

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, pendidik memiliki tugas untuk menyampaikan materi kepada siswa dan melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengukur kemampuan siswa. Untuk mengukur kemampuan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar. Kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat diperoleh dari adanya proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar akan menjadi hal yang penting untuk menjadi tolak ukur siswa dalam berhasil atau tidaknya selama mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Kompri (2017:42) “Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang berhubungan baik dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) seorang peserta didik”. Berbagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman dari proses pembelajarannya dapat memberikan potensi-potensi yang terbentuk pada diri siswa dan mendapatkan hasil akhir belajar berupa pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Hal ini sejalan dengan Novia et al. (2022) bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa melalui pengalaman belajarnya yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dan sikap pada diri siswa tersebut.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan proses belajar seseorang dapat dilihat dari hasil belajarnya yang maksimal dan ketercapaian hasil belajar tersebut ditentukan oleh berbagai faktor. Menurut Slameto (Nabillah & Abadi, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

1. Faktor internal

a. Faktor kesehatan

Kesehatan dapat mempengaruhi pembelajaran. Proses belajar seseorang akan terganggu apabila kesehatan seseorang terganggu, selain itu akan merasa cepat lelah dan kurang bersemangat.

b. Minat

Minat memiliki pengaruh besar terhadap belajar, karena apabila materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya dan tidak ada daya tarik baginya.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Siswa akan merasa senang dan lebih giat lagi belajarnya ketika materi yang diajarkan sesuai dengan bakat/kemampuannya. Sehingga bakat tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

d. Motivasi

Motivasi erat kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Ketika seorang siswa menetapkan suatu tujuan, siswa tersebut bebas menyadarinya atau tidak. Namun untuk mencapai tujuan tersebut seorang siswa perlu mengambil tindakan, dan motivasi itu sendiri yang akan menjadi pendorong tindakan dibalik tindakannya.

2. Faktor eksternal

a. Faktor keluarga

Pengaruh dari keluarga yang dapat diterima oleh siswa yang belajar berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh penting terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Leni & Sholehun (2021) yang mengatakan bahwa “faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal (minat, bakat, motivasi dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga)”. Menurut Widayanti & Slameto (2016) yang berpendapat bahwa:

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung, yaitu: 1) faktor internal meliputi: faktor fisiologis dan faktor psikologis; 2) faktor eksternal meliputi: faktor lingkungan sosial dan non lingkungan sosial, serta peran guru, peran siswa, serta model yang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti faktor fisik, psikis, minat, bakat, motivasi dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu faktor keluarga, sekolah dan lingkungan.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat terkemuka yang disampaikan oleh Benyamin S. Bloom seorang ahli pendidikan mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selaras dengan Bloom, Krathwohl (Jufri, 2013:72) mengatakan bahwa “indikator hasil belajar dalam ranah kognitif dimasukan kedalam enam kategori dengan menjabarkannya menjadi Sembilan belas sub kategori proses kognitif dan memodifikasi awal dengan mengganti istilah untuk beberapa kategori kognitif dengan beberapa alasan”. Indikator hasil belajar yang dimodifikasi Krathwohl dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar Kognitif Versi Krathwohl

