

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar Ekonomi.

a. Definisi Hasil Belajar Ekonomi

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar memiliki peran untuk melihat seberapa besar pengaruh dari pembelajaran yang sudah terlaksana melalui penilaian yang berasal dari pelaksanaan penugasan atau dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ekonomi sendiri merujuk pada tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi atau mata pelajaran ekonomi yang diajarkan guru kepada peserta didik.

Hasil belajar ekonomi menurut Sari et al., (2023) merupakan hasil akhir berupa nilai atas mata pelajaran ekonomi berdasarkan proses belajar yang dilakukan peserta didik dengan mengikuti pembelajaran ekonomi, dan melakukan pelatihan-pelatihan berupa penugasan. Hasil belajar ekonomi merupakan hasil belajar individu atas interaksi dengan lingkungan sekitar (Putri et al., 2022). Menurut Wahyuni et al., (2022) hasil belajar ekonomi yaitu hasil belajar berupa bukti nilai-nilai yang didapat seseorang dalam memahami ilmu ekonomi yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi.

Sehingga berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi adalah hasil belajar berupa nilai yang

didapat peserta didik berdasarkan pemahaman mengenai ilmu ekonomi dari interaksi dengan lingkungan sekitar.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar Ekonomi

Dalam menentukan bagaimana tingkat keberhasilan dalam melakukan pembelajaran maka salah satunya adalah dengan adanya hasil mengenai bagaimana akhir hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam prosesnya akan dapat dilihat bagaimana dan apa yang menjadi faktor yang akan mempengaruhi hasil belajar ekonomi. Faktor tersebut dapat berupa faktor internal maupun eksternal seperti yang dikatakan oleh Majid yaitu hasil belajar dapat terpengaruh dengan dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal terdiri dari masalah kesehatan, kelainan, faktor psikologis (intelegensi, antusiasme belajar, perhatian, kecakapan, motivasi, kematangan dan kesepian peserta didik), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik meliputi faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar (Nurhasanah & Sobandi, 2018)

Sementara itu, dalam menentukan faktor apa yang mempengaruhi hasil belajar ekonomi yaitu dengan memahami bagaimana faktor yang memberi pengaruh terhadap hasil belajar secara umum. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kapitan & Aseng, (2023) bahwa hasil belajar ekonomi dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, dimana pada faktor internal berkaitan

dengan psikologis peserta didik yaitu minat, motivasi, perhatian, kematangan, dan kesiapan peserta didik sedangkan pada faktor eksternal berkaitan dengan aspek keluarga, aspek sekolah (metode dan belajar bersama teman), aspek waktu (belajar pada siang atau malam hari), dan aspek belajar mandiri.

Berdasarkan keterangan tersebut maka faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar ekonomi merupakan faktor internal yang terdiri atas minat, motivasi, kesiapan, perhatian, dan kematangan. Sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar serta waktu belajar. Faktor tersebut bisa mempengaruhi hasil belajar ekonomi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat meningkat atau bahkan akan menurun tergantung bagaimana faktor tersebut dapat mempengaruhi peserta didik. Jadi agar hasil belajar meningkat harus memperhatikan faktor tersebut.

c. Indikator Hasil Belajar Ekonomi

Untuk dapat menentukan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan maka ada indikator untuk menentukannya. Menentukan Indikator hasil belajar mengalami peningkatan, dari penelitian yang dilakukan Purnasari & Sedewo (2019) bahwa indikator keberhasilan hasil belajar ekonomi yaitu dengan meningkatnya presentasi jumlah peserta didik tuntas belajar dari jumlah sebelumnya serta meningkatnya minat belajar terhadap pelajaran yang disampaikan.

Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan Dewantoro (2020) berdasarkan hasil studi yang dilakukan bahwa indikator hasil belajar yaitu meningkatnya hasil nilai ujian dan nilai dari mata pelajaran ekonomi.

