media anagram adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan media anagram di antaranya: 1. Mengandung unsur bermain; 2. Dapat membangkitkan gairah belajar siswa; 3. Bersifat kompetitif yang dapat mendorong siswa berlomba maju.
- b) Kekurangan media anagram adalah jumlah siswa yang terlalu besar akan menimbulkan kesulitan untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan.

Fuadi (2025, hlm. 32) memaparkan kelebihan dan kekurangan media anagram yaitu sebagai berikut:

- a) Kelebihan media anagram yaitu dapat menumbuhkan jiwa kreativitas dan keterampilan siswa.
- b) Kekurangan media anagram yaitu tidak semua mata pelajaran cocok menggunakan media anagram.

Prayoga & Puspitosari (2024, hlm. 50) memaparkan kelebihan dan kekurangan media anagram adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan media anagram yaitu memecahkan masalah dan meningkatkan fokus.
- b) Kekurangan media anagram yaitu tidak semua materi pelajaran dapat disajikan menggunakan media anagram.

Istiqomah (2021, hlm. 26) menyatakan kelebihan dan kekurangan media anagram adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan media anagram adalah dapat membangkitkan semangat siswa dalam memahami materi atau kata.
- b) Kekurangan media anagram adalah tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan media anagram.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan media anagram yaitu dapat menumbuhkan rasa semangat dan gairah dalam diri siswa. Adapun kekurangan media anagram adalah tidak semua mata pelajaran dan materi pelajaran bisa menggunakan media anagram.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana dalam Nurita (2018, hlm. 175) hasil belajar adalah sebuah kompetensi atau kecapakan yang dapat dicapai peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru di sekolah. Menurut Oemar Hamalik dalam Nurita (2018, hlm. 175) hasil belajar adalah seseorang yang telah belajar kemudian terjadi perubahan tingkah laku bagi dirinya.

Supardi dalam Yandi dkk. (2023, hlm. 15) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tahap pencapaian actual dalam bentuk perilaku meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik serta dapat dilihat dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan penghargaan. Hasil belajar adalah bagian dari indikator proses belajar. Abdurrahman dalam Yandi dkk. (2023, hlm. 15) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak dengan melalui kegiatan belajar. Menurutnya anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Senada dengan pendapat Winkel dalam Suprihatin & Manik (2020, hlm. 67) yang menyatakan “hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”.

Nasution dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 660) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sesudah melakukan kegiatan belajar. kemampuan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Hal tersebut memberikan sebuah informasi bagi pendidik atau guru tentang kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang melalui kegiatan pembelajaran. Kemampuan itu mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik serta dapat mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan ilmu serta pengalaman.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi Of Education Objectives* dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 660) membagi tujuan pendidik menjadi tiga macam yaitu sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan tingkah laku. Proses belajar terdiri dari kegiatan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan

otak. Menurutnya tingkatan belajar kognitif dimulai dari terendah yakni hapalan, hingga paling tinggi yaitu evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan nilai-nilai lalu selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Dalam ranah afektif hasil belajar disusun mulai dari paling rendah hingga paling tinggi.

3) Ranah Psikomotorik

Dalam ranah psikomotorik hasil belajar disusun menurut urutan paling bawah atau rendah hingga paling tinggi.

Selanjutnya dengan pendapat di atas, Bloom dalam Lestari & Rasto (2024, hlm. 4) mengemukakan tiga aspek indikator hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif
- 2) Ranah afektif
- 3) Ranah psikomotorik

Menurut Surya, Barlow dan Petty dalam Yandi dkk. (2023, hlm. 15) indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut:

- 1) Ranah rasa (afektif) yaitu seperti apresiasi atau penerimaan.
- 2) Ranah cipta (kognitif) yaitu seperti pengamatan atau analisis.
- 3) Ranah karsa (psikomotor) yaitu seperti keterampilan atau kecakapan.

Secara spesifik Bloom dalam Mashuri (2023, hlm. 516) menyatakan ada tiga ranah atau indikator hasil belajar di antaranya kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk aspek kognitif Bloom menyatakan terdapat enam tingkatan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan
- 2) Pemahaman
- 3) Penerapan
- 4) Analisis
- 5) Sintesis

6) Evaluasi

Berdasarkan pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa indikator hasil belajar ada tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

c. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Rendah dan tingginya mutu pendidikan dapat dilihat dari aktivitas peserta didik saat pembelajaran. Adapun rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi salah satunya disebabkan oleh kesulitan siswa memahami konsep ekonomi dan kurangnya motivasi dalam belajar ekonomi. Hal tersebut terjadi karena kurang baiknya kebiasaan siswa dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Abdurrahman dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 661) bahwa faktor penyebab kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep ekonomi, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan materi pembelajaran, misalnya guru cenderung menggunakan metode ceramah, hal tersebut membuat suasana menjadi bosan dan mengantuk.

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 661) menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis.

- a) Faktor fisiologi, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi atau berhubungan dengan kondisi fisik individu, seperti sakit, cedera, dan lain-lain.
- b) Faktor psikologis, yaitu keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat belajar, bakat, dan sikap.

