

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Secara garis besar, kata belajar dapat diartikan sebagai proses hidup. Manusia dari mulai lahir sampai akhir hayatnya tidak akan pernah lepas dari aktivitas tersebut. Menurut Gulo (dalam Nurchayati, 2018, hlm. 144) mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses yang berlangsung di dalam diri manusia yang kemudian akan mengubah tingkah laku manusia tersebut dalam hal berfikir, bersikap, ataupun berbuat. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan-perubahan baru dalam keseluruhan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalamannya sendiri berinteraksi dengan lingkungan. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, perubahan perilaku mengacu pada kemampuan menghafal atau menguasai berbagai materi pembelajaran, serta kecenderungan siswa terhadap sikap dan nilai yang diajarkan oleh guru (Slameto, 2013, hlm. 2)

Sejalan dengan kedua teori di atas, Aunurrahman (2019, hlm. 35) menjelaskan bahwa belajar adalah proses di mana individu memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan melalui pengalaman mereka sendiri berinteraksi dengan lingkungan. Belajar adalah proses dimana manusia memperoleh berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai dari lahirnya seseorang hingga akhir hayatnya. Belajar adalah kegiatan di mana seseorang mengubah dirinya melalui pelatihan atau pengalaman (Wahyumi, dalam Panjaitan, 2017, hlm. 256).

Berdasarkan dengan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk memperoleh perilaku baru dan kompetensi serta keterampilan yang berbuah dari hasil interkasinya dengan lingkungan.

b. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Djamarah (dalam Lestari & Hudaya, 2018, hlm. 49) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek.

Sedangkan menurut Djamaluddin & Wardana (2019, hlm. 11) ciri-ciri belajar antara lain:

- 1) Adanya perubahan perilaku yang bisa dilihat secara langsung maupun tidak langsung.
- 2) Perubahan perilaku dari hasil belajar biasanya akan permanen atau menetap.
- 3) Belajar biasanya tidak dapat dilakukan melalui waktu yang sebentar karena hasilnya pada perubahan perilaku individu.
- 4) Perubahan perilaku yang bukan ke dalam belajar disebabkan adanya proses pertumbuhan, hal gaib, kematangan, mukjizat, kerusakan fisik, hipnosa.
- 5) Belajar bisa terjadi pada interaksi di lingkungan sosial yang mana perilaku seseorang bisa mengalami perubahan karena kondisi lingkungannya.

c. Jenis-Jenis Belajar

Gagne (dalam Feriyadi dkk, 2019, hlm. 4) mengklasifikasikan bahwa ada 8 variasi tipe belajar, antara lain:

- 1) Belajar memecahkan masalah (*problem solving*),
- 2) Belajar kaidah (*Rule learning*),
- 3) Belajar konsep (*concept learning*),
- 4) Belajar diskriminasi yang jamak (*multiple discrimination*),
- 5) Belajar asosiasi verbal (*chaining verbal*),
- 6) Belajar membentuk rangkaian gerak-gerak (*chaining motoric*),
- 7) Belajar perangsang reaksi dengan mendapat penguatan peneguhan (*conditioning Skinner*),
- 8) Belajar sinyal (*conditioning palvov*).

d. Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana, pembelajaran merupakan suatu proses hubungan yang terjadi dalam kelas antara siswa dan guru, serta siswa dan siswa untuk mempelajari sesuatu. Menurut Hermawan (Rosana & Iswara, 2021, hlm. 3) Pada dasarnya pembelajaran ialah proses dialog transaksional siswa dan

guru, atau siswa dan siswa lainnya, agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Herayanti & Safitri (2019, hlm. 308) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh guru agar terjadi proses dimana siswa memperoleh ilmu dan pengetahuan, memperoleh keterampilan dan karakter, serta membentuk sikap dan keyakinan. Selanjutnya pembelajaran menurut Gagne (dalam (Jumiarti dkk, 2018, hlm. 6) dapat didefinisikan sebagai rangkaian proses yang diciptakan secara sengaja dengan tujuan memfasilitasi proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh guru kepada siswa yang mana bertujuan agar siswa-siswanya memperoleh ilmu, kemahiran, tabiat, sikap, dan kepercayaan diri.

e. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Makki dan Aflahah (2019, hlm. 19):

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung atau berpengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan atau penguatan
- 7) Perbedaan individual

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sistem Pembelajaran

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran, berikut ini adalah faktor-faktor tersebut menurut Sanjaya (2016, hlm. 52):

1) Faktor Guru

Guru merupakan salah satu aspek penting yang berpengaruh dalam implikasi suatu proses pembelajaran. Guru yang berprinsip bahwa mengajar hanya untuk mentransfer ilmu tentunya berbeda dibanding guru yang berprinsip bahwa mengajar merupakan proses membantu siswa. Perbedaan prinsip tersebut akan berkesinambungan dengan baik atau tidaknya guru dalam penyusunan strategi maupun implikasi dalam pembelajaran.