Maka dari disimpulkan bahwa indikator hasil belajar adalah dengan meningkatnya peresentase tuntas belajar peserta didik dan meningkatnya nilai peserta didik secara individu.

d. Cara Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi

Dalam meningkatkan hasil belajar tentu ada cara yang dapat digunakan agar hasil belajar dapat ditingkatkan. Seperti hasil studi Aryansyah (2021) cara meningkatkan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran yang menarik selain itu dengan penguasaan guru dalam proses pembelajaran, maksudnya guru harus memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik.

Sedangkan menurut Djonomiarjo (2019) mengatakan bahwa cara meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai, interaksi guru dengan peserta didik harus lebih menyenangkan karena guru dan peserta didik merupakan interaksi pertama pada proses pembelajaran, selain hal tersebut motivasi terhadap peserta didik juga penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari studi tersebut disimpulkan bahwa cara meningkatkan hasil belajar dengan: 1) Penggunaan metode atau

model pembelajaran yang sesuai 2) Penyampaian guru dalam pembelajaran harus menarik dan kreatif 3) Guru mampu memotivasi peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Pembelajaran Kooperatif

Dalam melakukan pembelajaran seorang guru tidak hanya berperan dalam menyampaikan ilmu atau pengetahuan tetapi tugas seorang guru lebih dari itu, seorang guru atau pendidik harus mempunyai kemampuan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, dan untuk membuat kemampuan peserta didik meningkat dalam berinteraksi dengan peserta didik lainnya melalui kerja kelompok. Hal tersebut untuk melatih peserta didik bekerjasama dan menghormati pendapat orang lain selain itu diharapkan pengetahuan peserta didik dapat ditingkatkan terhadap materi yang diajarkan berdasarkan interaksi selama proses pembelajaran secara kelompok. Harapan tersebut dapat diwujudkan melalui pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kelompok melalui *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif yaitu suatu model pembelajaran dengan bentuk “*learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok kelompok belajar”(Simamora et al., 2024). Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran kooperatif dilakukan dengan pembelajaran kelompok dengan peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Melaksanakan pembelajaran kooperatif guru perlu memperhatikan lima komponen penting untuk menyusun pembelajaran kooperatif agar

pembelajaran mampu berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Komponen penting tersebut menurut Jhonson et al (2021) terdapat lima komponen yang dapat membuat pembelajaran kooperatif berhasil yaitu yang pertama interdependensi positif (*Positive Interdependence*) merukan kondisi dimana peserta didik memiliki pandangan bahwa masing-masing peserta didik saling terhubung yang artinya semua akan berhasil ketika semuanya berhasil. Komponen yang kedua interaksi yang mendorong (*promotive interaction*) yaitu guru mampu membangun rasa saling menghargai, mendorong, mendukung, dan menyemangati antar peserta didik dalam belajar. Komponen yang ketiga adalah tanggungjawab individual (*individual accountability*) yang artinya pada pembelajaran kooperatif masing-masing individu harus dapat menunjukkan performa atau kemampuan dari diri peserta didik masing-masing seperti tujuan pembelajaran kooperatif untuk membuat peserta didik menjadi pribadi yang kuat berdasarkan tanggungjawab ketika belajar kelompok. Komponen keempat adalah kemampuan interpersonal dan kelompok kecil (*interpersonal and small group skills*) ini mengajarkan peserta didik untuk mempelajari pelajaran dan mengasah kemampuan secara personal dan kelompok kecil, hal ini karena ketika individu tidak memiliki kemampuan dalam bersosialisasi maka tidak akan menjamin pembelajaran berhasil. Selain itu kemampuan seperti kepemimpinan, manajemen konflik, pengambilan keputusan, dan membangun kepercayaan serta komunikasi perlu ditingkatkan dan dimiliki dalam menjalankan pembelajaran

kooperatif. Komponen terakhir yaitu pemrosesan kelompok (*group processing*) merupakan komponen yang terjadi ketika diskusi berlangsung untuk mengetahui seberapa baik kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan dan bekerjasama secara efektif. Kemudian menggambarkan bagaimana tindakan anggota serta siapa saja yang berperan baik dan telah membantu kelompok yang selanjutnya memutuskan sikap mana yang perlu berlanjut dan diubah.

