

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif bagi peserta didik. Berbagai model pembelajaran menawarkan cara yang berbeda dalam mengorganisasikan materi, mengatur interaksi antara guru dan peserta didik, serta merancang aktivitas pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki prinsip, strategi, dan keunggulan masing-masing. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan konteks pembelajaran, tujuan yang hendak dicapai, serta karakteristik peserta didik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi pendidik maupun praktisi pendidikan dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran (Putri, 2023, hlm.2)

Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran penting dalam mengelola dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Harefa dkk., (2024, hlm.10) pembelajaran merupakan usaha sadar dan terencana untuk membantu peserta didik belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. Dalam hal ini, guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyediakan sarana, membimbing, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar terjadi perubahan perilaku yang optimal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ananda (2019, hlm.5) serta Rosmiati dkk., (2023, hlm.3) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan

suatu pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik. Penerapan model pembelajaran dilakukan melalui kegiatan membimbing, membantu, serta memberikan arahan selama proses belajar mengajar berlangsung. Melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat, peserta didik diharapkan mampu memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tidak hanya dalam penguasaan materi, tetapi juga dalam pengembangan sikap dan keterampilan. Dengan demikian, model pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, melainkan mendorong terjadinya interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara terencana dan terarah. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai indikator serta tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Setiap penerapan model pembelajaran perlu disusun melalui perencanaan yang matang agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Selain itu, secara konseptual model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai pendekatan yang mendukung proses pengembangan potensi peserta didik melalui interaksi antara pengalaman belajar dengan bimbingan yang diberikan oleh pendidik. Dalam hal ini, guru memiliki peran strategis sebagai pembimbing dan pengarah dalam membantu peserta didik mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik serta dengan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Ketentuan ini menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaktif yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam lingkungan yang kondusif.

Sejalan dengan hal tersebut, Achadah (2025, hlm.1) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai landasan dalam penyelenggaraan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Pendapat ini diperkuat oleh Tyasmaning (2022, hlm.1) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran

merupakan suatu pola atau rancangan yang dijadikan landasan dalam merencanakan dan mengembangkan proses pembelajaran. Model ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun kurikulum, merancang bahan ajar, serta menentukan berbagai perangkat pembelajaran, seperti buku, media pembelajaran, dan sarana pendukung lainnya. Selain itu, model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka kerja yang memberikan arah dan struktur terhadap pelaksanaan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan uraian di atas model pembelajaran merupakan suatu sistem yang dirancang secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Model pembelajaran mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, model pembelajaran bersifat fleksibel karena memberikan ruang bagi guru untuk menentukan strategi yang paling tepat dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi utama dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna.

b. Pembelajaran dalam Landasan Teologis dan Landasan Filosofis

1) Landasan Teologis (Keagamaan)

Sitika dkk., (2025, hlm.10437) mengatakan bahwa teologi adalah ilmu yang mengkaji keyakinan beragama, termasuk pemahaman tentang Tuhan dan ajaran-Nya. Dalam pendidikan, teologi berperan dalam pembentukan karakter dan pengembangan pembelajaran berbasis nilai agama. Landasan teologis bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis, sehingga pembelajaran dipandang sebagai bagian dari perintah agama dan pengabdian kepada Allah. Selain itu, landasan ini menjadi dasar dalam pengembangan kurikulum yang berorientasi pada nilai-nilai Islam. Secara etimologis, teologi berasal dari theos (Tuhan) dan logos (ilmu), sehingga dimaknai sebagai ilmu tentang Tuhan dan ajaran keagamaan. Dalam hal ini, belajar dipandang sebagai ibadah, mengajar sebagai amanah, dan ilmu sebagai

sarana mendekatkan diri kepada Tuhan. Pentingnya pembelajaran juga ditegaskan dalam beberapa ayat Al-Qur'an sebagai berikut:

1) QS Al-Mujadalah (58 :11)

خَبِيرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أُوتُوا وَالَّذِينَ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ

Arti : *“Allah akan mengangkat dan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan di sini bukan hanya tentang pengetahuan agama, tetapi juga pengetahuan umum yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain”.*

2) QS Az-Zumar (39 : 9)

أَمْ مَنْ هُوَ قَائِلٌ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةً رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Arti : *“Menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan”.*

3) QS An-Nahl (16 :125)

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Arti : *“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah, pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”*

4) QS. Al-Mujadilah (58:11)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Arti : *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berilah kelapangan di dalam majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah. Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”*

Berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an tersebut, ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi dalam Islam karena dapat meningkatkan derajat manusia. Proses menuntut ilmu juga perlu dilakukan dengan cara yang baik dan bijaksana. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan kualitas diri serta membentuk perilaku yang baik.

2) Landasan Filosofis (kebudayaan)

Prihartini & Buska, (2022 hlm.118) menyatakan bahwa pembelajaran secara filosofis merupakan proses pembudayaan (*enculturation*), yaitu upaya mewariskan nilai, norma, dan pola pikir kepada generasi muda. Pembelajaran juga menjadi bagian dari sistem budaya yang terus berkembang seiring perubahan masyarakat. Dalam hal ini, pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mentransmisikan budaya ilmiah dan budaya kehidupan bangsa kepada peserta didik, sekaligus mendorong mereka untuk mengadopsi dan mengembangkannya dalam kehidupan sosial. Di sisi lain, pembelajaran memiliki karakteristik budaya tersendiri, seperti tradisi, asumsi, dan kaidah ilmiah, sehingga membentuk suatu sistem yang khas dan terus mengalami perubahan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan masyarakat.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan budaya. Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembentukan karakter peserta didik (Nofiasari dkk., 2024, hlm.5). Salah satu kearifan lokal yang relevan adalah budaya Sunda yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam kehidupan masyarakat. Budaya Sunda mengenal konsep *silih asah*, *silih asih*, *silih asuh* sebagai landasan interaksi sosial dan pendidikan. *Silih asah* bermakna saling mencerdaskan, *silih asih* menekankan kasih sayang dan empati, sedangkan *silih asuh* berarti saling membimbing dalam perkembangan individu. Konsep ini terbukti relevan dalam membentuk karakter peserta didik di era modern (Mulyani dkk., 2024, hlm.840).

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa nilai *silih asah*, *silih asih*, *silih asuh* juga memiliki dimensi filosofis dan religius yang dapat memperkuat pembentukan perilaku sosial yang harmonis (Rezqid dkk., 2025, hlm.88). Hal ini menegaskan bahwa budaya Sunda tidak hanya relevan secara kultural, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan nilai-nilai pendidikan.

Sejalan dengan hal tersebut, Normina, (2022, hlm.21) menyatakan bahwa belajar dalam konteks kebudayaan tidak hanya dipahami sebagai proses internalisasi pengetahuan yang diperoleh melalui keluarga maupun pendidikan formal, tetapi juga melalui interaksi individu dengan lingkungan alam dan sosial. Melalui proses pewarisan dan internalisasi budaya, pendidikan berperan sebagai sarana sosialisasi yang melibatkan interaksi dengan nilai-nilai masyarakat. Selain itu, pendidikan juga menciptakan hubungan timbal balik antara individu dan lingkungannya, yang pada akhirnya mendorong perubahan sosial dan budaya demi kemajuan peradaban.

Dengan demikian, pembelajaran dalam perspektif filosofis dan budaya Sunda menekankan pentingnya keseimbangan antara pengembangan intelektual dan pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran dipandang sebagai proses pembudayaan yang bertujuan menanamkan nilai, norma, dan pola pikir kepada peserta didik, sekaligus menjadi bagian dari dinamika budaya yang terus berkembang mengikuti perubahan masyarakat. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan budaya, sehingga pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal menjadi aspek penting dalam pembentukan karakter. Nilai-nilai budaya Sunda seperti *silih asah*, *silih asih*, *silih asuh* mencerminkan prinsip saling mencerdaskan, menyayangi, dan membimbing yang relevan dalam membangun hubungan sosial yang harmonis. Selain itu, proses belajar yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam mendorong perubahan sosial serta perkembangan peradaban.

3) Teori Belajar yang melandasi penelitian

Dalam suatu penelitian pendidikan, pemilihan teori belajar yang tepat menjadi landasan penting untuk menjelaskan fenomena yang dikaji serta memperkuat analisis terhadap variabel penelitian. Teori belajar tidak hanya berfungsi sebagai kerangka konseptual, tetapi juga sebagai dasar dalam memahami bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana perubahan perilaku peserta didik dapat terjadi. Oleh karena itu, pada penelitian ini digunakan teori belajar behavioristik sebagai landasan utama, karena teori ini menekankan bahwa proses belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respons yang dapat diamati dan diukur.

Sejalan dengan pendekatan tersebut, teori behavioristik pertama kali dikembangkan oleh John B (1913). Watson menempatkan perilaku sebagai aspek utama dalam proses belajar. Dalam perspektif ini, perilaku manusia dipandang sebagai respons yang muncul akibat adanya stimulus dari lingkungan sehingga dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, perilaku tidak hanya dapat diprediksi, tetapi juga dapat dikendalikan melalui penerapan hukum-hukum tertentu, seperti hubungan stimulus dan respons dalam proses pembelajaran (Cahaya dkk., 2025, hlm.6830)

Lebih lanjut, teori behavioristik berasumsi bahwa perilaku manusia terbentuk melalui hubungan antara stimulus dan respons yang berlangsung secara sistematis. Watson bersama tokoh behavioristik lainnya berpendapat bahwa perilaku individu merupakan hasil interaksi antara faktor bawaan (genetik) dan pengaruh lingkungan. Selain itu, perilaku manusia juga dipengaruhi oleh pengalaman serta kondisi lingkungan yang secara tidak langsung dapat membentuk dan mengarahkan perilaku individu melalui proses pembelajaran.

Sejalan dengan pengembangan teori tersebut, pemikiran Ivan Pavlov dalam Jelita dkk., (2023, hlm.408) menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui kondisioning klasik. Kondisioning klasik merupakan proses mengaitkan stimulus yang awalnya netral dengan stimulus yang telah

menimbulkan respons alami. Melalui pengulangan, stimulus netral tersebut akhirnya mampu memunculkan respons yang sama.

Selanjutnya, konsep behavioristik diperkuat oleh Edward Thorndike dalam Lao dkk., (2025, hlm.1271) melalui Hukum Efek (*Law of Effect*). Prinsip ini menjelaskan bahwa perilaku yang diikuti oleh konsekuensi menyenangkan akan cenderung diperkuat dan diulang kembali. Sebaliknya, perilaku yang menimbulkan konsekuensi tidak menyenangkan akan cenderung melemah dan ditinggalkan.

Selain itu, Edwin Guthrie dalam Priatna Hilmi dkk., (2025, hlm.1163) menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respon yang muncul secara berdekatan dalam waktu (kontiguitas). Artinya, ketika suatu stimulus dan respon terjadi secara bersamaan atau hampir bersamaan, maka hubungan tersebut akan terbentuk dan cenderung menetap sebagai perilaku belajar.

Terakhir, Burrhus Frederic Skinner dalam Ibrahim, (2024, hlm.123) menekankan bahwa perilaku individu dapat dibentuk melalui proses kondisioning operan, yaitu melalui pemberian penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). Dalam hal ini, penguatan positif, seperti pemberian hadiah atau pujian, serta penguatan negatif berupa penghilangan stimulus yang tidak menyenangkan, berperan dalam meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku yang diharapkan. Sebaliknya, hukuman digunakan untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan.

Berdasarkan uraian tersebut, teori behavioristik memandang proses belajar sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons yang berlangsung secara sistematis serta diperkuat melalui pemberian penguatan (*reinforcement*). Pendekatan ini menegaskan bahwa perilaku manusia dapat diamati, diprediksi, dan dikendalikan melalui pengalaman belajar yang dipengaruhi oleh lingkungan. Proses pembelajaran dipahami sebagai interaksi yang berkesinambungan antara stimulus, respons, dan konsekuensi yang menyertainya dalam membentuk perilaku individu. Dengan demikian, teori behavioristik memberikan landasan yang

kuat dalam menjelaskan bagaimana proses pembelajaran dapat memengaruhi perubahan perilaku peserta didik, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian stimulus dan penguatan yang tepat.

c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut Purnomo dkk., (2022, hlm. 5-6) model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang memiliki karakteristik tertentu sehingga membedakannya dari metode maupun strategi pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran. Secara umum, model pembelajaran memiliki empat ciri utama yang menjadi landasan dalam penerapannya di kelas berikut ciri-ciri pembelajaran.

1. Rasional teoretis yang logis

Setiap model pembelajaran disusun berdasarkan landasan teori yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah oleh pencipta atau pengembangnya. Rasional teoretis tersebut dibangun atas dasar pemikiran yang logis dengan mempertimbangkan kesesuaian antara teori dan praktik pembelajaran di lapangan. Dengan demikian, model pembelajaran tidak dirancang secara spekulatif, melainkan berlandaskan kajian konseptual dan empiris.