Guru bukan hanya berperan sebagai teladan bagi siswa-siswinya, lebih dari itu juga sebagai manajer pembelajaran. Dunkin (dalam Sanjaya, 2016, hlm. 53) menyebutkan bahwa beberapa hal yang dapat berpengaruh pada kualitas pembelajaran dapat dilihat dari faktor guru yang meliputi *teacher formative experience*, *teacher traing experience*, dan *teacher properties*.

Teacher formative experience, di dalamnya terdapat *gender* dan pengalaman semasa hidup yang berpengaruh terhadap latar belakang sosial guru. *Teacher training experience*, di dalamnya terdapat pengetahuan-pengetahuan yang berkaitan dengan pendidikan guru. *Teacher properties* merupakan semua yang berkaitan dengan sifat yang dimiliki guru, seperti sikap terhadap tugas-tugasnya.

2) Faktor Siswa

Selain hanya pada guru, yang dapat menjadi faktor yang mempengaruhi pembelajaran ialah aspek siswa, meliputi latar belakang siswa yang menurut Dunkin (dalam Sanjaya, 2016, hlm. 54) dikenal sebagai *pupilformative experiences* serta faktor sifat (*pupil properties*).

Aspek latar belakang tersebut di dalamnya berupa *gender* siswa lokasi tinggal, lokasi lahir, taraf ekonomi dan sosial, asal keluarga, dan lain-lain. Sedangkan faktor sifat di dalamnya terdapat kemampuan dasar pengetahuan dan sikap.

Penampilan dan sikap siswa merupakan aspek lain yang dapat berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran. Terkadang guru akan mendapati siswa yang hiperaktif, ada juga siswa yang cenderung pendiam, dan banyak siswa yang memiliki semangat belajar yang rendah. Hal-hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada jalannya pembelajaran di kelas. Karena tentunya siswa bersama guru adalah aspek yang akan menentukan dalam interaksi belajar di dalam kelas.

3) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana merupakan suatu hal yang secara langsung mendukung lancarnya jalan proses belajar mengajar, seperti media ajar, alat belajar, perlengkapan sekolah, dan sebagainya Sedangkan prasarana merupakan

suatu hal yang secara tidak langsung mendukung lancarnya proses pembelajaran, seperti akses ke sekolah, daya listrik, toilet, dan lain sebagainya. Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai tentunya sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4) Faktor Lingkungan

Dari aspek lingkungan, terdapat dua faktor yang berpengaruh terhadap jalannya proses belajar mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas (termasuk jumlah siswa dalam satu kelas) merupakan aspek penting yang mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, kelompok belajar yang besar dalam suatu kelas cenderung: waktu yang tersedia akan semakin sempit, kelompok belajar tidak akan mampu memanfaatkan sumber daya yang ada, kepuasan belajar individu siswa akan cenderung berkurang, perbedaan individu antar anggota akan semakin jelas, semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk mempelajari mata pelajaran baru secara bersama-sama, dan semakin banyak siswa yang enggan untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

Faktor lingkungan lain ialah iklim sosial-psikologis. Artinya, relasi yang harmonis antara individu-individu yang secara langsung terkait dengan proses belajar. Suasana sosial dapat bersifat eksternal maupun internal. Suasana sosial eksternal ialah relasi yang harmonis antara pihak sekolah kepada dunia luar, seperti relasi dengan orang tua siswa, dan lembaga masyarakat. Iklim psikososial internal adalah relasi antara orang-orang yang terlibat di lingkungan sekolah, seperti iklim sosial antara siswa dan siswa, antara siswa dengan guru, antara guru dengan guru, bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah.

2. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Takashi (dalam Slamet, 2014, hlm. 439) menjelaskan bahwa gamifikasi adalah proses yang dirancang untuk membuat konteks non-game (misalnya pembelajaran, pengajaran, pemasaran, dll) menjadi menarik

dengan memadukan *game thinking*, desain game, dan *game mechanics*. Sejalan dengan itu, gamifikasi juga dapat didefinisikan sebagai upaya menggunakan unsur *game mechanics* yang bertujuan menghadirkan pemecahan masalah dengan teknik membangun *engagement* pada kelompok tertentu (Takdir, 2017, hlm. 3). Lebih detail menurut Kapp (dalam Takdir, 2017, hlm. 4) gamifikasi merupakan konsep yang menerapkan mekanika *games*, keindahan, serta permainan berpikir agar dapat menarik orang-orang, memantik semangat, mengenalkan pembelajaran, juga menyelesaikan masalah. Dalam penggunaannya, gamifikasi sering digunakan dalam marketing, pembelajaran, kesehatan, bisnis, *e-commerce*, dan sebagainya.