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

a. Definisi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan pendekatan inovatif dalam tahapan pembelajaran untuk menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Dimana dalam pembelajaran ini akan menggabungkan antara permainan dan pembelajaran kooperatif untuk di terapkan pada peserta didik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang diterapkan dengan memakai sistem pengelompokkan yaitu peserta didik di kelompokkan dalam tim kecil dengan tingkat kemampuan setiap peserta didik dalam kelompok yang berbeda-beda atau heterogen (Agus dalam Amni et al., 2021)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu sebuah model mengenai manajemen kelas dengan peserta didik dalam tim yang memiliki kemampuan beragam untuk berlomba dalam sebuah *game* (Adnyana, 2020)

Sehingga model pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran berkelompok dengan kemampuan peserta didik yang beragam untuk dapat bersaing dalam sebuah *game* yang telah disiapkan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dianggap sebagai model pembelajaran yang menarik dan mudah diimplementasikan, hal itu juga selaras dengan pernyataan dari Suwarno bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu bagian dari model pembelajaran kooperatif yang dapat diimplementasikan dengan mudah, dalam aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, dan peserta didik dilibatkan sebagai tutor sebaya dalam unsur permainan dan penguatan (Sa'adilla et al., 2020)

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Mengimplementasikan suatu model pembelajaran lebih baik seorang guru mengetahui lebih jauh mengenai langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam pembelajaran, agar pembelajaran bisa berjalan selaras dengan apa yang diharapkan. Beberapa ahli mengungkapkan mengenai langkah-langkah yang perlu diterapkan dalam menggunakan model pembelajaran TGT salah satunya menurut Amni et al (2021) yaitu (1) presentasi kelas; (2) belajar dalam kelompok (*team*); (3) permainan (*games*); (4) turnamen (*tournament*);

dan (5) penghargaan kelompok (*reward*). Serta menurut Slavin menjelaskan bahwa ada 5 langkah dalam pembelajaran TGT yaitu 1) presentasi kelas; 2) tim; 3) permainan (*game*); 4) turnamen; dan 5) Recognisi (Prastini, 2020). Dan oleh Shoimin sintak *Team Games Tournament* di modifikasi secara garis besarnya mencangkup beberapa tahapan yaitu 1) penyajian kelas (*class presentations*); 2) belajar dengan kelompok (*team*); 3) pertandingan (*tournament*); dan 4) penghargaan kelompok (*team recognition*) (Rahmaniati., 2024).

Meskipun langkah-langkah TGT telah dimodifikasi oleh beberapa ahli akan tetapi pada pengimplementasian model pembelajaran *Team Games Tournament* penelitian ini akan mengikuti lima sintaks yang sebelum dimodifikasi oleh ahli. Menerapkan langkah-langkah pembelajaran atau sintaks akan sangat membantu guru untuk menjalankan model pembelajaran dalam kelas dan mewujudkan tercapainya capaian pembelajaran selaras dengan materi yang akan diajarkan dengan berpatok pada modul ajar yang telah dirancang sebelumnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kelas oleh seorang guru untuk membangun pembelajaran yang interaktif dan lebih menyenangkan.

- 1) Berikut adalah kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* (Lie dalam Amni et al., 2021) yaitu:
 - a) Meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan diri.
 - b) Meningkatkan kemampuan mengungkapkan gagasan.
 - c) Menumbuhkan kepedulian antar teman.
 - d) Meningkatkan kemampuan akademik dan sosialisasi.
 - e) Melatih kemampuan komunikasi yang baik.
 - f) Meningkatkan keinginan belajar dan berprestasi.
- 2) Menurut (Milawati dalam Nilasari et al., 2024) kelemahan dalam penggunaan model pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut:
 - a) Membutuhkan waktu relatif lama.
 - b) Guru perlu mempersiapkan segalanya dengan tepat dan menentukan materi yang cocok dengan model ini serta mengetahui urutan akademis peserta didik.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Kawakib (dalam Jannah et al 2023)

- a) Memerlukan waktu yang relatif lama.
- b) Guru perlu mempunyai kemampuan dalam menentukan pendekatan yang sesuai dengan peserta didik.
- c) Guru perlu mempersiapkan model ini sebaik mungkin seperti pertanyaan yang akan digunakan.