<p>1. Mengingat (<i>Remember</i>): Mengembangkan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang</p> <p>1.1 Mengenali (<i>Recognizing</i>)</p> <p>1.2 Mengingat atau menyebut kembali (<i>Recalling</i>)</p> <p>2. Mengerti (<i>Understand</i>): Mendeterminasi pesan/isi pembelajaran lisan, tertulis, dan komunikasi dalam bentuk lain.</p> <p>2.1 Menginterpretasi (<i>Interpreting</i>)</p> <p>2.2 Mengilustrasikan dengan contoh (<i>Exemplifying</i>)</p> <p>2.3 Mengklasifikasi (<i>Classifying</i>)</p> <p>2.4 Meringkas (<i>Summarizing</i>)</p> <p>2.5 Menginferensi (<i>Inferring</i>)</p> <p>2.6 Membandingkan (<i>Comparing</i>)</p> <p>2.7 Menjelaskan (<i>Explaining</i>)</p> <p>3. Menerapkan (<i>Apply</i>): Melakukan kegiatan sesuai prosedur dalam kondisi tertentu</p> <p>3.1 Mengeksekusi (<i>Executing</i>)</p> <p>3.2 Menerapkan (<i>Implementing</i>)</p> <p>4. Menganalisis (<i>Analyze</i>): Memilah-milah materi/objek berdasarkan bagian-bagiannya dan mendeteksi hubungan antar bagian</p> <p>4.1 Membeda-bedakan (<i>Differentiating</i>)</p> <p>4.2 Mengorganisir (<i>Organizing</i>)</p> <p>4.3 Mengenali sebab-akibat (<i>Attributing</i>)</p> <p>5. Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>): Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu</p> <p>5.1 Mengecek atau memeriksa (<i>Checking</i>)</p> <p>5.2 Mengkritisi (<i>Critiquing</i>)</p> <p>6. Mengkreasi (<i>Create</i>): Mengatur unsur-unsur secara rapi untuk menghasilkan sesuatu yang baru, asli dan bermanfaat</p> <p>6.1 Menurunkan/meniru (<i>Generating</i>)</p> <p>6.2 Menyusun rencana (<i>Planning</i>)</p> <p>6.3 Membuat/memproduksi (<i>Producing</i>)</p>
--

Sumber : Jufri (2013:74)

Menurut Bloom (Nabillah & Abadi, 2019) dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pembelajaran kedalam 3 macam yang terdiri atas ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adapun indikator hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
2. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi yang hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan yang diperoleh siswa. Hasil belajar kognitif ditunjukkan oleh ranah kognitif yaitu: mengingat (C1), mengerti (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mengkreasi (C6).

2.1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Fathurrohman (2015:45) “model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar”. Menurut Untari & Susanto (2022) “pembelajaran kooperatif adalah bentuk pengajaran yang melibatkan pelajaran penataan dengan kelompok kecil siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan bersama”. Selanjutnya menurut Slavin (Afandi et al., 2013) mengatakan “*cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan

bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

Model pembelajaran *cooperative learning* memiliki banyak tipe yang bisa digunakan oleh guru ataupun calon guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Afandi et al. (2013) model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe diantaranya “*jigsaw*, CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), NHT (*Numbered Head Together*), *Make a Match*, STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), TGT (*Teams Games Tournament*)”.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif menurut Sani (Hasanah & Himami, 2021) yaitu sebagai berikut:

1. Fase 1 : Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut dan memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar.
2. Fase 2 : Guru menyampaikan informasi kepada siswa melalui demonstrasi atau bahan bacaan.
3. Fase 3 : Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok dan menjelaskan bagaimana cara membentuk kelompok belajar.
4. Fase 4 : Guru membimbing kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas.
5. Fase 5 : Guru mengevaluasi hasil belajar yang telah dipelajari siswa atau meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Fase 6 : Guru memberikan penghargaan untuk menghargai hasil belajar yang telah dicapai oleh kelompok ataupun individu.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran yang pada penerapannya melibatkan siswa secara aktif dengan membaginya dalam beberapa kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda dan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Fathurrohman (2015:55) “TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”. Menurut Normalina (2022) dalam pembelajaran TGT siswa ditempatkan pada kelompok-kelompok dengan jumlah anggota 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, suku dan ras yang berbeda sehingga setiap siswa dapat membantu satu sama lain antara siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang serta dapat menumbuhkan kesadaran pada diri siswa bahwa belajar dengan kooperatif sangat menyenangkan. Adapun pendapat dari Novia et al. (2022) yang mengatakan bahwa TGT merupakan “salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan”. Selanjutnya Astuti & Kristin (2017) mengemukakan:

Proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan fasilitator teman sejawat yang dapat membuat siswa aktif karena menggunakan sistem game akademik. Komponen TGT meliputi presentasi kelas, belajar kelompok, game turnamen dan penghargaan kelompok. Dengan pembelajaran TGT di kelas, menuntut siswa aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Wardani & Burhanuddin (2021) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan permainan akademik yang dirancang agar memungkinkan siswa dapat belajar dengan lebih santai dan menyenangkan disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran dan kerja sama juga dapat menciptakan persaingan yang sehat dalam keterlibatan belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan langsung siswa secara aktif dalam bentuk kelompok dan melakukan permainan akademik guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

2.1.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Ada beberapa langkah-langkah (sintaks) yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Shohimin (Hasanah & Himami, 2021) langkah-langkah yang diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain sebagai berikut:

1. Penyajian kelas (*class presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (persentasi) siswa dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan.