Ariani (2020, hlm. 145) Gamifikasi merupakan pengimplementasian unsur *game* pada aspek *non-game* yang tujuannya menguatkan perilaku belajar yang positif. Sedangkan Wangi (2019, hlm. 11) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang di dalamnya menerapkan elemen-elemen *game* pada implementasi *non-game* dengan tujuan agar mengikat dan memotivasi penggunanya supaya bisa menyelesaikan suatu masalah.

Gamifikasi merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya menerapkan elemen-elemen *games* dengan anggapan dapat memantik semangat siswa serta memberikan sensasi enjoy terhadap pembelajaran. Gamifikasi juga dapat digunakan sebagai penarik minat belajar siswa sehingga menginspirasinya agar mampu melaksanakan pembelajaran pembelajaran sampai selesai (Jusuf, 2016, hlm. 1).

Berdasarkan dengan beberapa pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya gamifikasi adalah proses penerapan unsur-unsur *game* kepada aspek *non game* seperti pembelajaran di mana hal ini bermaksud agar membangkitkan semangat dan perasaan enjoy pada siswa sehingga dapat menyelesaikan pembelajaran tanpa merasa bosan.

b. Elemen-Elemen Gamifikasi

Huang, dkk (dalam Majid & Huda, 2020, hlm. 12) menjelaskan bahwa elemen gamifikasi dapat dikategorikan sebagai *self-elements* dan

social elements. *Self-elements* berperan sebagai pemberi motivasi agar siswa mau menyelesaikan pekerjaannya, berfokus pada dirinya sendiri dan pencapaian individual, contohnya adalah *point*, *achievement badge*, *level*. Sedangkan *social elements* berperan sebagai pendorong bagi audiens untuk mencoba memperoleh hasil terbaik, menitikberatkan pada aspek sosial, kompetisi antar siswa, dan kerjasama, contohnya adalah *leaderboard*, *competition*.

Sedangkan menurut (Rembulan & Putra, 2018, hlm. 93) bahwa elemen-elemen gamifikasi terdiri dari sebagai berikut:

- 1) *Rules/SOP*, di dalamnya terdapat aturan-aturan yang wajib dipatuhi oleh setiap siswa. Aturan yang jelas tentunya dapat membuat proses permainan berjalan lebih efektif.
- 2) *Skenario Tak Terbatas*, adalah skenario yang dapat menghidupkan permainan. Skenario dibuat supaya permainan menjadi menarik dan membuat siswa memahami dan merasakan senasi yang terjadi di dalam permainan. Tak terbatas dapat diartikan bahwa permainan dibuat untuk memotivasi siswa untuk melakukan pengulangan permainan (*restart*), membuat kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga timbul perasaan siswa tidak takut untuk mengalami kegagalan serta meningkatkan minat pada permainan yang sedang dimainkan.
- 3) *Challenges/Kuis*, berisi tantangan yang dihadirkan untuk membuat siswa bersemangat dalam meningkatkan pemahaman atau untuk mendapatkan *point*. *Challenges* yang diberikan dapat berupa kuis atau pertanyaan yang dibuat bertahap sesuai dengan setiap *level* permainan agar siswa dapat menyelesaikan pembelajaran tanpa merasa bosan.
- 4) *Point*, adalah imbalan untuk setiap *challenges* yang dapat diselesaikan. *Point* dapat berfungsi sebagai menyatakan nilai yang bisa didapat, menyatakan status kemenangan, sebagai *feedback* setelah melakukan sesuatu, dan dapat menyatakan kemajuan (*progression*) dalam sebuah pembelajaran.
- 5) *Progression*, menggambarkan peningkatan yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengejar tujuannya yaitu memahami materi

pembelajaran dan mendapatkan nilai yang memuaskan, dengan adanya elemen *progression* siswa juga tidak merasa bosan jika melakukan suatu tugas secara berulang karena dirinya merasa ada kemajuan walaupun melakukan hal yang sama berulang kali.