Sehingga kelemahan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah (1) waktu penerapan yang

lumayan lama; (2) guru harus memiliki kemampuan dalam memilih pendekatan dan (3) guru harus mempersiapkan segalanya dengan matang.

d. Kendala menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)*

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada penelitian Walfiani et al., (2016) mendapat temuan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran ini dipengaruhi oleh kinerja guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran hal tersebut mengarah pada minat atau motivasi belajar dari peserta didik. Hasil penelitian tersebut didukung dengan pernyataan dari Fernanda et al., (2024) bahwa pada penelitian yang dilakukan mendapati kondisi kelas yang kurang kondusifnya dengan peserta didik saling berebut menjawab soal yang mengakibatkan hasil kurang maksimal. Berdasarkan pernyataan tersebut maka kendala penerapan model pembelajaran TGT terletak pada kinerja guru dalam mengatur kelas agar kondusif dan mencapai target sesuai capaian pembelajaran.

Sehingga penguasaan guru dalam kelas dan memahami peserta didik adalah hal penting yang perlu diperhatikan ketika mengimplementasikan model pembelajaran TGT agar kelas dalam kondisi kondusif serta pengetahuan peserta didik terhadap materi dapat tercapai agar hasil belajar mengalami peningkatan atau dalam kondisi yang baik.

4. Media Pembelajaran *Educaplay*

a. Definisi Media *Educaplay*

Di era teknologi sekarang, menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi bisa diimplementasikan dengan lebih mudah karena dalam mengakses serta menggunakannya banyak *platform* yang telah menyediakan berbagai pilihan permainan atau fitur yang inovatif sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan suasana pembelajaran yang responsif dan diharapkan bisa membuat peserta didik lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Salah satu media atau *platform* berbasis web yang memberikan berbagai pilihan permainan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran salah satunya *educaplay*. *Educaplay* yaitu *platform online* yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif, seperti *game*, kuis, teka-teki dan lain sebagainya. Penggunaan media ini mampu meningkatkan fokus peserta didik, membangun aktivitas belajar yang mengasyikan dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Anggara et al., 2021). Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan bahwa penggunaan media *educaplay* bisa menaikkan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan dengan suasana belajar yang menarik dari penggunaan media *educaplay* (Dianita et al., 2024).

b. Keunggulan *educaplay*

Media *educaplay platform* digital yang didukung berbagai multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video yang dapat

digunakan guru dalam merancang sebuah pembelajaran yang dianggap menarik untuk peserta didik (Zuhayah et al., 2025). Berbagai multimedia yang tersedia mendukung fitur-fitur yang tersedia dalam *platform* seperti peta pikiran, kuis dan penilaian (Zuhayah et al., 2025). Fitur tersebut yang disediakan oleh *educaplay* akan membantu guru dalam menarik peserta didik dalam aktif mengikuti pembelajaran.

Menurut Selfiyanti et al (2024) penerapan *platform educaplay* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, namun juga meningkatkan minat partisipatif aktif peserta didik dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Batitusta & Hardinata (2024) menyatakan penggunaan media *educaplay* bisa meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik untuk belajar. Tidak hanya dua pernyataan tersebut pernyataan dari studi yang dilakukan Muthmamnah et al juga mengatakan bahwa kuis interaktif dapat mengurangi kejenuhan yang dialami peserta didik dan meningkatkan minat belajar peserta didik mengenai materi yang dianggap sulit sebelumnya (dalam Arum et al., 2024). Dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik yang akan membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut karena secara implisit peserta didik merasa nyaman dengan pembelajaran, seperti hasil penelitian Arum et al (2024) menggunakan media *educaplay* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran

yang terlihat dari bagaimana keaktifan dan antusias peserta didik hingga hasil belajar peserta didik mampu ditingkatkan yaitu dengan tercapainya nilai KKTP setelah pembelajaran dilakukan dengan penerapan media melalui hasil *post test* diakhir pembelajaran.