3. Permainan (*games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.

4. Pertandingan atau lomba (*tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik.

5. Penghargaan kelompok

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah implementasi dari model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang harus dilalui oleh siswa adalah penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan atau lomba dan penghargaan kelompok.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Namun setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut Manasikana et al. (2022) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut merupakan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa.
2. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
3. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
4. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
5. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
6. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
7. Motivasi belajar lebih tinggi.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Selain itu, menurut Sudibyo (Manasikana et al. 2022) berpendapat kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil belajar yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
2. TGT meningkatkan rasa percaya diri siswa.
3. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain.
4. Tingkat keterlibatan/keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tinggi.
5. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, sportifitas dan tanggung jawab.

6. Siswa tidak merasa bosan karena dapat belajar sekaligus bermain.
7. Meningkatkan pemahaman keterampilan siswa dalam mengaplikasikan rumus yang tepat untuk permasalahan tertentu.

Tidak selamanya model pembelajaran itu akan memberikan hasil yang optimal terhadap tercapainya tujuan pembelajaran, terkadang jika penerapan model pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran akan ditemukan suatu kelemahan. Adapun kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Bagi guru
 - a. Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
 - b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2. Bagi siswa

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

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa kebersamaan, memberikan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah banyak waktu yang terpakai untuk diskusi dan pembagian kelompok serta masih rendahnya kemampuan dalam memberikan penjelasan kepada siswa lainnya bagi siswa yang memiliki kemampuan tinggi karena belum terbiasa.

2.1.3 Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make a Match*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make a Match*

Menurut Usman & Sakkir (2020), model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan penanaman kemampuan sosial terutama pada kemampuan kerja sama, kemampuan berinteraksi, kemampuan berpikir cepat melalui permainan

mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan suasana belajar yang menyenangkan.

Oktavia (2020:89) menjelaskan bahwa model *make a match* merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang harus didiskusikan dan ditemukan oleh pasangan siswa. Selain itu, Menurut Suprijono (Afandi et al., 2013) mengemukakan “*make a match* merupakan tipe yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut”.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* ini merupakan proses pembelajaran yang dapat membentuk kerja sama antar siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa tersebut, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2.1.3.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*

Ada beberapa langkah yang perlu dilalui dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* supaya proses pembelajaran berjalan lancar serta sesuai dengan harapan. Menurut Oktavia (2020:90) langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari model pembelajaran *make a match* yaitu, diawali dengan guru menyiapkan kartu yang akan digunakan pada permainan, guru membagikan kartu kepada siswa, siswa mencocokkan kartu, batasan waktu yang digunakan dalam permainan, presentasi, memberikan penghargaan, dan menyimpulkan materi.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Tipe *Make a Match*

Oktavia (2020:90-91) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *make a match*
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 - b. Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.
 - c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
 - d. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - e. Melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
 - f. Melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.
2. Kekurangan model pembelajaran *make a match*
 - a. Apabila strategi tidak dipersiapkan dengan benar maka akan ada banyak waktu yang terbuang sia-sia.
 - b. Guru mesti berhati-hati dan bijaksana dalam memberi hukuman kepada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa merasa malu atau bahkan tidak senang.
 - c. Jika model ini diterapkan secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tidak membosankan, serta dapat meningkatkan kerja sama antar siswa. Sedangkan kelemahannya yaitu banyak waktu yang terpakai apabila tidak sesuai penerapannya dan dapat menimbulkan kegaduhan apabila tidak diawasi dengan tegas.

2.1.4 Media Pembelajaran *Mind Map*

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Mind Map*

Menurut Alti et al., (2022) *mind map* merupakan teknik pembuatan catatan yang berisi ide penting berupa kata kunci yang disertai dengan adanya garis penghubung dan ilustrasi antara satu kata kunci dengan kata kunci lainnya.