2) Faktor Eksternal

Dalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

- a) Lingkungan sosial, dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, Masyarakat, dan keluarga.
- b) Lingkungan non sosial, yaitu faktor instrumental (perangkat ajar), dan faktor materi Pelajaran.

Adapun Ahmadi dan Supriyono dalam Cahyono (2019, hlm. 2) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut adalah penjelasannya.

- 1) Faktor internal yaitu kondisi fisik siswa dan kondisi kejiwaan siswa.
- 2) Faktor eksternal

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari luar diri siswa yaitu sebagai berikut:

a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Adapun faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar guru, kurikulum, relasi siswa dengan siswa, relasi siswa dengan guru, fasilitas sekolah, metode belajar siswa dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Lingkungan masyarakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman siswa bergaul dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Menurut Slameto dalam Nasruddin (2019, hlm. 61) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor

internal yang berasal dari diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu siswa.

Hasan dalam Lestari & Rasto (2024, hlm. 4) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu 1) faktor internal, terdiri dari faktor fisiologis siswa; dan 2) faktor eksternal, terdiri dari faktor lingkungan siswa.

Hakim dalam Mashuri (2023, 517) menyatakan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua faktor yaitu sebagai berikut:

- 1) faktor internal yaitu berasal dari dalam diri individu siswa seperti faktor biologis dan psikologis.
- 2) faktor eksternal yaitu berasal dari luar individu siswa seperti keluarga, sekolah, masyarakat dan waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat penulis simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua diantaranya: 1). Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik, seperti minat, bakat, motivasi, dan keadaan atau kondisi fisik siswa; 2). Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti Masyarakat, sekolah, dan keluarga.

6. Keterkaitan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media teka-teki silang dan anagram merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan mengombinasikan media pembelajaran berbantuan media teka-teki silang dan anagram sebagai perantara informasi yang di sampaikan guru kepada siswa. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media teka-teki silang dan anagram dapat lebih berpusat kepada siswa yang dimana siswa akan berperan aktif selama aktivitas pembelajaran. Dengan begitu, hasil belajar siswa akan meningkat. Hal ini sejalan dengan teori Slameto dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 662) menyatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar

yaitu “mencangkup metode mengajar, penerapan model pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah”. Dalam teori di atas disebut bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu model pembelajaran yang digunakan. Selain itu Agusriani dkk. (2023, hlm. 469) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang sangat berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa”. Dimana terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pembelajaran langsung. Kemudian Setiawan dkk. (2021, hlm. 136) dalam penelitiannya mengatakan “model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan pada hasil tes akhir siklus diperoleh kenaikan nilai yang signifikan yaitu siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 79,17%. Maka hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi.

Dari kedua pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang dan anagram dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dan anagram dalam penyampaian materi ajar dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar sehingga siswa akan lebih berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah penelitian relevan atau penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. 4

Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nasaruddin (2019) Vol. 9 No. 1	Penerapan Model Tipe TGT (Team Games Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru	Jenis penelitian ini termasuk penelitian <i>action research</i> .	Terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model <i>team games tournament (tgt)</i> , yaitu pada siklus I rata-rata sebesar 68,10, lalu pada siklus II terjadi peningkatan sebesar	<i>Team Games Tournament (TGT)</i> (X) Hasil Belajar (Y)	Tempat dan waktu penelitian

				80,00. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model team games tournament (tgt) terhadap pembelajaran Bahasa Inggris pada materi Unit self-test dapat meningkatkan motivasi belajar yang dengan sendirinya dapat meningkatkan hasil Belajar.		
2.	Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, & Sadrina (2021)	Penerapan TGT (<i>Team Games Tournament</i>) untuk	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif	Penerapan model <i>Team Games Tournament</i> pada	<i>Team Games Tournament</i> (TGT) (X)	Tempat dan waktu penelitian

	Vol. 5 no. 2	Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli	dan pendekatan eksperimen semu dengan <i>desain one-group pretest-posttest design</i> .	mata Pelajaran elektronika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata- rata hasil belajar siswa yang dicapai pada saat pretest < posttest ($58 < 76$).	Hasil Belajar (Y)	
3.	Prihastini Oktasari Putri (2019) Vol. 4, No. 2	Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK)	Model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini	<i>Team Games Tournament</i> (TGT) (X) Hasil Belajar (Y)	Tempat dan waktu penelitian

				ditunjukkan pada hasil tes akhir siklus diperoleh kenaikan nilai yang signifikan. Dengan prsentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 29,17%, siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 79,17%.		
4.	Ni Nyoman Triana Putri, Putu Nanci Riastini, dan Kadek Yudiana (2024) Vol. 7 Nomor 2	Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Experimental Design</i> dan <i>desain Non-Equivalent</i>	Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD	<i>Team Games Tournament</i> (TGT) (X) Hasil Belajar (Y)	Tempat dan waktu penelitian

		Kelas V SD	<i>Post-test Only Control Group Design</i>			
5.	Dedi Mulyadi (2022) Vol. 5 No. 10	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i>	Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif	Adanya peningkatan rata-rata nilai pada tiap siklusnya setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i> dan tercapainya ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 77, 78 % pada siklus terakhir. Selain hasil belajar	<i>Team Games Tournament (TGT) (X)</i> Hasil Belajar (Y)	Tempat dan waktu penelitian

				meningkat siswa juga termotivasi untuk saling bekerjasama dalam kelompoknya masing- masing.		
--	--	--	--	--	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran ekonomi suatu objek yang terus diupayakan perbaikannya dengan berbagai elemen. Dalam Pendidikan, sekolah dan guru memiliki peran penting dalam kualitas hasil belajar. salah satu implementasi peran guru adalah sebagai penyelenggara proses pembelajaran di kelas, seperti penerapan model, metode pembelajaran tertentu.