2. Landasan pemikiran tentang proses dan tujuan belajar

Model pembelajaran memiliki orientasi yang jelas terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Di dalamnya terdapat pandangan mengenai apa yang perlu dipelajari peserta didik serta bagaimana proses belajar yang efektif dapat berlangsung. Selain itu, model pembelajaran juga menyediakan kerangka dalam memecahkan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran.

3. Pola perilaku mengajar yang sistematis

Setiap model pembelajaran menuntut adanya langkah-langkah atau sintaks pembelajaran yang terstruktur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pola tersebut mencerminkan perilaku mengajar

yang terencana dan sistematis, sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan.

4. Lingkungan belajar yang mendukung

Model pembelajaran memerlukan lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Suasana belajar yang positif akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, serta terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Nur dalam Octavia, (2020, hlm. 14) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut.

1. Model pembelajaran memiliki prosedur yang sistematis, yaitu berupa langkah-langkah terstruktur yang digunakan untuk mengubah atau mengembangkan perilaku peserta didik berdasarkan asumsi-asumsi tertentu.
2. Hasil belajar dalam setiap model pembelajaran dirumuskan secara spesifik. Setiap model menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara rinci, yang diwujudkan dalam bentuk perilaku atau kinerja yang dapat diamati setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran.
3. Model pembelajaran juga menetapkan kondisi lingkungan belajar secara khusus. Lingkungan ini dirancang sedemikian rupa agar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
4. Keberhasilan pembelajaran diukur melalui capaian hasil belajar yang ditunjukkan dalam bentuk perilaku peserta didik setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.
5. Setiap model pembelajaran mengatur bentuk interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga memungkinkan terjadinya proses respons dan adaptasi yang mendukung pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Mirdad, (2020, hlm. 14) model pembelajaran juga memiliki beberapa ciri-ciri, yaitu:

1. Model pembelajaran ini dirancang untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berpartisipasi secara aktif dalam kelompok dengan menjunjung prinsip-prinsip demokratis.
2. Setiap model pembelajaran memiliki misi atau tujuan pendidikan yang spesifik. Sebagai contoh, model berpikir induktif dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir induktif peserta didik.
3. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Misalnya, model Syntectics dirancang untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, khususnya dalam pembelajaran mengarang.
4. Model pembelajaran memiliki komponen-komponen utama yang meliputi urutan langkah-langkah pembelajaran (sintak), prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat komponen tersebut menjadi pedoman praktis bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
5. Penerapan model pembelajaran menimbulkan dampak tertentu, yaitu dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang dapat diukur, serta dampak pengiring yang merupakan hasil belajar jangka panjang.
6. Model pembelajaran juga digunakan sebagai dasar dalam menyusun perencanaan pembelajaran atau desain instruksional sesuai dengan model yang dipilih oleh guru.

Lebih lanjut, menurut Putri, (2023, hlm.3) ciri-ciri model pembelajaran meliputi:

1. Model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terukur, sehingga mampu mengarahkan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.
2. Model pembelajaran berorientasi pada interaksi, baik antara guru dan peserta didik, antar peserta didik, maupun dengan berbagai sumber belajar, guna membangun pemahaman yang lebih mendalam serta mendorong pembelajaran yang aktif.
3. Model pembelajaran bersifat aktif, konstruktif, dan kolaboratif, di mana peserta didik didorong untuk terlibat secara langsung dalam

membangun pengetahuan melalui kegiatan seperti diskusi, refleksi, eksperimen, dan kerja sama.

4. Model pembelajaran memanfaatkan berbagai sumber belajar yang beragam, seperti buku, media digital, visual, diskusi, dan permainan, sehingga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.
5. Model pembelajaran juga dapat berbasis pemecahan masalah, yaitu dengan menghadirkan situasi atau permasalahan nyata untuk melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik.
6. Model pembelajaran menggunakan teknik evaluasi yang bervariasi, seperti tugas tertulis, proyek, presentasi, diskusi, maupun penilaian formatif selama proses pembelajaran berlangsung.
7. Model pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga guru perlu mengadaptasi strategi pembelajaran sesuai dengan kondisi individu peserta didik.
8. Model pembelajaran mendorong pembelajaran berkelanjutan dengan membentuk peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mandiri dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

Selanjutnya, Rofa'ah dalam Purnomo dkk., (2022, hlm. 5) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah:

1. Memiliki rasional teoretis yang logis
Model pembelajaran disusun berdasarkan landasan teoretis yang jelas oleh para pencipta atau pengembangnya, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
2. Memiliki landasan pemikiran tentang proses pembelajaran
Model pembelajaran mengandung pandangan mengenai apa yang harus dipelajari peserta didik serta bagaimana proses pembelajaran seharusnya berlangsung secara efektif.
3. Memuat perilaku mengajar yang diperlukan
Model pembelajaran mencakup pola atau strategi perilaku mengajar

yang harus dilakukan oleh guru agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Memerlukan lingkungan belajar yang mendukung

Model pembelajaran membutuhkan kondisi lingkungan belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, ciri-ciri model pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran dirancang secara sistematis dengan landasan teori yang jelas serta tujuan yang terarah. Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah yang terstruktur, pengaturan interaksi, serta didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, model pembelajaran juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik, pemanfaatan berbagai sumber belajar, serta penerapan evaluasi yang beragam untuk mengukur hasil belajar. Dengan karakteristik tersebut, model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

d. **Fungsi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada dasarnya, model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang memberikan arah serta pedoman dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis. Melalui model pembelajaran, guru memperoleh acuan yang jelas terkait langkah-langkah pembelajaran, strategi dalam penyampaian materi, serta pola interaksi yang diterapkan di dalam kelas.

Sejalan dengan pendapat tersebut Istiqomah dkk., (2023, hlm. 5) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam menyusun perencanaan sekaligus melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan adanya pedoman tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat dipahami sebagai panduan operasional yang membantu guru dalam

menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik materi, tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

Adapun menurut Asyafah, (2022, hlm.23) fungsi model pembelajaran meliputi:

1. Sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis.
2. Sebagai acuan bagi dosen atau guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat menentukan langkah-langkah serta kebutuhan yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Mempermudah dosen atau guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
4. Membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu model pembelajaran memiliki fungsi penting dalam pembelajaran. Purnomo dkk., (2022, hlm.10) menyatakan bahwa model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik materi yang akan diajarkan, tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan peserta didik. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, model pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Tyasmaning, (2022, hlm.2) menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki peran penting sebagai pedoman bagi guru dalam menentukan strategi, metode, dan teknik pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, model pembelajaran membantu guru dalam menciptakan

perubahan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran juga memudahkan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, memilih materi yang tepat, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Melalui penggunaan model pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung lebih efektif dan terarah. Di samping itu, model pembelajaran turut membantu guru dalam mengembangkan kurikulum, menyusun bahan ajar, serta mendorong munculnya inovasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran berfungsi untuk menghubungkan aktivitas belajar dan mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selanjutnya, Joyce dan Weil dalam Djalal, (2022, hlm.34) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran di kelas maupun pembelajaran tutorial, serta menentukan berbagai perangkat pembelajaran yang digunakan, seperti buku, media audiovisual, komputer, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dipilih akan memengaruhi jenis perangkat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Model pembelajaran membantu guru dalam menentukan strategi, metode, langkah-langkah pembelajaran, serta memilih materi dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain itu, model pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan efektivitas interaksi antara guru dan peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, terarah, dan bermakna.

e. **Komponen Model Pembelajaran**

Purnomo dkk., (2022, hlm.10) menjelaskan bahwa komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan dalam proses belajar mengajar. Setiap komponen memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran melibatkan beberapa komponen utama, yaitu guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, metode, materi media atau alat pembelajaran, serta evaluasi.

Lebih lanjut, menurut Joyce dan weil dalam konteks model pembelajaran, komponen-komponen tersebut tersusun secara lebih sistematis dalam suatu kerangka yang utuh. Purnomo dkk., (2022, hlm.10) menyatakan bahwa komponen model pembelajaran meliputi sintaks, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran; system social, yaitu pola interaksi antara guru dan peserta didik; prinsip reaksi, yaitu cara guru merespons aktivitas peserta didik; system pendukung, berupa sarana dan prasarana; serta dampak instruksional dan pengiring, yaitu hasil langsung maupun tidak langsung proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan model yang digunakan.

Menurut Rifa'I dalam Asrini, 2021, hlm.143) pembelajaran jika ditinjau dari pendekatan sistem melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan. Komponen tersebut meliputi:

1. Tujuan pembelajaran yang secara jelas ingin dicapai, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.
2. Subjek belajar, yaitu peserta didik sebagai individu yang menjalani proses pembelajaran.
3. Materi pembelajaran yang menjadi unsur penting karena menentukan isi serta arah kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, yaitu pola umum yang digunakan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran secara efektif dalam mencapai tujuan.

5. Media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik.
6. Komponen penunjang, seperti fasilitas belajar, buku sumber, alat peraga, dan bahan ajar yang mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Afni (2021, hlm.7) menegaskan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, diperlukan beberapa komponen yang saling mendukung, yaitu tujuan, materi, strategi pembelajaran, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut memiliki keterkaitan yang erat serta saling memengaruhi satu sama lain dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan seluruh komponen tersebut dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Sejalan dengan hal tersebut, Uno menjelaskan bahwa strategi model pembelajaran terdiri atas lima komponen utama, yaitu kegiatan pendahuluan, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, evaluasi, serta kegiatan lanjutan. Kelima komponen tersebut saling berkaitan dan berperan dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sutrisno, 2023, hlm.19).

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran memiliki beberapa komponen yang saling berkaitan dan membentuk suatu sistem yang utuh dalam proses pembelajaran. Setiap komponen, baik yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi, memiliki peran yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keterpaduan antar komponen tersebut menjadi dasar dalam menentukan efektivitas model pembelajaran, sehingga pendidik perlu memperhatikan dan mengintegrasikan seluruh komponen secara tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal dan mencapai hasil yang diharapkan.

f. Prinsip Model Pembelajaran

Menurut Isjoni (2013, hlm.50), prinsip-prinsip model pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Semakin kecil peran dominan guru dan semakin besar keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, maka kualitas pembelajaran akan semakin baik.
2. Semakin efisien waktu yang digunakan guru dalam mengaktifkan peserta didik untuk belajar, maka pembelajaran akan semakin efektif.
3. Model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik dan cara belajar peserta didik.
4. Model pembelajaran harus dapat dilaksanakan secara optimal oleh guru sesuai dengan kemampuan dan kondisi yang ada.
5. Tidak terdapat satu model pembelajaran yang paling tepat untuk semua tujuan, jenis materi, dan situasi pembelajaran, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut (Hasni dkk., 2025), hlm.23) Prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh David Merrill menjelaskan bahwa proses pembelajaran terdiri atas beberapa tahapan yang tersusun secara berurutan dan saling terintegrasi guna menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Tahapan tersebut meliputi:

1. Masalah, yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan berorientasi pada pemecahan permasalahan nyata yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
2. Aktivasi, yaitu pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan pengetahuan awal yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya.
3. Demonstrasi, yaitu pembelajaran dirancang untuk memperlihatkan atau menunjukkan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik.
4. Aplikasi, yaitu pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan keterampilan atau pengetahuan baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
5. Integrasi, yaitu pembelajaran diarahkan untuk mengintegrasikan pengetahuan atau keterampilan baru ke dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Prinsip dapat diartikan sebagai landasan dalam suatu kegiatan. Menurut Larsen dan Freeman dalam (Asyafah, 2022, hlm. 7) Prinsip pembelajaran

merupakan representasi dari kerangka teoritis suatu metode pembelajaran. Dengan demikian, prinsip pembelajaran dapat dipahami sebagai dasar teoritis yang menjadi acuan dalam memandang dan menerapkan suatu metode pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, prinsip pembelajaran dapat diartikan dalam penyusunan metode pembelajaran, yang meliputi:

Pemilihan dan penyusunan bahan pembelajaran yang akan diajarkan.

1. Pengaturan proses pembelajaran, termasuk cara mengajar dan belajar, serta aspek yang berkaitan dengan pendekatan, teknik, media, dan strategi pembelajaran.
2. Peran dan kompetensi guru, termasuk persyaratan yang harus dimiliki serta aktivitas yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran.
3. Karakteristik dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Berbagai komponen lain yang terlibat dalam proses belajar mengajar.

Menurut Gani dkk., (2021, hlm.33) berbagai teori mengenai prinsip – prinsip pembelajaran menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan. Namun demikian, terdapat beberapa prinsip umum yang dapat dijadikan dasar dalam pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

1. Perhatian dan motivasi
Pendidik perlu membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik agar pembelajaran berlangsung efektif.
2. Keaktifan
Peserta didik harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental.
3. Keterlibatan langsung
Peserta didik perlu terlibat langsung agar memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.
4. Pengulangan
Pengulangan diperlukan untuk memperkuat pemahaman dan penguasaan materi.

5. Tantangan

Pemberian tantangan mendorong peserta didik berpikir kritis dan mandiri

6. Perbedaan individu

Pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing peserta didik.