c. Kendala penggunaan *educaplay*

Penerapan media *educaplay* memiliki kendala yang perlu diperhatikan dalam penerapannya seperti pernyataan dari Selfiyanti et al (2024) mengatakan bahwa kendala yang ada saat penerapan media *educaplay* yakni berasal dari adaptasi peserta didik terhadap setiap fitur yang disediakan oleh *platform* ini. Pernyataan tersebut juga didukung dari penelitian yang dilakukan Arum et al (2024) kendala dalam penerapan media *educaplay* adalah kurangnya literasi digital dari peserta didik. Sehingga kendala dalam penerapan media *educaplay* ini adalah kurangnya literasi digital pada peserta didik yang dapat membuat kurangnya peserta didik terbiasa terhadap fitur digital pada *educaplay*.

5. Penerapan Model *Team Games Tournament* dengan *Educaplay*

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *educaplay* yang pertama yaitu mempersiapkan jenis permainan apa yang cocok untuk kondisi peserta didik dan selaras dengan materi yang akan disampaikan. Persiapan mengenai permainan yang cocok dengan materi yang disampaikan karena media *educaplay* menawarkan berbagai jenis permainan untuk dapat dipakai dalam proses

pembelajaran. Menerapkan permainan yang tepat bertujuan agar hasil belajar peserta didik mampu meningkatkan sesuai dengan yang diharapkan. Media *educaplay* merupakan *platform* digital yang menawarkan banyak permainan edukasi untuk dapat digunakan guru dalam melakukan pembelajaran. Manfaat menggunakan model pembelajaran melalui media *educaplay* ini agar motivasi belajar peserta didik mampu meningkat (Hamdi, 2020) dan meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti dengan tujuan dari pembelajaran yang dilakukan (Nurhayati, 2022) serta tambahan manfaat ketika menggunakan model pembelajaran TGT melalui media *educaplay* adalah mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama pada peserta didik (Sulistyaningsih, 2021). Selain itu berdasarkan studi yang dilakukan Putri menunjukkan hasil bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media *educaplay* menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari pra siklus hingga siklus 2 (Putri et al., 2024).

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Nama Jurnal	Judul/ Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, Ratna Susanti (JSER: Journal of	Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media <i>Educaplay</i> di Kelas IVB SDN	Penggunaan media <i>educaplay</i> untuk meningkatkan hasil belajar	1. Subjek penelitian pada penelitian terdahulu adalah peserta didik	Menggunakan media <i>educaplay</i> meningkatkan hasil belajar klasikal dengan peningkatan

No	Nama Peneliti/ Nama Jurnal	Judul/ Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	Science and Education Research Vol. 3, No. 2)	Dukuh Kupang III Surabaya. (2024)		SD sedangkan pada penelitian sekarang peserta didik SMA. 2. Penelitian terdahulu meneliti hasil belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila. Dan pada penelitian sekarang meneliti hasil belajar ekonomi.	presentase peserta didik yang tuntas dari hasil tersebut maka menggunakan media <i>Educaplay</i> mampu meningkatkan hasil belajar pelajaran Pendidikan Pancasila secara efektif di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya.
2	Firdha Rosavina Putri, Desi Eka Pratiwi, Endang Sulistiya Wati (Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 1 No. 4)	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan <i>Educaplay</i> Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya (2024)	Penerapan model pembelajaran TGT dan dibantu dengan media <i>educaplay</i> dalam penelitian tindakan kelas.	1. Subjek penelitian pada penelitian terdahulu adalah peserta didik sekolah dasar sedangkan pada penelitian sekarang peserta didik sekolah menengah atas. 2. Penelitian terdahulu meneliti hasil belajar IPAS dan pada penelitian sekarang	Hasil belajar siklus I, memperoleh ketuntasan 61%, dengan 17 peserta didik tuntas dan 11 peserta didik belum tuntas. Pada siklus kedua, presentase ketuntasan peserta didik naik dengan presentase 86%. Data kedua siklus menunjukkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dengan