Sedangkan menurut Maili et al., (2021) mengemukakan “*mind map* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dan hasilnya dituangkan langsung diatas kertas dengan animasi yang gampang”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mind map* adalah teknik pembuatan catatan yang kreatif dan efektif yang dihasilkan dari berbagai ide-ide dan pikiran baru sehingga memudahkan siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2.1.4.2 Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran *Mind Map*

Dalam pembuatan media *mind map* terdapat beberapa langkah yang bisa ditempuh saat membuatnya. Menurut Maili et al., (2021) terdapat enam langkah dalam membuat *mind map*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kertas putih pada posisi horizontal, letakkan pokok masalah di tengah kertas. Hal ini memberi kebebasan otak untuk mengungkapkan pikiran dengan lebih bebas ke segala arah.
- 2) Menempatkan sebuah gagasan yang berkaitan dengan tema utama dan buatlah garis penghubung tebal, melengkung, dan cabang-cabang dari gambar inti di tengah-tengah kertas.
- 3) Menuliskan suatu kata kunci yang berhubungan dengan cabang sebelumnya dengan menggunakan warna-warna serasi. Cabang-cabang dapat dimulai dengan garis tebal atau menipis.
- 4) Menggambarkan cabang-cabang kecil yang keluar dari subtopik-subtopik dan tuliskan kata kunci dibawahnya.
- 5) Membuatkan cabang yang lebih banyak jika dikehendaki dengan tulisan yang semakin lama semakin mengecil. Buatlah jenjang huruf besar untuk gagasan utama, penggunaan garis bawah untuk gagasan penting dibawahnya dan huruf kecil untuk yang lebih bawah lagi.
- 6) Membuatkan gambar-gambar pada bagian yang dirasa perlu untuk menanamkan pikiran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah membuat *mind map* adalah: 1) menyiapkan ketas kosong dan menuliskan gagasan utama ditengah kertas. 2) membuat garis penghubung. 3) menuliskan kata kunci pada setiap cabang dan menggunakan warna yang serasi. 4) menggambarkan

cabang-cabang kecil yang keluar dari subtopik. 5) membuat cabang yang lebih banyak. 6) membuat beberapa gambar pada bagian yang dirasa perlu.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Mind Map*

Dengan adanya media pembelajaran *mind map* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Akan tetapi dalam penggunaan media *mind map* ini tentu memiliki kelebihan dan kelemahannya tersendiri. Menurut Kurniawati (Ningsih et al., 2022) kelebihan media *mind map* antara lain:

1. Dapat mengemukakan pendapat secara bebas.
2. Dapat bekerja sama dengan teman lainnya.
3. Catatan lebih padat dan jelas.
4. Lebih mudah mencari catatan jika diperlukan.
5. Catatan lebih terfokus pada inti materi.
6. Mudah melihat gambaran keseluruhan.
7. Membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan.
8. Memudahkan penambahan informasi baru.
9. Pengkajian ulang bisa lebih cepat.
10. Setiap peta bersifat unik.

Sedangkan kelemahan dari media *mind map* yaitu “1) hanya siswa yang aktif yang terlibat; 2) tidak sepenuhnya siswa yang belajar; 3) *mind map* siswa berpariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa *mind map* siswa ”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *mind map* ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu lebih mudah mengingat kembali materi, proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kerja sama antar siswa. Sedangkan kelemahannya yaitu hanya ada beberapa siswa yang aktif dalam kelompok yang lainnya hanya mengandalkan temannya dan tidak semua siswa belajar.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
1	Nenden Novia Pitriani, Pupung Rahayu Noviati dan Rifahana Yoga Juanda/Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April Volume 1, No.1, 30 July 2022	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar	Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Persentase rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan uji-t dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,277 > 1,740$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
2	Normalina/Jurnal Pendidikan Hayati Vol.8, No.1 (2022) : 58-71	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII B Pada Persamaan Garis Lurus di MTsN 4 Hulu Sungai Utara	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan model TGT. Hasil ini diketahui dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 73,40 pada siklus I menjadi 79,52 pada siklus II, serta ketuntasan belajar siswa meningkat dari 68% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II.
3	Dian Kusuma Wardani dan Ahmad Burhanuddin/ <i>Journal of Education and Management Studies</i> Vol. 4, No. 3, Juni 2021 Hal. 29-36	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih di MAN 4 Jombang	Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar ushul fiqih.
4	Rizki Fatikhati Sabila dan Isroah/Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