Menurut Aqib dalam Asnawiyahm (2023, hlm.771) dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 146 tahun 2014 prinsip-prinsip model pembelajaran yang perlu diperhatikan meliputi:

1. Berorientasi pada kegiatan bermain sebagai sar.a belajar
2. Menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
3. Disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik.
4. Menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran.
5. Menggunakan pendekatan tematik dalam pembelajaran.
6. Menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
7. Mengembangkan kecakapan hidup peserta didik.
8. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
9. Menerapkan pembelajaran yang demokratis
10. Memanfaatkan media,sumber belajar, dan narasumber secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, prinsip model pembelajaran mengatakan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, dilaksanakan secara sistematis serta disesuaikan dengan materi,tujuan, dan karakteristik peserta didik. Proses pembelajaran perlu mendorong keaktifan, motivasi, keterlibatan langsung, serta memebrikan pengalaman belajar yang bermakna melalui tahapan yang terstruktur. Selain itu, pembelajaran juga harus memperhatikan perbedaan individu, memberikan tantangan, serta didukung oleh lingkungan yang kondusif dan sumber belajar yang beragam. Dengan demikian, prinsip model pembelajaran menjadi landasan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan optimal.

g. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Asyafah, (2022, hlm.23) model pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis.
2. Sebagai acuan bagi dosen atau guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat, menentukan langkah-langkah serta berbagai kebutuhan yang diperlukan selama pembelajaran berlangsung.
3. Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
4. Membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, ide, keterampilan, nilai-nilai, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut Putri, (2023, hlm.34) menyatakan model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran memberikan arah yang jelas mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan, strategi yang digunakan, serta metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pedoman tersebut, pendidik dapat Menyusun perencanaan pembelajaran secara sistematis dan struktur, sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih terarah, efektif dan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

Selain itu, Tyasmaning, (2022, hlm. 2) mengemukakan bahwa model pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Membantu dan membimbing guru dalam memilih Teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
2. Membantu guru dalam mewujudkan perubahan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
3. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Membantu menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Membantu guru dalam mengembangkan kurikulum, silabus, serta konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.
6. Membantu guru dalam memilih dan menetapkan materi pembelajaran yang tepat, serta menyusun perencanaan pembelajaran seperti RPP dan silabus.
7. Membantu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan tahapan atau sintaks model pembelajaran.
8. Memberikan pedoman dalam mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
9. Mendorong guru untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
10. Membantu guru dalam menyampaikan dan mengaplikasikan teori-teori pembelajaran dalam praktik mengajar.
11. Membantu membangun keterkaitan antara aktivitas belajar peserta didik dan kegiatan mengajar guru secara nyata dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Dini Rosdiani dalam Ahyar dkk., (2021, hlm. 10) menyatakan bahwa model pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengarahkan perubahan perilaku peserta didik, tetapi juga untuk mengembangkan berbagai kemampuan dalam prosese pembelajaran. Secara umum, model pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam merancnag dan melaksanakan pembelajaran agar lebih terarah dan efektif. Adapun fungsi model pembelajaran meliputi :

1. Sebagai bimbingan, yaitu menjadi pedoman bagi guru dan peserta didik mengenai langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara terarah menuju tujuanyang telah ditetapkan.
2. Mengembangkan kurikulum, yaitu membantu dalam pengembangan kurikulum pembelajaran sesuai dengan jenjang dan kebutuhan Pendidikan.

3. Spesifikasi alat pembelajaran, yaitu sebagai sarana yang membantu guru dalam mencapai perubahan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Memberikan masukan dan perbaikan terhadap pembelajaran, yaitu berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

Selain itu menurut Trianto dalam Musyawir dkk., (2022, hlm. 9) menegaskan bahwa model pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan menyusun pembelajaran secara sistematis. Model pembelajaran memberikan arah yang jelas terkait langkah-langkah, strategi, serta pendekatan yang digunakan. Dalam memilih model pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas model pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis. Model pembelajaran memberikan arah yang jelas terkait langkah-langkah, strategi, serta metode yang digunakan sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih terstruktur, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

h. Tujuan Model Pembelajaran

Menurut Asrini (2021, hlm. 146) ada beberapa tujuan model pembelajaran sebagai berikut :

1. Membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir serta keterampilan pemecahan masalah.
2. Memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui keterlibatan langsung dalam situasi nyata
3. Mendorong terbentuknya kemandirian peserta didik dalam proses belajar

Sejalan dengan itu, Joyce dan Weil dalam Winaryati (2022, hlm. 133) tujuan model pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Membantu peserat didik dalam membangun pengetahuan serta mengembangkan kemampuan belajar, termasuk belajar dari berbagai sumber seperti penejelasan guru, media audiovisual, maupun bahan bacaan.
2. Model pembelajaran dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengolah materi agar mudah dipahami dan diingat, membantu peserta didik dalam mengorganisasi informasi secara konseptual, serta melatih penggunaan metode berpikir secara sistematis, termasuk dalam memahami hubungan sebab-akibat dan penguasaan konsep.

Lebih lanjut, wilson dalam Winaryati, (2022, hlm.133) menyatakan bahwa model pembelajaran bertujuan untuk menjelaskan keterkaitan antar komponen dalam suatu sistem serta menentukan langkah-langkah pembelajaran secara jelas. Selain itu, model pembelajaran juga membantu pengelolaan kegiatan agar berlangsung secara efektif dan terarah serta memudahkan dalam mengidentifikasi kendala yang muncul. Disamping itu, model pembelajaran mendukung guru dalam menentukan langkah perbaikan, menyusun kegiatan secara sistematis, dan menyampaikan materi secara kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, Muttaqin dkk., (2021, hlm.29) menyatakan bahwa model pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien melalui penerapan prinsip pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan mendorong keaktifan siswa. Oleh akrena itu, pemilihan model dan metode pembelaajran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, peserta didik, serta kondisi pembelajaran. Dengan demikian, kreativitas pendidik menjadi faktor penting dalam menentukan model pembelajaran yang tepat agar mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa.

Menguatkan berbagai pendapat sebelumnya, Tabrani dkk., (2024, hlm.14716) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran bertujuan

untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran sekaligus menunjang keberhasilan proses belajar. Selain itu, model pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan kerja sama akademik antar peserta didik, membangun hubungan yang positif, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan akademik melalui kegiatan individu maupun kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran memiliki kriteria tertentu, yaitu berlandaskan pada teori pendidikan dan belajar, memiliki tujuan yang jelas, dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, memiliki langkah-langkah yang sistematis, memberikan dampak pembelajaran, serta dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam kegiatan penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kemandirian, serta meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik secara menyeluruh. Model pembelajaran juga berperan dalam membantu peserta didik membangun pengetahuan, mengolah informasi secara sistematis, serta mendorong keaktifan dan kerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal.

2. Model Cooperative learning

a. Pengertian Cooperative learning

Achadah (2025, hlm.11) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dalam proses belajar. Istilah *cooperative* berarti bekerja sama, sedangkan *learning* berarti belajar. Dengan demikian, *cooperative learning* dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas kolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama.

Lebih lanjut, pembelajaran kooperatif dipandang sebagai pola interaksi yang disusun secara sistematis dengan menekankan tanggung jawab bersama. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan kontribusi dalam

mendukung keberhasilan kelompok. Keterlibatan aktif setiap individu menjadi faktor penting karena keberhasilan penyelesaian tugas sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi dan interaksi antaranggota. Apabila salah satu anggota tidak menjalankan perannya secara optimal, maka pencapaian kelompok secara keseluruhan dapat terhambat Simamora, (2024, hlm.1).

Selain itu, Ismun, (2021, hlm. 247) menegaskan bahwa pembelajaran *cooperative* tidak hanya berfokus pada kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga mendorong peserta didik untuk saling membantu serta menghargai perbedaan kemampuan. Melalui interaksi tersebut, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Di samping itu, proses ini juga berkontribusi dalam mengembangkan sikap empati, tanggung jawab, dan solidaritas sosial.

Sejalan dengan, Agus Suprijono dalam Tabrani & Amin, (2023, hlm. 202) , pembelajaran kooperatif merupakan suatu konsep yang bersifat luas karena mencakup berbagai bentuk kerja kelompok, termasuk yang pelaksanaannya masih dipandu atau diarahkan oleh guru. Secara umum, pembelajaran kooperatif cenderung berpusat pada arahan guru, di mana guru menentukan tugas dan pertanyaan, serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, guru juga biasanya menetapkan bentuk evaluasi tertentu di akhir kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, *cooperative learning* merupakan metode pembelajaran yang berlandaskan pada kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Johnson dalam Fatimah dkk., (2024, hlm.78) *cooperative learning* adalah pendekatan di mana peserta didik belajar dan berkolaborasi guna memperoleh pengalaman belajar yang maksimal, baik secara kelompok maupun individu. Selain itu, metode ini menekankan bahwa setiap siswa memiliki tujuan yang sama serta bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja

sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Model ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada keterlibatan aktif setiap anggota, tanggung jawab bersama, serta interaksi sosial yang positif. Selain itu, peran guru tetap penting sebagai pengarah yang merancang tugas, menyediakan sumber belajar, dan melakukan evaluasi. Melalui penerapan pembelajaran kooperatif, peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan sikap sosial seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab.

b. Karakteristik Model *Cooperative learning*

Pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan yang jelas dibandingkan dengan strategi pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut terlihat pada proses pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok. Tujuan yang hendak dicapai tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan akademik atau penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan sikap dan kemampuan bekerja sama dalam memahami materi tersebut. Unsur kolaborasi inilah yang menjadi ciri khas pembelajaran kooperatif.

Menurut Zuriatun & Ahmad, (2021, hlm.2) karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis tim, yaitu pembelajaran dilakukan dalam kelompok sebagai sarana mencapai tujuan, sehingga setiap anggota saling membantu dalam proses belajar.
2. Manajemen kooperatif, yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian agar pembelajaran berjalan efektif dan terarah..
3. Kemampuan bekerja sama, yaitu setiap anggota tidak hanya menjalankan tugas masing-masing, tetapi juga saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
4. Keterampilan bekerja sama, yaitu kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi antaranggota kelompok yang diwujudkan melalui aktivitas pembelajaran.

Menurut Slavin dalam Tabrani & Amin (2023, hlm. hlm.203) karakteristik pembelajaran kooperatif meliputi :

1. Penghargaan kelompok, yaitu kelompok memperoleh apresiasi berdasarkan pencapaian skor sesuai kriteria yang telah ditentukan, dengan keberhasilan ditentukan oleh kontribusi individu dalam membangun hubungan yang saling mendukung.
2. Pertanggungjawaban individu, yakni setiap anggota kelompok bertanggung jawab secara pribadi sehingga siap menghadapi tes maupun tugas secara mandiri.
3. Kesempatan yang sama untuk berhasil, dimana seluruh siswa, baik berkemampuan rendah, sednag, maupun tinggi, memiliki peluang yang setara untuk mencapai keberhasilan dan memeberikan kontribusi terbaik bagi kelompok.

Menurut Magdalane dalam Sumilat dkk., (2023, hlm.959) Karakteristik model *cooperative learning* menekankan pentingnya interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Model ini mendorong siswa untuk saling berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri, khususnya dalam mengemukakan dan menyampaikan ide-ide mereka.

Menurut Prihatmojo & Rohmani dalam Fatimah dkk., (2024, hlm.80) beberapa karakteristik *cooperative learnig* beberapa sebagai berikut :

1. Penyelesaian materi dilakukan secara kelompok, sehingga siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan saling membantu memahami materi.
2. Kelompok dibentuk secara heterogen dengan mempertimbangkan suku, agama, dan kemamopuan akademik agar menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai.
3. Setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan komposisi seimbang agar unteraksi dan aptisipasi berjalan optimal.

4. Penghargaan lebih diberikan kepada kelompok daripada individu untuk mendorong kerja sama dan kekompakan.

Berdasarkan uraian diatas, model *cooperative learning* memiliki karakteristik yang menekankan pembelajaran berbasis kerja sama dalam kelompok yang terstruktur dan berorientasi pada tujuan bersama. Pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial seperti komunikasi, interaksi, dan tanggung jawab. Setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab individu, namun tetap saling bergantung untuk mencapai keberhasilan kelompok. Selain itu, pembelajaran dilakukan dalam kelompok heterogen dengan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk berpartisipasi, serta menekankan penghargaan pada hasil kerja kelompok guna mendorong kolaborasi dan kekompakan.

c. Tujuan Pembelajaran *Cooperative learning*

Menurut Achadah (2025, hlm. 14) model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang relevan dalam konteks pendidikan modern karena mengutamakan kerja sama antar peserta didik. Melalui aktivitas belajar kelompok, peserta didik tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah mendorong peserta didik untuk belajar secara bersama-sama dalam suasana yang aktif, saling membantu, dan menghargai satu sama lain. Model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang suportif, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan yang setara untuk berpartisipasi, menyampaikan gagasan, serta berkontribusi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut Fatimah dkk., (2024, hlm.74) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil akademik, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, kolaborasi, serta sikap toleransi terhadap keberagaman melalui interaksi dalam kelompok kecil yang terstruktur. Melalui proses tersebut, peserta didik didorong untuk saling mendukung,

berbagi informasi, dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok secara bersama.