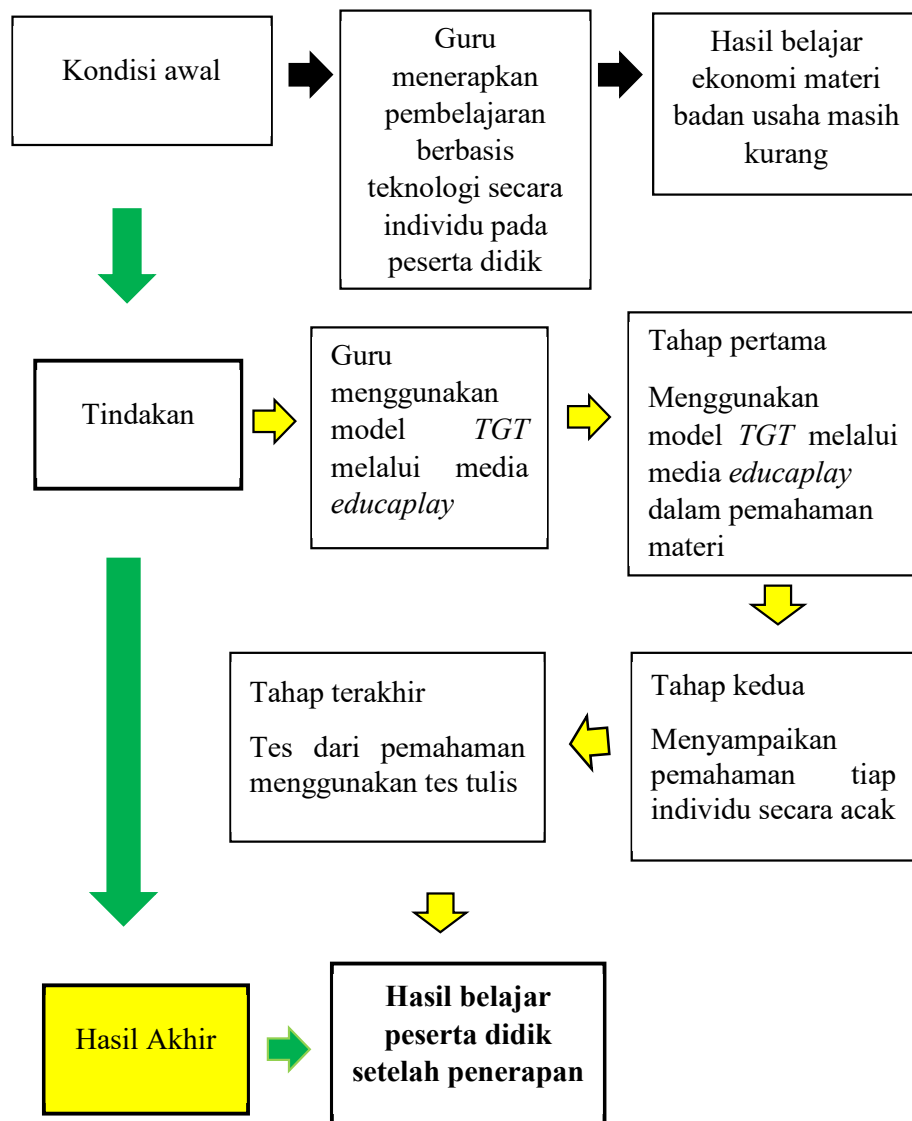
No	Nama Peneliti/ Nama Jurnal	Judul/ Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
				meneliti hasil belajar ekonomi.	adanya penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang dibantu <i>Educaplay</i>
3	Dita Ayu Lestari, Lilik Sri Hariani, Wiwik Lailis Naini (Seminar Nasional PPG UNIKAMA Vol. 1 No. 2)	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif <i>Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang (2024)	Persamaan pada penelitian ini adalah pada penggunaan media <i>educaplay</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaan pada penelitian terdahulu terletak pada mata pelajaran yang diteliti yaitu Bahasa Indonesia dan penelitian sekarang ekonomi. 2. Penelitian terdahulu meneliti tentang keaktifan peserta didik dan penelitian sekarang hasil belajar peserta didik. 3. Subjek penelitian terdahulu peserta didik SD dan penelitian sekarang peserta didik SMA. 	Hasil penelitian terlihat bahwa menggunakan media interaktif <i>educaplay</i> dapat membuat keaktifan meningkat peserta didik dalam belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang.
4	PramaisHELLA Adinda Putri, Heny Kusuma Widyaningru	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan	Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan	1. Perbedaan pada penelitian sebelumnya	Hasil penelitian menunjukkan dengan