	Indonesia Vol 10, No 1 (2021)	Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi	TGT dengan hasil belajar sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai t-hitung sebesar 22,911 lebih besar dari nilai t-tabel 2,042. 2) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi dasar kompetensi jurnal penyesuaian ditunjukkan dengan perhitungan <i>n-gain score</i> sebesar 56,43%.
5	Reski Novianti, Hery Bongga Upa dan Ruslan B/ <i>Journal Pendidikan Matematika</i> Volume 1, Nomor 6, November 2021	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Terdapat pengaruh penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumarorong.

Tabel 2.3
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

Persamaan	Perbedaan
Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada variabel dependen yang diteliti yaitu hasil belajar dan variabel independen yaitu model pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	Perbedaan dari kelima penelitian sebelumnya yaitu subjek penelitian, tempat penelitian, dan dalam penelitian terdahulu tidak banyak menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung serta hanya mengandalkan dari model pembelajaran saja sedangkan pada penelitian ini model pembelajaran akan dibantu dengan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2018:96) mengemukakan bahwa “kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan”. Kerangka berpikir adalah menghubungkan antara variabel dengan masalah yang akan diteliti. Dimana secara garis besar kerangka berpikir ini merupakan gambaran sebuah konsep dalam penelitian.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme memaknai belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan melalui proses dalam diri seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dihayati oleh *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa untuk melakukan kerja sama dan melakukan diskusi sehingga siswa dituntut untuk saling berbagi informasi dengan teman sebayanya dan saling belajar mengajar sesama. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini disesuaikan dengan teori konstruktivisme dimana siswa membina pengetahuannya sendiri secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada, kemudian siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membina pengetahuan yang baru.

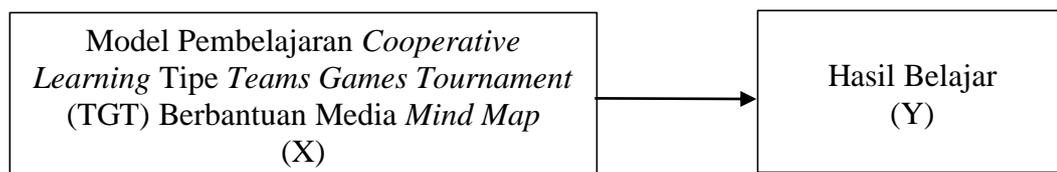
Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam kegiatan proses pembelajaran adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajar yang didapatkan tidak maksimal. Hasil belajar ini merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang terdapat dalam diri siswa. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh faktor internal yang terdapat dalam diri siswa dan faktor eksternal yang terdapat diluar diri siswa. Faktor internal dapat ditandai dengan adanya minat belajar dan motivasi yang rendah untuk belajar. Sedangkan faktor eksternal dapat terjadi karena guru menggunakan model pembelajaran yang

kurang tepat, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal adalah dengan melakukan inovasi pada penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang diimplemtasikan dalam bentuk permainan akademik guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dilakukan dengan melibatkan langsung siswa secara aktif. Selain itu, model pembelajara *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menambah kepercayaan diri pada siswa karena siswa dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilannya secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka serta siswa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya. Sehingga siswa tersebut dapat memahami konsep dari apa yang dipelajari dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga diperlukan motivasi belajar untuk menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu adanya sarana media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *mind map*. Media *mind map* dapat membantu siswa dalam mengumpulkan berbagai ide-ide dan pikiran yang dituangkan kedalam bentuk visual berupa tulisan dan gambar. Sehingga hal ini dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dengan penerapan model pembelajaran *cooperative larning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* diduga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga hubungan variabel tersebut dapat digambarkan kedalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan, maka perlu adanya rumusan hipotesis atau jawaban sementara. Menurut Sugiyono (2018:99) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Adapun hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sesudah perlakuan.