Lebih lanjut Tabrani & Amin (2023, hlm.203) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan kerja sama dan kolaborasi yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan kooperatif yang menunjang kelancaran pelaksanaan tugas serta membangun hubungan kerja yang efektif melalui komunikasi yang positif antaranggota kelompok.

Selain itu, Lestari & Azzahri, (2022, hlm.87) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran tradisional yang bersifat kompetitif, karena dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan individu dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok sehingga tercipta ketergantungan positif. Secara umum, tujuan pembelajaran kooperatif meliputi:

1. Hasil belajar akademik, yaitu meningkatkan prestasi belajar melalui kerja sama antar peserta didik dengan kemampuan yang beragam.
2. Penerimaan keberagaman, yaitu membiasakan peserta didik untuk menghargai perbedaan latar belakang seperti budaya, ras, dan kemampuan.
3. Keterampilan sosial, yaitu melatih kemampuan bekerja sama, berkolaborasi, dan berinteraksi secara efektif dalam kelompok.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Surur dalam Harefa dkk., (2024, hlm.14) tujuan dari model pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menerima dan menghargai keberagaman di antara teman-temannya. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berinteraksi secara positif dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran kooperatif menekankan proses belajar secara kolaboratif dalam kelompok yang terstruktur untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan

kemampuan akademik, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan sikap positif yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

d. Manfaat Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Hayati (2017, hlm.14) manfaat pembelajaran kooperatif antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui proses kerja sama dalam kelompok sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.
2. Mempererat hubungan antaranggota kelompok karena peserta didik diberi kesempatan untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran.
3. Meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, karena pembelajaran kooperatif menumbuhkan sikap saling peduli, kebersamaan, serta tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok.
4. Mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, karena model ini dapat diterapkan pada materi yang kompleks, kegiatan proyek, maupun pemecahan masalah.
5. Membantu peserta didik dalam mengintegrasikan serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam proses pembelajaran.
6. Meningkatkan sikap positif dan kehadiran peserta didik di kelas karena pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan.
7. Bersifat efisien dan tidak memerlukan biaya khusus dalam penerapannya sehingga mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Lundgren dalam Fitri (2021, hlm.4) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif juga memberikan dampak positif berupa peningkatan fokus belajar, rasa percaya diri, serta kehadiran peserta didik. Di samping itu, model ini dapat mengurangi perilaku mengganggu dan konflik, sekaligus meningkatkan pemahaman, motivasi, hasil belajar, serta menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai.

Lebih lanjut, Zamroni dalam Wahyuni (2021, hlm.38) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dapat membantu mengurangi kesenjangan dalam pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan perbedaan kemampuan awal peserta didik pada tingkat individu.

Selaras dengan hal tersebut, Fatimah dkk., (2024), hlm.80) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki banyak keunggulan karena memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya. Hal ini terjadi karena dalam prosesnya peserta didik didorong untuk aktif belajar melalui kerja sama dalam kelompok.

Siregar dkk., (2024, hlm.85) mengatakan “Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan yang signifikan karena memberikan peluang luas bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya. Hal ini disebabkan oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kerja sama dalam kelompok”.

Berdasarkan berbagai uraian pendapat tersebut, pembelajaran kooperatif memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Melalui kerja sama dalam kelompok, peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan pemahaman akademik, tetapi juga berkembang dalam aspek sosial seperti komunikasi, toleransi, dan tanggung jawab. Selain itu, pembelajaran kooperatif mampu menumbuhkan motivasi, rasa percaya diri, serta keterlibatan aktif peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, inklusif, dan bermakna.

e. Langkah – Langkah *Cooperative learning*

Menurut Tabrani & Amin (2023, hlm.206) pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative learning* dilakukan melalui tahapan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Langkah-langkah tersebut dirancang untuk menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab individu dan kelompok, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan mengikuti prosedur yang terstruktur, pembelajaran kooperatif diharapkan mampu menciptakan pengalaman

belajar yang efektif dan bermakna. Berikut langkah – langkah *cooperative learning* :

Sejalan dengan pendapat tersebut, Putri Fernanda dkk., (2024), hlm.4) mengemukakan beberapa langkah dalam pelaksanaan cooperative learning,

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
2. Menyajikan informasi atau materi pembelajaran melalui penjelasan atau bahan bacaan.
3. Mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar.
4. Membimbing kegiatan kelompok dengan tetap memberikan arahan selama proses diskusi.
5. Melakukan evaluasi melalui penilaian atau presentasi hasil kerja kelompok.
6. Memberikan apresiasi terhadap usaha dan hasil belajar, baik individu maupun kelompok.

Lebih lanjut, Wahyuni, (2021, hlm.41) juga menyatakan bahwa pelaksanaan *cooperative learning* pada umumnya terdiri dari enam fase yang saling berkaitan dan dilakukan secara bertahap.

Tabel 2. 1
Sintak Cooperative Learning

Fase	Perilaku Siswa
Fase-1 Penyampaian tujuan pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan pengantar awal (<i>establishing set</i>).
Fase-2 Penyajian informasi	Guru menyampaikan materi kepada siswa, baik secara lisan maupun melalui teks.
Fase-3 Pembentukan kelompok	Guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok belajar serta membimbing proses pembentukannya.
Fase-4 Bimbingan kelompok	Guru mendampingi dan mengarahkan kelompok saat mengerjakan tugas.

Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi pemahaman siswa terhadap berbagai materi pembelajaran.
Fase-6 Pemberian penghargaan	Guru memberikan apresiasi terhadap usaha dan hasil belajar individu maupun kelompok.

Sumber : Wahyuni, 2021

Selanjutnya menurut Rusman dalam Fitri, (2021, hlm.5) pelaksanaan pembelajaran *cooperative learning* terdiri atas enam tahapan utama yang dilakukan secara berurutan.

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sekaligus memberikan motivasi agar siswa tertarik mengikuti kegiatan belajar.
2. Guru menyampaikan materi pembelajaran, baik melalui penjelasan langsung, demonstrasi, maupun bahan bacaan.
3. Guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok belajar serta memberikan arahan agar proses pembentukan kelompok berjalan dengan efektif
4. Pengaturan kelompok belajar, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil agar dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.
5. Guru menilai pemahaman siswa terhadap materi
6. Guru memberikan penghargaan atau penguatan atas usaha dan hasil yang dicapai siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ibrahim dalam Sari dkk., (2022, hlm. 47) menegaskan bahwa sintaks *cooperative learning* mencakup enam tahapan utama, yaitu.

1. *Present goals and set* (Menyampaikan tujuan dan motivasi).
2. *Present information* (Menyajikan informasi)
3. *Into learning teams* (Mengorganisasikan kelompok)
4. *Assist team work and study* (Membimbing kerja kelompok)
5. *Test on the materials* (Evaluasi).
6. *Provide recognition* (Pemberian penghargaan)

Berdasarkan uraian tersebut, pelaksanaan *cooperative learning* dilakukan melalui tahapan yang tersusun secara berurutan, mulai dari

penyampaian tujuan dan motivasi, penyajian materi, pembentukan kelompok, pembimbingan kegiatan belajar, hingga evaluasi dan pemberian penghargaan. Setiap tahap saling mendukung dalam mendorong kerja sama, tanggung jawab, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan penerapan yang terarah, model ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

f. Tipe – Tipe Pembelajaran *Cooperative learning*

Menurut Tabrani & Amin (2023, hlm.206) dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai tipe atau model, meskipun pada dasarnya seluruh tipe tersebut tetap berlandaskan pada prinsip kerja sama antar peserta didik. Beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang umum digunakan antara lain sebagai berikut:

1. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang dengan komposisi yang beragam, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran, kemudian peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memastikan setiap anggota memahami materi tersebut. Setelah itu, peserta didik mengikuti tes secara individu tanpa diperbolehkan saling membantu (Gazali dkk., 2025, hlm.64).

2. *Jigsaw*

Chusnal A dalam Fitri, (2021, hlm.5) menjelaskan bahwa model jigsaw dalam pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang melibatkan beberapa anggota dalam satu kelompok, di mana setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menguasai bagian tertentu dari materi, kemudian menyampaikan dan mengajarkannya kepada anggota kelompok lainnya.

3. *Make a Match*

Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran mengatakan “model ini memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan”. Dalam penerapannya, peserta didik diajak untuk mencari

pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau materi pembelajaran. Menjelaskan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mencocokkan pasangan sambil memahami materi secara aktif. Model ini termasuk dalam pembelajaran kelompok sederhana yang terdiri dari dua orang dalam setiap pasangan (Fitri, 2021, hlm. 52).

4. *Group Investigation* (GI)

Metode pembelajaran *Group Investigation* merupakan salah satu pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mencari dan mengolah informasi secara mandiri. Dalam pelaksanaannya, peserta didik menggali materi pembelajaran melalui berbagai sumber, seperti buku maupun internet. Metode ini sangat sesuai digunakan pada pembelajaran yang menuntut kegiatan proyek terintegrasi, karena mendorong peserta didik untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis informasi sebagai upaya dalam memecahkan suatu permasalahan (Fatimah dkk., 2024, hlm.80).

5. *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diartikan sebagai pertandingan permainan dalam tim. Model ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam bentuk turnamen. Kegiatan tersebut dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar materi secara aktif, menyenangkan, dan tetap memberikan manfaat bagi kehidupan (Gazali dkk., 2025, hlm.64).

6. Teknik *Numbered Heads Together*

Teknik ini dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sekaligus mengevaluasi tingkat pemahaman mereka. Dalam penerapannya, guru mengajukan pertanyaan, kemudian peserta didik berdiskusi secara singkat dalam kelompok untuk memastikan setiap anggota mengetahui jawabannya. Selanjutnya, guru menunjuk salah satu peserta didik secara acak untuk menyampaikan jawaban tersebut (Ali, 2021, hlm. 258).

7. *Round Robin*

Round robin merupakan salah satu bentuk penerapan model pembelajaran cooperative learning yang dilakukan dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setelah guru memberikan pertanyaan terkait materi, setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat secara bergiliran dan berurutan. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik lebih leluasa dalam berbagi informasi serta saling bertukar ide dengan anggota kelompoknya (Fernanda dkk., 2024, hlm.4).

g. **Kelebihan dan Kekurangan *Cooperative learning***

1) **Kelebihan *Cooperative learning***

Menurut Tabrani & Amin (2023, hlm.208) *Cooperative learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1. *Cooperative learning* mendorong peserta didik menjadi lebih mandiri dengan tidak bergantung sepenuhnya pada guru, serta aktif mencari informasi dan belajar dari teman sebaya.
2. Strategi ini meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan dan membandingkan gagasan secara lisan.
3. Pembelajaran kooperatif menumbuhkan sikap saling menghargai, menerima perbedaan, dan menyadari keterbatasan diri.
4. Siswa terdorong untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya.
5. Selain meningkatkan prestasi akademik, metode ini juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kepercayaan diri, hubungan interpersonal, dan manajemen waktu.
6. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menguji pemahaman, menerima umpan balik, dan memecahkan masalah secara bersama tanpa rasa takut.
7. Interaksi dalam kelompok membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.
8. Proses pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar serta merangsang kemampuan berpikir dalam jangka panjang.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Simamora dalam Fatimah dkk., (2024, hlm.75) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan sejumlah keunggulan, sebagai berikut :

1. Terbentuknya ketergantungan positif antarindividu dalam kelas, sehingga setiap peserta didik saling membutuhkan satu sama lain.
2. Adanya penghargaan terhadap perbedaan individu dalam proses interaksi pembelajaran.
3. Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam perencanaan serta pengelolaan kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Suasana pembelajaran menjadi lebih santai, nyaman, dan menyenangkan.
5. Terciptanya hubungan yang akrab dan harmonis, baik antara peserta didik dengan guru maupun antar sesama peserta didik.
6. Peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengekspresikan pengalaman emosional yang positif selama proses pembelajaran.

Lebih lanjut, menurut Hill dalam Ali, (2021, hlm.259) menegaskan bahwa metode pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan prestasi dan pemahaman siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengembangkan kepemimpinan dan sikap positif. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga menumbuhkan rasa percaya diri, sikap inklusif, rasa kebersamaan, dan keterampilan yang bermanfaat bagi masa depan.

Selaras dengan pendapat tersebut Hamzah Gazali dkk., (2025, hlm.56) mengemukakan beberapa kelebihan strategi pembelajaran kooperatif.

1. Strategi ini mendorong siswa untuk lebih mandiri, tidak bergantung pada guru, serta percaya diri dalam berpikir, mencari informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari teman sebaya.
2. Pembelajaran kooperatif meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan dan membandingkan gagasan secara verbal.
3. Strategi ini menumbuhkan sikap saling menghargai, kesadaran akan keterbatasan diri, serta penerimaan terhadap perbedaan.

4. Siswa menjadi lebih berdaya dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.
5. Pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan prestasi akademik sekaligus keterampilan sosial, seperti kepercayaan diri, hubungan interpersonal, manajemen waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Siswa dapat menguji pemahaman, menerima umpan balik, serta berlatih memecahkan masalah tanpa takut salah karena menjadi tanggung jawab bersama.
7. Strategi ini membantu siswa mengolah informasi serta memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.
8. Interaksi dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan merangsang kemampuan berpikir untuk jangka panjang.