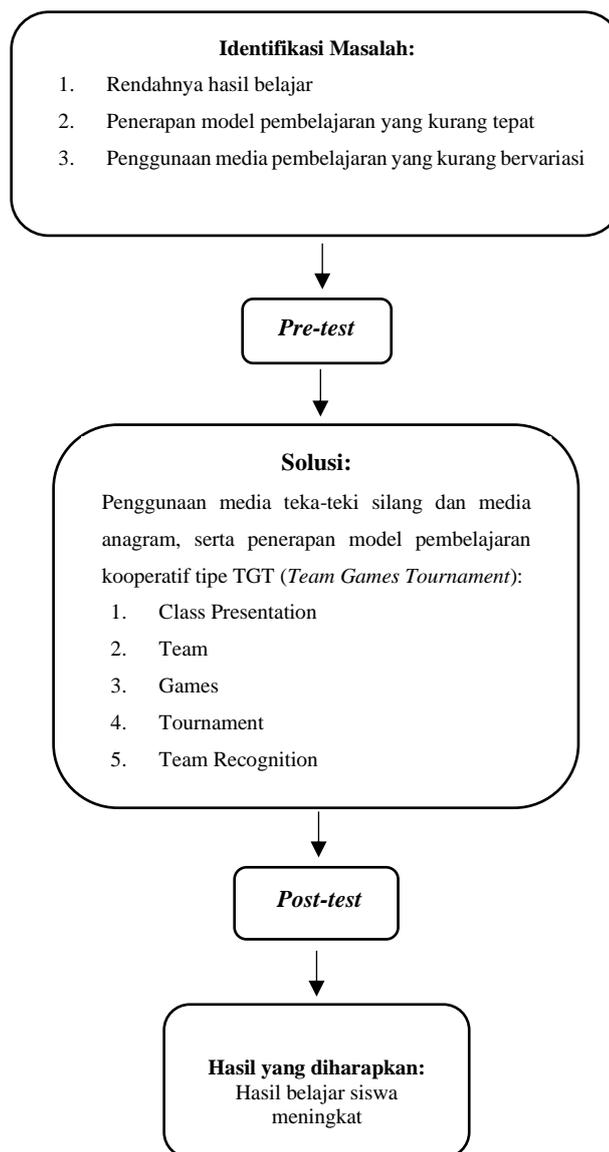
Berdasarkan penjelasan yang tercantum pada latar belakang satu dari beberapa masalah yang muncul adalah belum maksimalnya proses pembelajaran di ruang kelas karena siswa terlalu pasif dan rendahnya hasil belajar. Faktor yang mendasari siswa kurang aktif adalah guru belum menemukannya model pembelajaran yang cocok dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Terlalu seringnya penggunaan model pembelajaran konvensional juga menjadikan siswa kurang aktif dan semangat saat pembelajaran berlangsung. Siswa hanya mendengarkan apa yang di jelaskan guru dan siswa cenderung pasif dan mengantuk sehingga potensi mereka jadi kurang berkembang.

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, guru harus mampu memilih dan menciptakan suatu pembelajaran dengan suasana yang optimal, menyenangkan dan tidak monoton yang menyebabkan peserta didik mengantuk. Salah satu Solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan materi ekonomi adalah model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Penerapan model ini dilakukan dengan bermain, sehingga dalam proses pembelajaran siswa selain melakukan aktivitas belajar mereka juga melakukan aktivitas bermain. Permainan tersebut dilakukan secara berkelompok atau tim. Dalam model pembelajaran ini terdapat aktivitas turnamen, setiap tim menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru yaitu berbantuan teka-teki silang. Dengan cara tersebut siswa dituntut untuk aktif dan memiliki tanggung jawab dalam

kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media teka-teki silang dan anagram pada mata pelajaran ekonomi diasumsikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel kerangka berpikir pada penelitian ini:



Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

1. Asumsi

Suhartono dalam Rais (2020, hlm. 76) menyatakan “asumsi merupakan gagasan primitif atau gagasan tanpa penumpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian”.

Berdasarkan kajian teori di atas asumsi dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar kelas X pada mata pelajaran ekonomi meningkat menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media teka-teki silang dengan media anagram.
- b. Guru memiliki kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 64) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta yang bersifat empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang sudah dijabarkan sebelumnya rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang.
- b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media anagram.
- c. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang dan kooperatif tipe TGT berbantuan media anagram.