No	Nama Peneliti/ Nama Jurnal	Judul/ Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	m, Cerianing Putri Pratiwi (Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDR A) Volume 3 No 3)	Media Digital <i>Educaplay</i> terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. (2024)	media <i>educaplay</i> .	dengan penelitian sekarang yaitu subjek penelitian yaitu penelitian terdahulu peserta didik SD dan sekarang peserta didik SMA 2. Penelitian terdahulu menggunakan model PBL dan penelitian sekarang TGT	penggunaan media <i>Educaplay</i> berdampak pada kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia.
5	Samsudin Renhoat (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (PIJAR) Vol. 5 No.1)	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Model TGT pada Mata Pelajaran Ekonomi (2021)	Persamaan pada penelitian terdahulu dan sekarang terletak pada model pembelajaran TGT	Perbedaan terletak pada subjek penelitian dimana penelitian terdahulu subjek penelitiannya peserta didik SMP dan penelitian sekarang peserta didik sma Penggunaan media <i>educaplay</i>	Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model TGT bisa hasil belajar peserta didik dapat meningkatkan pada Kelas VIII SMP Al-Wathan Ambon.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran salah satu indikasi yang bisa membuat hasil belajar meningkatkan melalui penyampaian yang menarik dan membuat peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik. Salah satu yang dapat diperhatikan untuk menyampaikan pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran dan media yang digunakan dalam membantu penyampaian materi pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SMAN 2 Mejayan pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI-4 bab badan usaha sebelum mengimplementasikan model pembelajaran TGT melalui media *educaplay* peserta didik masih kurang memahami materi tersebut meskipun guru telah menggunakan media berbasis teknologi. Dengan itu penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* menjadi pilihan karena berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik terlihat aktif seperti banyak bicara dan gerak, sehingga dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* peserta didik akan dapat menyalurkan keaktifannya dengan pembelajaran berkelompok dan bersaing antar kelompok untuk menjadi yang terbaik, serta secara tidak langsung akan melatih dalam penyampaian pendapat, menerima pendapat lain dan di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik yang pada selanjutnya hasil belajar peserta didik akan dapat ditingkatkan, pernyataan tersebut didukung dengan pernyataan Sa'adilla et al (2020) model pembelajaran *Team Games*

Tournament (TGT) melibatkan peserta didik sehingga akan menciptakan tutor sebaya dalam prosesnya dan mengandung unsur penguatan dan permainan. Sesuai dengan media *educaplay* yang dapat menciptakan interaksi antar peserta didik lebih interaktif seperti pernyataan Agdiyah et al (2024) bahwa media *educaplay* mampu memotivasi peserta didik dengan berdasarkan hasil penelitian yang berbanding lurus dengan perolehan hasil belajar peserta didik. Berikut kerangka berfikir untuk menggambarkan bagaimana penelitian ini yang menjadi pokok bahasan:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritik tersebut, maka hipotesis penelitian tindakan kelas mengenai penelitian ini adalah jika pembelajaran ekonomi menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* maka hasil belajar ekonomi bab badan usaha dalam perekonomian Indonesia akan meningkat pada peserta didik kelas XI-4 SMAN 2 Mejoyan dari penilaian sebelumnya.