Selanjutnya, Simamora, (2024, hlm.14) menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif ditandai dengan adanya kerja sama yang saling bergantung antaranggota kelompok, sehingga setiap siswa merasa memiliki peran penting. Selain itu, perbedaan individu dapat diterima dan dihargai, serta siswa dilibatkan secara aktif dalam merencanakan kegiatan belajar. Suasana kelas pun menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, hubungan antara siswa dan guru maupun antarsiswa semakin harmonis, serta siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pengalaman secara positif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, cooperative learning merupakan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada peningkatan prestasi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa didorong untuk lebih mandiri, aktif, bertanggung jawab, serta mampu menghargai perbedaan dan berinteraksi secara positif dengan orang lain. Selain itu, pembelajaran ini menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif, sehingga membantu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, cooperative learning memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir,

sikap sosial, dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan.

2) Kekurangan *Cooperative learning*

Menurut Tabrani & Amin (2023, hlm.209) selain memiliki kelebihan, pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya. Kekurangan ini perlu dipahami agar guru dapat mengantisipasi hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran. Sebagai Berikut:

1. Bagi siswa berkemampuan tinggi, kerja kelompok terkadang dianggap kurang efektif karena harus menyesuaikan dengan anggota lain, sehingga dapat mengganggu keharmonisan dan kinerja kelompok.
2. Karena menekankan pembelajaran antarteman (*peer teaching*), jika prosesnya tidak optimal maka pemahaman siswa bisa lebih rendah dibandingkan pembelajaran langsung dari guru.
3. Penilaian yang cenderung berfokus pada hasil kelompok berpotensi mengabaikan perkembangan individu, sehingga perlu diimbangi dengan evaluasi perorangan.
4. Keberhasilan dalam membangun keterampilan kerja sama membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak dapat dicapai secara instan.
5. Meskipun kerja sama penting, pembelajaran juga perlu menumbuhkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab individu, yang dalam praktiknya tidak mudah untuk diseimbangkan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Fatimah dkk., (2024, hlm.75) juga mengemukakan beberapa kelemahan pembelajaran kooperatif, sebagai berikut :

1. Guru perlu melakukan persiapan yang lebih matang serta mengeluarkan tenaga, waktu, dan pemikiran yang lebih besar.
2. Memerlukan dukungan sarana, prasarana, serta biaya yang cukup agar pembelajaran dapat berjalan optimal.

3. Diskusi kelompok berpotensi meluas dari topik utama sehingga kurang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Dalam kegiatan kelompok, terkadang terdapat peserta didik yang mendominasi, sehingga anggota lain menjadi kurang aktif.

Selanjutnya menurut, Hamzah dalam Gazali dkk., (2025, hlm.57) ada beberapa kekurangan pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif memerlukan waktu untuk dipahami, sehingga tidak dapat dikuasai secara instan; siswa berkemampuan tinggi terkadang merasa terhambat dalam kerja kelompok.
2. Karena mengandalkan *peer teaching*, jika tidak berjalan efektif maka pemahaman siswa bisa kurang optimal dibandingkan pembelajaran langsung.
3. Penilaian yang berfokus pada hasil kelompok berpotensi mengabaikan capaian individu, sehingga perlu disertai evaluasi perorangan.
4. Keberhasilan dalam menumbuhkan kerja sama membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak dapat dicapai hanya dalam satu atau beberapa kali penerapan.

Lebih lanjut, Dess dalam Ali (2021, hlm.259) menyatakan bahwa metode ini membutuhkan waktu yang relatif lebih lama bagi guru maupun siswa. Selain itu, penerapannya menuntut keterampilan khusus dari guru dalam mengelola pembelajaran. Di samping itu, kesiapan siswa untuk bekerja sama juga menjadi faktor penting sehingga metode ini tidak selalu mudah diterapkan dalam kondisi pembelajaran.

Menurut Simamora (2024, hlm.15) penerapan model pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya memerlukan persiapan pembelajaran yang matang serta dukungan fasilitas yang memadai. Selain itu, dalam kegiatan diskusi kelompok terdapat kecenderungan pembahasan melebar dari topik utama. Di sisi lain, diskusi juga sering didominasi oleh peserta didik tertentu, sehingga anggota lain menjadi kurang aktif. Kondisi ini dapat mengurangi partisipasi serta menghambat perkembangan keterampilan sosial dan pemahaman yang merata di antara seluruh anggota kelompok.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelemahan, seperti membutuhkan persiapan, waktu, dan fasilitas yang cukup besar, serta keterampilan khusus dari guru. Selain itu, proses peer teaching tidak selalu berjalan efektif sehingga dapat memengaruhi pemahaman siswa. Penilaian yang berfokus pada kelompok juga berpotensi mengabaikan individu. Di sisi lain, dinamika kelompok seperti dominasi peserta didik tertentu, kurangnya partisipasi, dan pembahasan yang melebar dapat menghambat efektivitas pembelajaran, sehingga perlu pengelolaan yang baik.

3. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Sudimahayasa dalam Inajati (2023, hlm.1) pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif. Model ini menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen, kemudian siswa bekerja sama memahami materi sebelum mengikuti turnamen berupa permainan akademik untuk memperoleh poin bagi kelompoknya.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Achadah (2025, hlm.41) menjelaskan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kerja sama dan kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui kegiatan kelompok dan unsur permainan, model ini tidak hanya mendorong keaktifan belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan sikap saling menghargai.

Selanjutnya, menurut Chairani (2021, hlm.8) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk cooperative learning yang menekankan interaksi aktif antara guru dan siswa maupun antar siswa dalam kelompok. Proses pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif dan partisipatif dalam memahami materi sehingga berdampak pada peningkatan dalam belajar. Model ini juga sesuai diterapkan pada siswa sekolah menengah karena karakteristik remaja yang senang bekerja dalam

kelompok dan memiliki kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri, serta memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk berkontribusi tanpa membedakan tingkat kemampuan.

Selain itu, menurut Slavin dalam Thalita dkk., (2022, hlm.147) menegaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu prosedur pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk bersaing dengan kelompok lain sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Unsur permainan dan turnamen yang menjadi ciri khasnya membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena terdorong untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya di antara kelompok lain.

Terakhir menurut, Solikah dalam Sandra dkk., (2022, hlm.23) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang relatif mudah diterapkan karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status. Model ini juga menempatkan siswa sebagai tutor sebaya serta mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Selara dengan hal tersebut, Jean Piaget dalam Nugraha dkk., (2025, hlm.6818) menjelaskan bahwa kegiatan bermain tidak hanya mencerminkan tahap perkembangan peserta didik, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif. Aktivitas bermain memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan kecerdasan, sehingga melalui kegiatan tersebut peserta didik tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga mengalami proses belajar yang bermakna.

Konsep belajar sambil bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kegiatan yang menyenangkan sekaligus tetap mengandung nilai edukatif, Dalam penerapannya, pembelajaran dapat dikemas melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti permainan, simulasi, maupun eksplorasi. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian diatas *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok,

interaksi aktif, serta unsur permainan dan kompetisi dalam proses pembelajaran. Melalui pembentukan kelompok heterogen dan kegiatan turnamen akademik, peserta didik tidak hanya memahami materi secara lebih optimal, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab. Penggunaan unsur permainan dalam model ini menjadi pembelajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

b. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Team Games Tournament*

1. Kelebihan Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dalam Sandra dkk., (2022, hlm.24) kelebihan model TGT antara lain:

1. Mendorong alokasi waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikan tugas, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal.
2. Menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan individu dalam kelompok.
3. Memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam dalam waktu relatif singkat.
4. Mengembangkan sikap positif, seperti kepedulian, kepekaan, dan toleransi.
5. Meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Slavin dalam Nasruddin, (2022, hlm.60) berdasarkan hasil penelitian juga mengemukakan beberapa keunggulan model TGT, yaitu:

1. Siswa yang belajar dengan model TGT cenderung memiliki lebih banyak teman dari latar belakang yang beragam dibandingkan dengan siswa di kelas tradisional.
2. Siswa memiliki persepsi bahwa keberhasilan belajar ditentukan oleh usaha dan kinerja mereka sendiri, bukan sekadar faktor keberuntungan.

3. Model TGT mampu meningkatkan rasa percaya diri sosial siswa, meskipun tidak selalu berdampak pada kepercayaan diri akademik.
4. TGT mendorong sikap kerja sama yang lebih baik, baik secara verbal maupun nonverbal, serta mengurangi tingkat persaingan yang berlebihan.
5. Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar kelompok menjadi lebih tinggi, namun membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.
6. Penerapan TGT juga dapat meningkatkan kehadiran siswa di sekolah, terutama pada siswa dengan masalah emosional, serta mengurangi tindakan disipliner seperti skorsing.

Selain itu, Shoimin dalam Sururi & Wahid, (2023, hlm.2419) juga menambahkan beberapa kelebihan lain dari pembelajaran TGT, yaitu:

1. Pembelajaran TGT tidak hanya menonjolkan siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga melibatkan siswa dengan kemampuan rendah agar tetap aktif dan memiliki peran dalam kelompok.
2. Pembelajaran TGT dapat menumbuhkan sikap kebersamaan serta saling menghargai antaranggota kelompok.
3. Adanya penghargaan bagi individu atau kelompok terbaik membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Unsur permainan dan turnamen dalam TGT mendorong siswa menjadi lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran.

2. Kelemahan Pembelajaran *Team Games Tournament*

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya siswa dengan kemampuan tinggi terkadang mengalami kesulitan saat menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya karena belum terbiasa berperan sebagai tutor sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa siap untuk langsung berbagi pengetahuan secara efektif dalam kelompok. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan dan bimbingan agar siswa mampu menyampaikan materi dengan baik kepada anggota kelompok lainnya (Sandra dkk., 2022, hlm.24).

Sejalan dengan hal tersebut, Nasruddin (2022, hlm.60) mengemukakan bahwa kelemahan pembelajaran ini dapat dilihat dari dua sisi. Dari sisi guru, kendala yang sering muncul adalah kesulitan dalam membentuk kelompok yang benar-benar heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok cenderung memerlukan waktu yang lebih lama sehingga berpotensi melampaui alokasi waktu yang telah ditentukan. Namun demikian, hal ini dapat diatasi apabila guru memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik. Di sisi lain, dari sudut pandang peserta didik, masih terdapat siswa berkemampuan tinggi yang belum terbiasa berbagi pengetahuan kepada teman lain. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif guru untuk membimbing dan melatih siswa tersebut agar mampu menjadi tutor sebaya yang efektif, sehingga proses pembelajaran dalam kelompok dapat berlangsung secara optimal.

Selain itu, Shoimin dalam Sururi dan Wahid (2023, hlm.2419) juga menambahkan beberapa kelemahan lain dari pembelajaran TGT, yaitu:

1. Proses pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama.
2. Guru harus mampu memilih materi yang sesuai untuk diterapkan dengan pembelajaran TGT.
3. Guru perlu memiliki persiapan dan penguasaan yang baik, termasuk dalam menyusun soal untuk kegiatan turnamen serta memahami perbedaan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas dikatakan, pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran, seperti meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan kerja sama, serta mendorong motivasi dan hasil belajar melalui suasana yang menyenangkan. Selain itu, model ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan sikap saling menghargai antar siswa. Namun demikian, penerapan TGT juga memiliki beberapa kendala, di antaranya membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, menuntut kesiapan dan kemampuan guru dalam mengelola kelas serta memilih materi yang tepat, dan masih adanya siswa yang kesulitan berperan sebagai tutor sebaya. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang baik

agar kelebihan model ini dapat dimaksimalkan dan kelemahannya dapat diminimalkan.

c. Manfaat Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Tyasningsih dalam Panda & Djarwo (2021, hlm.8) penggunaan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan berbagai manfaat, di antaranya membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, melatih kemampuan bersosialisasi dengan orang lain, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, model ini juga menumbuhkan sikap menerima dan menghargai perbedaan individu.

Sejalan dengan pendapat tersebut Santosa (2022, hlm.2) menyatakan bahwa manfaat utama model pembelajaran kooperatif tipe TGT terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keaktifan peserta didik melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan. Lebih lanjut, model ini mendorong terbentuknya kerja sama dalam kelompok, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui kegiatan turnamen akademik, peserta didik juga dapat memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari secara lebih optimal.

Selain itu, Wibawa (2022, hlm.20) menambahkan bahwa manfaat model TGT juga dapat ditinjau dari dua pihak, yaitu guru dan peserta didik, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah, terstruktur, dan menarik. Dengan adanya media ini, guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Bagi Siswa

Sebagai media yang dapat mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu siswa lebih mudah memahami materi, sehingga berdampak

pada peningkatan hasil belajar serta menumbuhkan motivasi untuk belajar secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan manfaat yang cukup luas dalam proses pembelajaran. Penerapannya mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik melalui suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, model ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, serta sikap saling menghargai perbedaan antar individu. Di sisi lain, model TGT tidak hanya memberikan dampak positif bagi peserta didik, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan terstruktur. Dengan demikian, penggunaan model ini dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih optimal, baik dari segi pemahaman materi maupun pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik.

d. Langkah-langkah Pembelajaran *Team Games Tournament*

Terdapat tahapan dalam penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut:

- a. Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen atau acak, dengan jumlah anggota sekitar 3–5 orang.
- b. Guru menyiapkan materi pembelajaran serta menentukan anggota tim untuk mengerjakan lembar kegiatan yang telah disediakan.
- c. Peserta didik mengikuti permainan turnamen dengan lawan yang memiliki tingkat kemampuan yang relatif setara.
- d. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- e. Peserta didik mengerjakan kuis secara individu sebagai bentuk evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap (Setiawan & Lastya, 2021, hlm.134).

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Darmansyah dkk., (2025, hlm.55) juga menyatakan bahwa pelaksanaan *cooperative learning* pada umumnya memiliki sintaks atau langkah-langkah yang terstruktur, yang terdiri dari

beberapa tahapan yang saling berkaitan dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Tabel 2. 2 Sintak Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah	Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan materi pembelajaran yang diperlukan, menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, serta memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.
Teams	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen agar dapat saling bekerja sama.
Games	Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan melalui kegiatan permainan yang telah dirancang.
Tournament	Guru menyelenggarakan kompetisi antar kelompok sekaligus melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi.
Rekondisi Tim	Guru memberikan apresiasi kepada kelompok berdasarkan usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Sumber : Darmansyah 2025

Lebih lanjut, pelaksanaan pembelajaran dengan TGT juga dapat dikaji melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan McTaggart (Muslich dalam Nuraeni dkk., 2021, hlm.177), yang terdiri dari beberapa langkah.

1. Perencanaan (Plan)

Menyusun RPP dengan model TGT serta menyiapkan instrumen seperti lembar observasi, LKK, bahan ajar, media, dan evaluasi.

2. Pelaksanaan (Act)

Melaksanakan pembelajaran menggunakan model TGT melalui kegiatan kerja kelompok, kuis, dan turnamen akademik.

3. Pengamatan (Observe)

Mengamati proses pembelajaran dan penerapan model TGT serta keterlibatan siswa.

4. Refleksi (Reflect)

Mengevaluasi hasil tindakan untuk mengetahui kekurangan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Media Ular Tangga

a. Pengertian Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan salah satu sarana pembelajaran yang berasal dari permainan tradisional yang kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menyampaikan informasi secara efektif. Secara etimologis, istilah media berasal dari Bahasa latin *medius* yang berarti “perantara”, atau “pengantar”. Dalam Bahasa arab, media dikenal dengan istilah *wasail*, yaitu alat yang berfungsi menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Gerlach dan Ely dalam Rahmah (2023, hlm. 15) mengemukakan bahwa media mencakup manusia, bahan, maupun peristiwa yang dapat menciptakan kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, guru buku,serta lingkungan sekolah juga termasuk sebagai bagian dari media pembelajaran karena berperan dalam proses penyampaian informasi dan pembentukan pengalaman belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi agar lebih efektif dan efisien. Salah satu bentuk yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan (*game-based learning*), yaitu pendekatan yang menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

Sejalan dengan hal tersebut, permainan ular tangga merupakan contoh media berbasis permainan yang telah diadaptasi menjadi sarana edukatif. Media ini umumnya berbentuk papan bernomor yang dilengkapi gambar ular dan tangga, serta menggunakan dadu untuk menentukan langkah pion. Selain mudah digunakan, aturan permainannya juga sederhana sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dengan cepat. Melalui penggunaannya, peserta didik tidak hanya melakukan aktivitas bermain, tetapi juga memperoleh pemahaman materi secara lebih efektif selama proses pembelajaran berlangsung Afandy dalam Laily & Fitriya (2022, hlm.23).

Rahmah (2023, hlm.16) menjelaskan bahwa permainan ular tangga pertama kali diciptakan oleh Saint Gyandev pada abad ke13 Masehi. Permainan ini berbentuk papan segi empat yang terdiri atas kotak-kotak bernomor, umumnya dari satu hingga seratus, serta dilengkapi ilustrasi ular dan tangga. Selain sebagai hiburan, permainan ini juga memiliki nilai edukatif sehingga mampu menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, serta mendorong interaksi aktif antara peserta didik ketika dimainkan secara bersama (Safitri & Soelistijo, 2024, hlm.76).

Berdasarkan uraian diatas, media permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional dan dikembangkan menjadi alat bantu belajar. Media digunakan untuk mempermudah penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui konsep belajar sambil bermain, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat mendorong keaktifan peserta didik. Selain itu, aturan permainan yang sederhana membuat media ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga mendorong interaksi dan kerja sama, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

b. Manfaat Media Ular Tangga

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang tepat sangat penting untuk mendukung ketercapaian tujuan belajar. Salah satu media

yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan, seperti ular tangga. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki berbagai manfaat edukatif yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Melalui penerapannya, peserta didik dapat belajar secara lebih aktif, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, serta kemampuan berpikir dan kerja sama antar siswa dapat berkembang. Oleh karena itu, media ular tangga menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Sari dkk., 2025, hlm.183).

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Herlina & Riskiyana, (2025, hlm.564) pengembangan media permainan ular tangga memberikan sejumlah keunggulan dalam pembelajaran. Peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan melalui aktivitas bermain, sehingga proses belajar tidak terasa membosankan. Selain itu, pembelajaran juga berlangsung secara kelompok, bukan secara individu, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa. Dengan adanya media permainan ular tangga, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami sekaligus lebih menarik, karena didukung oleh aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

Pendapat tersebut didukung oleh Yandari dkk., (2025, hlm.216) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Melalui media yang menarik, peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Selanjutnya, Wati dalam Hapsari dkk., (2023, hlm.5) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media ular tangga, yaitu:

1. Peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar.
2. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial.

3. Penggunaan gambar dalam permainan membantu mempermudah pemahaman karena bersifat visual.
4. Media ini mudah dibuat serta tidak memerlukan biaya besar, sehingga praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga mendorong keaktifan, interaksi, serta kerja sama selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, media permainan ular tangga dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

c. Karakteristik Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga memiliki sejumlah ciri-ciri yang mendukung penggunaannya dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri tersebut menjadikan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Menurut Saharani dkk., (2024, hlm.75), beberapa ciri dari media permainan ular tangga sebagai berikut :

1. Dikembangkan dalam bentuk permainan (game-based learning) yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
2. Menggunakan komponen utama berupa papan permainan, dadu, dan karta soal.
3. Setiap langkah permainan disertai dengan pertanyaan atau kuis yang harus dijawab oleh peserta didik.
4. Dilaksanakan secara interaktif dan berkelompok, sehingga melibatkan partisipasi aktif peserta didik.
5. Mendorong kemampuan komunikasi, kerja sama, serta pemecahan masalah.
6. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

Selain itu, terdapat beberapa aspek lain yang turut mendukung penggunaan media ini dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga

memiliki aturan permainan yang jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti alur kegiatan. Pelaksanaannya juga memerlukan pembagian kelompok serta pengaturan waktu yang tepat agar pembelajaran berjalan secara optimal. Dari segi tampilan, media ini dilengkapi dengan unsur visual seperti warna dan gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik. Sifatnya yang aktif dan partisipatif memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar (Herlina & Riskiyana, 2025, hlm.562).

Lebih lanjut, dari segi komponen dan desain, media permainan ular tangga memiliki beberapa bagian pendukung, yaitu :

1. Media permainan ular tangga terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan, lima buah pion yang bagian bawahnya dilengkapi magnet, dua buah dadu, kartu soal, kartu jawaban, aturan permainan, serta sistem penilaian.
2. Media dikemas secara praktis dan menarik dengan desain yang menyerupai papan catur, sehingga mudah digunakan dan dibawa.
3. Papan permainan berukuran 62×42 cm, dengan susunan lima kotal secara horizontal dan empat kotak secara vertikal, di mana setiap korak berisi empat kartu soal yang berbeda (Karimah dkk., 2022), hlm.9).

Berdasarkan uraian tersebut, media permainan ular tangga memiliki berbagai ciri yang mendukung penggunaannya dalam pembelajaran, baik dari segi bentuk, cara penggunaan, maupun desainnya. Media ini tidak hanya memanfaatkan unsur permainan, tetapi juga dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kelengkapan komponen serta tampilan yang menarik semakin memperkuat fungsinya sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan keaktifan, serta mendorong motivasi belajar peserta didik.

d. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih dalam Rahmah (2023, hlm.21) ada beberapa langkah-langkah dalam permainan ular tangga sebagai berikut.

1. Seluruh pemain memulai permainan dari petak awal (nomor 1) dan berusaha mencapai petak akhir.
2. Pada papan permainan terdapat beberapa ular dan tangga yang ditempatkan pada petak-petak tertentu.
3. Permainan menggunakan satu buah dadu sebagai alat untuk menentukan langkah.
4. Bidak yang digunakan dapat beragam, biasanya dibedakan berdasarkan warna untuk setiap pemain, tanpa aturan khusus mengenai bentuknya.
5. Panjang ular dan tangga bervariasi, ular berfungsi untuk menurunkan posisi pemain ke petak yang lebih rendah, sedangkan tangga berfungsi untuk menaikkan posisi pemain ke petak yang lebih tinggi. Sebagian besar ular dan tangga berukuran pendek, sementara hanya beberapa yang memiliki ukuran panjang.
6. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak tertentu yang dapat menurunkan pemain secara signifikan ke petak yang jauh lebih rendah.
7. Penentuan giliran pertama biasanya dilakukan dengan melempar dadu oleh setiap pemain, dan pemain yang memperoleh angka tertinggi berhak memulai permainan terlebih dahulu.
8. Setiap pemain secara bergiliran melempar dadu dan menjalankan bidaknya sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh.
9. Dalam satu kotak diperbolehkan terdapat lebih dari satu bidak pemain.
10. Jika bidak berhenti pada kotak yang terdapat tangga, maka bidak tersebut dapat naik mengikuti arah tangga ke kotak tujuan sedangkan jika bidak berhenti pada kotak yang terdapat ular, maka bidak harus turun mengikuti arah ular hingga ke kotak tujuan.

Selanjutnya, menurut Herlina & Riskiyana, (2025, hlm.564) ada beberapa konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi menjadi beberapa aturan sebagai berikut.

1. Permainan dilakukan oleh empat hingga lima peserta didik dalam satu kelompok.
2. Permainan dimulai dari awal (start).
3. Setiap peserta didik wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah pertama.
4. Langkah yang diambil ditentukan berdasarkan jumlah angka yang diperoleh dari hasil lemparan dadu.
5. Setiap langkah mengharuskan peserta didik melewati kotak tertentu yang berisi materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi sekaligus tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian diatas, langkah-langkah permainan ular tangga menunjukkan bahwa media ini memiliki alur penggunaan yang jelas dan terstruktur dalam pembelajaran. Setiap tahapan permainan dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan bermain yang disertai dengan materi pembelajaran, Selain itu, adanya aturan permainan serta modifikasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran menjadikan media ini tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga edukatif. Dengan demikian, penerapan media permainan ular tangga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, terarah, dan bermakna bagi peserta didik.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Maharani dkk., (2024, hlm.24), istilah motivasi berasal dari bahasa Latin *movere* yang berarti menggerakkan atau mendorong. Secara umum, motivasi dipahami sebagai dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan keinginan untuk melakukan suatu aktivitas, sehingga tanpa motivasi individu cenderung tidak memiliki inisiatif untuk bertindak.

Sejalan dengan itu, menurut Nurhayati, dkk., (2024, hlm.175) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang mendorong timbulnya kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan proses belajar, serta memberikan arah pada aktivitas belajar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Sejalan dengan pengertian tersebut, Uno dalam Setiani dkk., (2022, hlm.5518) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang muncul baik dari dalam maupun luar diri individu yang mendorong terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Hal ini diperkuat oleh Rahman (2021, hlm.292) yang menjelaskan bahwa motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, motivasi menjadi faktor penting yang menggerakkan individu dalam melakukan suatu tindakan.

Lebih lanjut, Uno dalam Herwati, dkk., (2023, hlm.32) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri siswa yang mendorong terjadinya aktivitas belajar, yang ditandai dengan beberapa indikator seperti keinginan untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan, serta lingkungan belajar yang kondusif. Sementara itu, Clayton Alderfer dalam Fernando dkk., (2024), hlm.61) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan penuh kesungguhan dan rasa senang. Kondisi tersebut kemudian membentuk kebiasaan belajar yang teratur, konsentrasi yang tinggi, serta kemampuan dalam mengelola kegiatan belajar secara efektif.

Dalam konteks pembelajaran Mulya dan Lengkama (2021, hlm.84) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong dalam diri individu yang secara sadar menimbulkan aktivitas belajar secara optimal sehingga mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Laka dkk., (2022, hlm. 71) menyatakan bahwa motivasi belajar mampu menumbuhkan, mempertahankan, dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik agar tujuan dapat tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa

motivasi belajar merupakan faktor psikologis non-intelektual yang memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku guna mencapai tujuan pembelajaran. Perubahan ini juga memengaruhi cara berpikir dan sikap seseorang terhadap proses belajar. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran akan sulit tercapai apabila siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi dalam proses belajar berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang menggerakkan individu untuk mencapai prestasi. Adanya motivasi mendorong seseorang untuk mengerahkan usaha secara optimal, termasuk dalam kegiatan belajar. Jika motivasi yang dimiliki kuat, maka hasil yang diperoleh cenderung positif. Dengan demikian, individu yang mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan didukung oleh motivasi yang tinggi akan lebih berpeluang mencapai prestasi belajar yang baik (Sardiman, 2018, hlm. 85–86).

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Uno dalam Herwati dkk., (2023, hlm.33) menyatakan bahwa motivasi memiliki peran penting dalam proses belajar dan pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

1. Motivasi dalam memperkuat proses belajar

Motivasi berperan dalam memperkuat pembelajaran ketika siswa menghadapi masalah yang penyelesaiannya memerlukan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

2. Motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Motivasi membantu siswa memahami tujuan belajar sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Siswa akan lebih tertarik belajar jika mengetahui manfaat dari apa yang dipelajari.

3. Motivasi dalam menentukan ketekunan belajar

Siswa yang memiliki motivasi akan berusaha belajar dengan sungguh-sungguh dan tekun agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

Lebih lanjut, Sukmadinata dalam Herwati dkk., (2023, hlm.34) mengemukakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi utama, yaitu

1. Fungsi mengarahkan (*directional function*)

Motivasi berperan dalam mengarahkan perilaku individu menuju atau menjauhi suatu tujuan. Jika tujuan tersebut diinginkan, maka motivasi akan mendorong individu untuk mendekatinya. Sebaliknya, jika tujuan tidak diinginkan, motivasi akan membuat individu menjauhinya.

2. Fungsi mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*)

Motivasi juga berfungsi untuk menggerakkan dan meningkatkan aktivitas. Kegiatan yang dilakukan tanpa motivasi atau dengan motivasi yang lemah cenderung tidak optimal dan kurang terarah. Sebaliknya, motivasi yang kuat akan mendorong individu untuk bertindak lebih sungguh-sungguh, terarah, dan penuh semangat sehingga peluang keberhasilan menjadi lebih besar.

Wahidin, (2024, hlm.96) menegaskan bahwa motivasi belajar berperan dalam menumbuhkan aktivitas belajarnya, memberikan arah dalam proses pembelajaran, serta menjaga keberlangsungan kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa terdorong untuk terus terlibat dalam kegiatan belajar secara aktif. Selain itu, motivasi juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa bergantung pada dorongan dari pihak lain.

Menurut Taabudillah & Dewi, (2025, hlm.100) motivasi memiliki peran penting dalam proses belajar, yaitu sebagai pendorong, penggerak, sekaligus pengarah perilaku belajar siswa. Peran tersebut sejalan dengan pandangan teori behavioristik dan kognitif yang menyatakan bahwa motivasi memengaruhi arah, tingkat intensitas, serta ketekunan dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung mampu memfokuskan perhatian, mengatasi berbagai gangguan selama belajar, serta mengarahkan usahanya secara konsisten untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, motivasi belajar dapat dipahami sebagai unsur penting yang berperan dalam menggerakkan, mengarahkan, dan

mempertahankan aktivitas belajar siswa. Motivasi tidak hanya mendorong siswa untuk memulai kegiatan belajar, tetapi juga membantu memperjelas tujuan, meningkatkan ketekunan, serta mengoptimalkan usaha yang dilakukan dalam mencapai hasil belajar. Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai pengendali perilaku, sehingga siswa mampu tetap fokus, mengatasi hambatan, dan belajar secara konsisten. Dengan adanya motivasi yang kuat, proses pembelajaran akan berlangsung lebih efektif, terarah, dan berkelanjutan, sehingga peluang untuk mencapai prestasi belajar yang optimal menjadi semakin besar.

c. **Macam-macam Motivasi Belajar**

Menurut Maharani dkk., (2024, hlm.24) motivasi merupakan faktor kunci yang memengaruhi perilaku dan tindakan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Ia berfungsi sebagai penggerak internal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan, baik dalam konteks pribadi maupun profesional. Memahami macam-macam motivasi sangat penting untuk dapat mengelola dan memanfaatkan dorongan tersebut secara efektif dalam berbagai situasi. Secara umum, motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, sehingga seseorang melakukan aktivitas karena minat dan kepuasan pribadi. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri, seperti dorongan, penghargaan, atau pengaruh lingkungan. Keduanya memiliki peran penting dalam pembelajaran, namun penggunaannya perlu disesuaikan agar dapat meningkatkan semangat belajar secara efektif.

Menurut Woodworth dan Marquis dalam Yulianti & Siregar, (2022, hlm.83) motivasi dibagi menjadi tiga jenis.

1. Motivasi kebutuhan organis, yaitu dorongan yang berkaitan dengan kebutuhan dasar individu, seperti makan, minum, bergerak, dan istirahat.
2. Motivasi darurat, yaitu dorongan yang muncul dalam situasi tertentu, misalnya untuk menyelamatkan diri, berusaha, atau merespons keadaan secara cepat dan kuat.

3. Motivasi objektif, yaitu dorongan yang terarah pada tujuan tertentu, seperti keinginan untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan menunjukkan minat terhadap suatu hal.

Selain itu menurut Oemar Hamalik dalam Mustapa, 2024, hlm.73 menyatakan bahwa motivasi belajar terdiri atas dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan belajar yang berasal dari dalam diri siswa, yang muncul karena adanya kebutuhan serta tujuan pribadi tanpa dipengaruhi oleh faktor luar. Motivasi ini dapat berupa keinginan untuk meraih keberhasilan, memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang berasal dari luar diri individu atau dipengaruhi oleh faktor eksternal. Bentuk motivasi ini dapat berupa keinginan untuk mendapatkan penghargaan, adanya persaingan dengan teman, maupun dorongan atau arahan dari guru.

Lebih lanjut, Nikmah, 2018, hlm.73 membedakan motivasi menjadi motivasi primer dan motivasi sekunder. Motivasi primer merupakan dorongan dasar yang bersifat alami dan tidak melalui proses belajar, yang meliputi dorongan fisiologis seperti kebutuhan biologis serta dorongan umum seperti rasa ingin tahu, kasih sayang, dan emosi lainnya. Sementara itu, motivasi sekunder merupakan dorongan yang terbentuk melalui pengalaman dan proses belajar, sehingga dipengaruhi oleh lingkungan dan interaksi sosial individu.

Selanjutnya menurut Sardiman dalam Pujiastuti, (2022, hlm.36) motivasi memiliki berbagai macam sebagai berikut:

1. Motivasi bawaan, yaitu dorongan yang sudah dimiliki individu sejak lahir.
2. Motivasi yang dipelajari, yaitu dorongan yang muncul sebagai hasil dari proses belajar dan pengalaman.

3. Motivasi atau kebutuhan organis, yaitu dorongan yang berkaitan dengan kebutuhan dasar seperti makan, minum, bernapas, dan kebutuhan biologis lainnya.
4. Motivasi darurat, yaitu dorongan yang timbul dalam situasi tertentu, misalnya untuk melindungi diri atau merespons keadaan yang mendesak.
5. Motivasi objektif, yaitu dorongan yang diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu.
6. Motivasi jasmani, yaitu dorongan yang berkaitan dengan kondisi fisik, seperti kebutuhan istirahat dan refleks tubuh.
7. Motivasi rohani, yaitu dorongan yang berhubungan dengan aspek psikologis, seperti kemauan dan minat individu.

Berdasarkan uraian tersebut, motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai jenis motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, serta bentuk motivasi lainnya seperti primer, sekunder, dan kebutuhan individu, saling berkontribusi dalam membentuk semangat dan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman terhadap beragam jenis motivasi diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, efektif, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman dalam Herwati dkk., (2023, hlm.20) indikator motivasi belajar yang bersumber dari dalam diri siswa (intrinsik) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Rajin dalam mengerjakan tugas, yaitu siswa mau terus mengerjakan tugas sampai selesai tanpa berhenti di tengah jalan. Hal ini terlihat dari kebiasaan mengerjakan tugas tepat waktu, mencari referensi tambahan, tidak mudah menyerah, dan memastikan tugas sudah lengkap.
2. Tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan, yaitu siswa tetap berusaha ketika menemui hambatan dalam belajar dan memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya.

3. Tertarik pada berbagai masalah, yaitu siswa berani menghadapi tantangan dan berusaha mencari cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Selain itu, menurut Uno (Sagara dkk., 2023, hlm.74) mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar juga dapat ditinjau dari beberapa faktor :

1. Keinginan untuk meraih keberhasilan
2. Dorongan dan kebutuhan untuk belajar
3. Harapan serta tujuan masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Kegiatan pembelajaran yang menarik
6. Lingkungan belajar yang kondusif

Selanjutnya menurut Yudharsyah dkk., (2022, hlm.7) menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar dapat dilihat dari perilaku peserta didik, sebagai berikut.

1. Ketekunan dalam belajar.
2. Konsistensi dalam kegiatan belajar.
3. Sikap positif terhadap pembelajaran.
4. Waktu yang digunakan untuk belajar.
5. Komitmen dalam menjalankan aktivitas belajar.
6. Tujuan atau arah yang jelas dalam belajar

Sardiman dalam Herwati dkk., (2023,hlm.32) mengemukakan delapan indikator motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Gigih dalam menyelesaikan tugas
2. Tangguh menghadapi kesulitan
3. Memiliki ketertarikan terhadap masalah
4. Belajar secara mandiri
5. Mudah bosan terhadap aktivitas yang rutin
6. Teguh dalam menyampaikan pendapat
7. Berpegang teguh pada keyakinan
8. Antusias dalam menyelesaikan masalah

Selain itu menurut Makmun dalam Susanto, (2018, hlm.45) motivasi belajar memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

1. Durasi kegiatan yaitu lamanya waktu yang digunakan untuk belajar
2. Frekuensi kegiatan yaitu seberapa sering kegiatan belajar dilakukan
3. Persistensi yaitu ketekunan dalam mencapai tujuan
4. Ketabahan yaitu kemampuan menghadapi kesulitan
5. Devosi yaitu tingkat pengorbanan dalam mencapai tujuan
6. Tingkat aspirasi yaitu target atau cita-cita yang ingin dicapai
7. Kualitas hasil yaitu tingkat pencapaian atau prestasi belajar
8. Sikap terhadap kegiatan yaitu sikap positif atau negatif terhadap tujuan belajar

Berdasarkan uraian diatas tersebut, indikator motivasi belajar dapat dilihat dari dorongan internal maupun faktor eksternal yang memengaruhi perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara umum, motivasi belajar tercermin melalui kesungguhan dan ketekunan dalam belajar, kemampuan menghadapi kesulitan, kemandirian, serta sikap positif terhadap pembelajaran. Selain itu, motivasi juga dipengaruhi oleh adanya tujuan yang jelas, harapan masa depan, lingkungan belajar yang mendukung, serta kegiatan pembelajaran yang menarik. Dengan demikian, motivasi belajar tampak dalam perilaku aktif peserta didik, seperti konsisten dalam belajar, memiliki komitmen, mampu mempertahankan pendapat, serta antusias dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah.

e. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Menurut Nurhayati, dkk., (2024, hlm.145) belajar tidak akan berlangsung tanpa adanya dorongan yang kuat, baik yang berasal dari dalam diri sebagai faktor utama maupun dari luar sebagai pendukung yang tidak kalah penting. Oleh karena itu, agar peran motivasi dapat berjalan secara optimal, prinsip-prinsip motivasi dalam pembelajaran tidak hanya dipahami, tetapi juga perlu diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa prinsip motivasi dalam belajar antara lain sebagai berikut:

1. Motivasi berperan sebagai penggerak utama yang mendorong aktivitas belajar.
2. Motivasi intrinsik lebih dominan dibandingkan motivasi ekstrinsik dalam proses belajar.

3. Pujian lebih efektif digunakan sebagai bentuk motivasi dibandingkan hukuman.
4. Motivasi memiliki keterkaitan yang erat dengan kebutuhan dalam belajar.
5. Motivasi mampu menumbuhkan sikap optimis dalam diri peserta didik.
6. Motivasi berkontribusi dalam meningkatkan prestasi belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Taabudillah & Dewi (2025, hlm. 104) mengemukakan bahwa motivasi berfungsi sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik dinilai lebih kuat dibandingkan faktor eksternal, sehingga mampu membentuk kemandirian belajar. Selain itu, pemberian pujian yang tepat, pemenuhan kebutuhan belajar, serta dorongan untuk bersikap optimis menjadi faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Selanjutnya, Manik dkk., (2024, hlm.364) menjelaskan bahwa prinsip motivasi belajar juga dapat dilihat dari beberapa aspek berikut.

1. Merupakan proses internal yang berfungsi menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar secara berkelanjutan.
2. Dapat ditingkatkan melalui penekanan pada tujuan pembelajaran yang jelas serta penguatan atribusi atau pemaknaan terhadap keberhasilan belajar.
3. Motivasi belajar dapat meningkat apabila guru mampu menumbuhkan minat peserta didik serta memberikan penghargaan yang tepat, jelas, dan dapat dipercaya.

Selain itu, prinsip motivasi belajar juga berkaitan erat dengan prinsip-prinsip pembelajaran secara umum yang menjadi pedoman dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Munirah dalam, Mulyani & Damopolii, (2025, hlm.370) yang meliputi beberapa prinsip berikut.

1. Prinsip perhatian dan motivasi

Perhatian membantu peserta didik memfokuskan diri pada informasi yang penting dalam pembelajaran.

2. Prinsip keaktifan

Peserta didik perlu terlibat secara aktif agar mampu memahami dan mengolah pengetahuan secara optimal.

3. Prinsip keterlibatan langsung

Pembelajaran sebaiknya dilakukan melalui pengalaman nyata agar membantu peserta didik mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

4. Prinsip pengulangan

Pengulangan diperlukan untuk memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik.

5. Prinsip tantangan

Adanya tantangan dalam pembelajaran dapat memunculkan rasa ingin tahu dan semangat belajar.

6. Prinsip perbedaan individu

Perbedaan kemampuan dan karakteristik peserta didik perlu diperhatikan agar pembelajaran lebih efektif.

Selain itu, dalam implementasinya penerapan prinsip motivasi belajar perlu didukung oleh pengelolaan kelas yang efektif Ramadhan dkk., (2022, hlm.200) mengatakan “guru dapat menciptakan suasana belajar yang hangat dan penuh antusias, merancang pembelajaran yang menantang, serta menggunakan variasi metode agar peserta didik tetap tertarik. Selain itu, guru perlu bersikap fleksibel dalam menghadapi situasi kelas dan menanamkan nilai-nilai positif kepada peserta didik. Sikap dan keteladanan guru juga berperan penting dalam menumbuhkan rasa hormat, kekaguman, dan kebanggaan peserta didik, sehingga mereka terdorong untuk lebih disiplin dan termotivasi dalam belajar”.

Berdasarkan uraian tersebut, motivasi belajar menunjukkan memiliki prinsip-prinsip berperan penting dalam menggerakkan, mengarahkan dan mempertahankan aktivitas belajar peserta didik. Prinsip tersebut didukung

oleh faktor internal maupun eksternal serta penerapan pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penerapan prinsip motivasi yang tepat meningkatkan semangat dan prestasi belajar peserta didik.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.3
Penelitian terdahulu

No	Nama Penerbit (Tahun)	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Titin Sundari, Andik Purwanto, Eko Risdianto) (2017)	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan Media Ular Tangga Fisika terhadap Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa	SMPN 10 Kota Bengkulu	Kuasi eksperimen (<i>Non-Equivalent Control Group Design</i>)	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional	Model <i>Cooperative learning</i> tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media ular tangga serta meneliti motivasi belajar siswa	Penelitian dilakukan pada siswa SMPN 10 kota Bengkulu dengan mata pelajaran Fisika dan mengkaji minat, motivasi, serta hasil belajar

No	Nama Penerbit (Tahun)	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Fitriany Fadhillah Ishak (2024)	Pengaruh Metode Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi	SMA Pasundan 2 Cimahi	Kuantitatif (Regresi Linear Berganda)	Reward dan punishment berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan, dengan kontribusi sebesar 64,3%	Meneliti motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi dengan pendekatan kuantitatif dan pengumpulan data melalui angket.	Menggunakan metode reward dan punishment sebagai penguatan perilaku.
3	Muslimah Apriliya (2025)	PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA	Sekolah Dasar Di Wilayah Bekasi Timur	quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design.	Model TGT berbantuan ular tangga memberikan pengaruh sebesar 51,9% terhadap hasil belajar kognitif siswa	Model <i>Cooperative learning</i> tipe Team Games Tournament (TGT) dan media permainan ular tangga, serta	berfokus pada hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SD

No	Nama Penerbit (Tahun)	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS SISWA KELAS IV SD				menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian pembelajaran	
4	Harry Bandaso, Abdullah Sinring, dkk (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative learning</i> Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan	siswa kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja	Kuantitatif (Quasi Eksperimen)	Berdasarkan analisis dengan uji t diperoleh nilai signifikan $0.00 < 0.05$ untuk motivasi dan hasil belajar IPA menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)	Sama-sama meneliti motivasi belajar siswa dan menggunakan model <i>Cooperative learning</i> tipe TGT	Penelitian ini tidak berbantu media ular tangga dan dilakukan pada jenjang SD.

No	Nama Penerbit (Tahun)	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Hasil Belajar Siswa			terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja		
5	Ma'rifatul Hoiroh (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) melalui Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 8 Jember	MTs Negeri 8 Jember	Kuasi eksperimen (Pretest–Posttest Control Group Design)	Model pembelajaran TGT melalui media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional	Sama-sama melakukan penelitian pengaruh TGT berbantu media ular tangga	Perbedaan pada mata pelajaran (IPA) dan jenjang madrasah

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2018, hlm.9) kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan penting dalam penelitian. Kerangka berpikir berfungsi sebagai dasar dalam memahami keterkaitan antar variabel yang diteliti, sehingga dapat memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan penelitian. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik. Pada kenyataannya, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah, yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, minat, keinginan belajar serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar belum berkembang secara optimal dan perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat.

Permasalahan dalam penelitian ini ditunjukkan melalui beberapa gejala yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga bersifat *teacher centered* dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran, seperti video, juga belum optimal dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Hal ini menyebabkan keaktifan, antusiasme, rendahnya perhatian terhadap materi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal, serta dorongan dan keinginan untuk belajar yang belum optimal.

Selain itu, hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan persentase ketuntasan yang masih rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa belum berkembang secara optimal. Dengan demikian, gejala-gejala tersebut mengindikasikan bahwa permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan

keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok yang dipadukan dengan permainan akademik dan kegiatan turnamen, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Dalam penerapan TGT, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen dan terlibat dalam kegiatan diskusi, permainan, serta turnamen. Proses ini mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama, bertukar ide, serta aktif dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, unsur permainan dalam TGT dapat meningkatkan semangat serta keinginan belajar peserta didik.

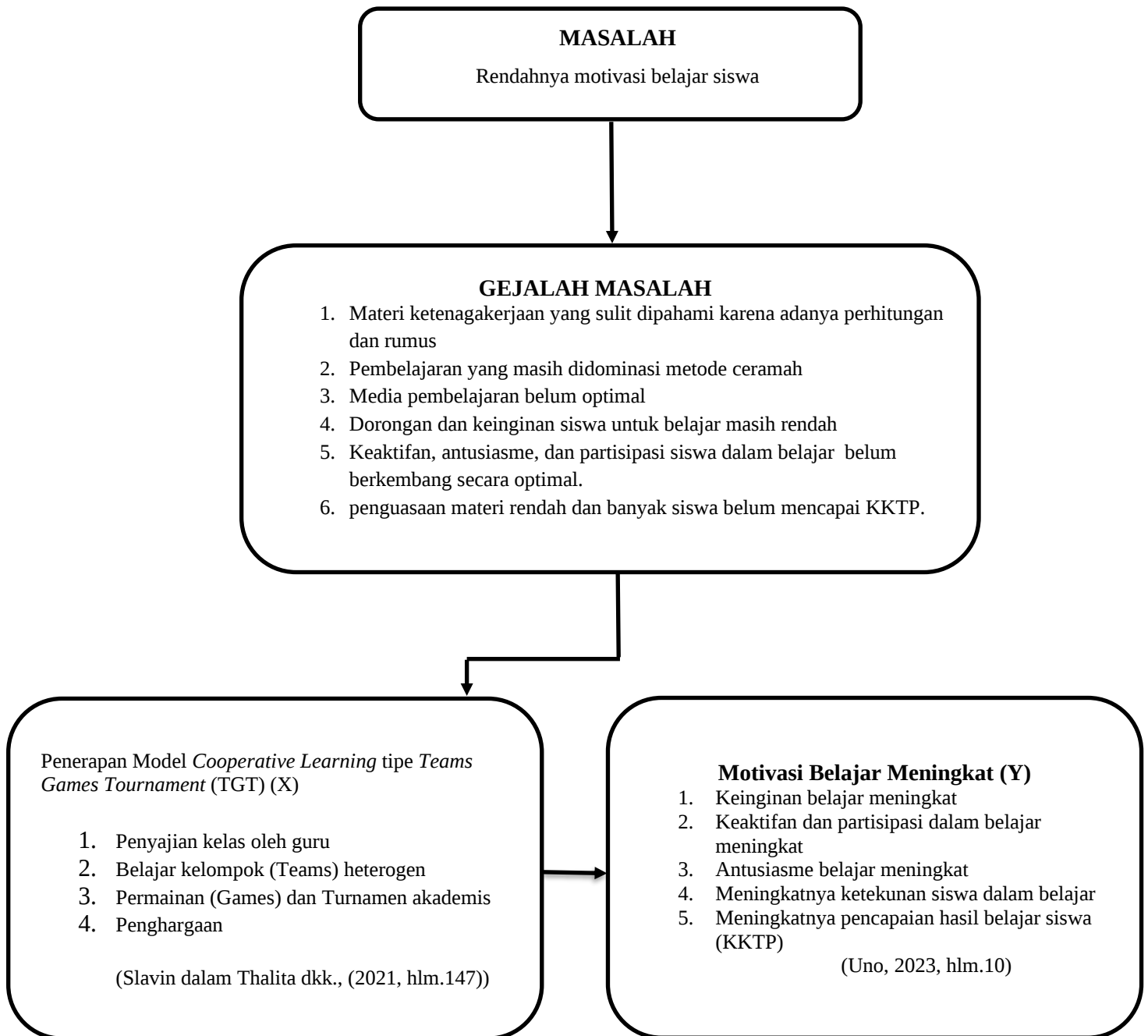
Motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y) merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Uno (2023, hlm.1) motivasi merupakan dorongan dasar yang memengaruhi perilaku seseorang. Dorongan ini berasal dari dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan kebutuhan atau keinginannya. Oleh karena itu, setiap tindakan yang didasari oleh motivasi tertentu akan mencerminkan tujuan yang sejalan dengan dorongan tersebut. Dengan demikian, motivasi lebih menekankan pada adanya kemauan dan kesiapan individu dalam melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun indikator motivasi belajar menurut Menurut Uno meliputi : (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yang menunjukkan bahwa siswa melakukan aktivitas belajar karena memiliki kebutuhan tertentu yang ingin dipenuhi (3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan, yang menjadi tujuan jangka panjang sekaligus pendorong bagi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh (4) Adanya penghargaan dalam proses pembelajaran, baik berupa pujian, pengakuan, maupun bentuk apresiasi lainnya yang dapat meningkatkan semangat belajar (5) Adanya kegiatan

pembelajaran yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan minat serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, yaitu suasana yang nyaman, aman, dan mendukung sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

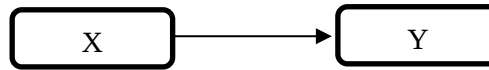
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas (X). Menurut Achadah (2025, hlm. 41) model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan yang bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan belajar yang menggabungkan kerja sama dan kompetisi. Dalam penerapannya, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk saling bekerja sama menyelesaikan tugas. Model ini tidak hanya mendorong keaktifan belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Selain itu, adanya unsur permainan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Adapun indikator atau langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Robert E. Slavin dalam Thalita dkk., (2021, hlm.147) adalah (1) penyajian kelas, (2) pembentukan tim, (3) permainan (*games*), (4) turnamen, dan (5) rekognisi team. Penerapan model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja sama, kompetisi yang sehat, serta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik di tingkat SMA. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, khususnya di SMA 2

Pasundan Bandung. Adapun Kerangka pemikiran dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 2
Paradigma Penelitian

Keterangan:

Variabel X : Media Permainan Ular Tangga

Variabel Y : Motivasi Belajar

—————→ : Garis pengaruh

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa FKIP Unpas (2025, hlm.13) menjelaskan “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran”.

Berdasarkan penjelasan diatas dalam penelitian ini, asumsi yang digunakan adalah bahwa proses pembelajaran yang dirancang secara aktif, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi siswa secara langsung akan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dipandang sebagai salah satu model yang mampu menciptakan suasana pembelajaran tersebut.

Melalui penerapan pembelajaran TGT, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif dengan adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat. Penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran Ekonomi, khususnya pada materi ketenagakerjaan, sehingga siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, diasumsikan bahwa penerapan model *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi.

2. Hipotesis

Sugiyono (2022, hlm.63) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Sejalan dengan itu, Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2025, hlm.13) dijelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atas masalah atau sub masalah yang secara teoritis telah dirumuskan dalam kerangka pemikiran dan masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian empiris. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang diajukan peneliti terhadap permasalahan yang diteliti. Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak, diperlukan pengujian melalui proses penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengusulkan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.