- 6) *Levels*, adalah tingkat kesukaran dalam sebuah permainan. Semakin tinggi *level* maka semakin tinggi juga tingkat kesukaran *challenge* yang harus diselesaikan. Dalam permainan, setiap *level* tidak bisa dimainkan sebelum menyelesaikan *level* sebelumnya. Elemen *levels* juga memotivasi siswa untuk terus meningkatkan tingkatannya untuk mencapai *level* tertinggi. Tiap *level* memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, juga *point* yang berbeda jumlahnya.
 - 7) *Rewards*, adalah pemberian penghargaan terhadap siswa yang telah menyelesaikan permainan sebagai aktivitas pembelajaran. dengan memberikan *reward* sesuai dengan *point* yang telah dikumpulkan akan membuat siswa termotivasi karena langsung menerima *feedback* dari apa yang telah dikerjakan. Pemberian *reward* dalam kelas akan mendorong siswa meningkatkan hasil belajarnya dengan berusaha mengikuti kegiatan belajar mengajar hingga selesai.
 - 8) *Leaderboards*, adalah list nama siswa yang diurutkan berdasarkan perolehan *point* yang didasari pada aktivitas pembelajaran sebelumnya. Guru dapat mengurutkan nama siswa dari yang memiliki *point* teratas sampai dengan *point* terendah. Elemen ini secara tidak langsung dapat memantik semangat bersaing siswa untuk memperebutkan posisi teratas dan pada akhirnya mendapat nilai yang baik.
- c. Manfaat Gamifikasi Terhadap Pembelajaran

Menurut Jusuf (2016, hlm. 2) disebutkan bahwa kelebihan dari pembelajaran yang menerapkan gamifikasi dibandingkan dengan pembelajaran lain ialah:

- 1) Menjadikan pembelajaran yang membuat siswa senang
- 2) Memotivasi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran hingga selesai.
- 3) Membuat siswa dapat lebih memahami dan fokus pada materi yang sedang dibelajarkan.

- 4) Memberikan peluang kepada siswa agar berkespolarasi, berkompetisi, dan berprestasi.

Sedangkan menurut (Winatha & Ariningsih, 2020, hlm. 266) ada lima manfaat gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Membantu perkembangan aspek kognitif siswa.
- 2) Dalam beberapa kasus, membantu perkembangan fisik.
- 3) Dalam kelas, siswa akan lebih dilibatkan secara aktif.
- 4) Siswa terbantu dalam memahami materi.
- 5) Penerapan gamifikasi sangat fleksibel, bahkan tidak untuk di dalam kelas saja.

Rahardja, dkk (2019, hlm. 76) juga menemukan hal-hal positif apabila gamifikasi benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Adanya sistem gamifikasi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien.
- 2) Membuat siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi tidak melupakan materi yang ada sehingga menciptakan keseimbangan antara belajar dan bermain
- 4) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keberadaan kelompok. Setiap siswa dalam kelompok memiliki tingkatan kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang, rendah) dan berfokus pada kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan pemecahan masalah secara kolaboratif untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hosnan, 2014, hlm. 234).

Pahrudin & Pratiwi (2019, hlm. 35) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan adanya saling ketergantungan positif di antara siswa sehingga setiap siswa dengan potensi yang berbeda digunakan untuk memecahkan masalah yang dipelajari. Pembelajaran kooperatif bukan untuk meningkatkan citra

individu, tetapi untuk meningkatkan keberhasilan kelompok melalui partisipasi aktif individu yang tergabung di dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah cara pengelompokan yang mana di dalamnya siswa bekerja untuk mencapai tujuan belajar bersama melalui kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bekerjasama, namun bukan hanya bekerjasama, diharapkan juga akan terjadi persaingan positif antar siswa dalam proses pembelajaran (Rusman, 2014, hlm. 204).

Berdasarkan dengan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen di mana siswa yang terdapat di dalamnya secara kolaboratif akan menyelesaikan berbagai masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Berikut adalah karakteristik model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Kasmawati (2018, hlm. 5):

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran tim dan di situlah tujuan tercapai. Oleh karena itu, anggota tim harus dapat memungkinkan setiap siswa untuk belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri dari anggota dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberi pengalaman, saling memberi dan menerima, serta berharap setiap anggota dapat berkontribusi untuk keberhasilan kelompok.

2) Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif

Secara umum manajemen memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi perencanaan, fungsi pengorganisasian, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Hal yang sama juga berlaku dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran dapat berfungsi secara efektif, seperti tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapainya, dan sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus berjalan sesuai rencana, melalui langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan, termasuk ketentuan yang disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kerja bersama antara setiap anggota kelompok, sehingga perlu diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan (dapat melalui tes maupun *posttest*).

3) Keterampilan Bekerja Sama

Kesediaan untuk bekerja sama kemudian dipraktikkan melalui kegiatan dan aktivitas yang digambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Oleh karena itu, siswa perlu didorong untuk mau dan mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lainnya. Siswa perlu dibantu untuk mengatasi berbagai hambatan dalam interaksi dan komunikasi sehingga setiap siswa dapat mengkomunikasikan ide, mengungkapkan pendapat, dan berkontribusi pada keberhasilan kelompok.

Selanjutnya Ibrahim dkk (dalam Majid, 2017, hlm. 176) menjelaskan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif terdiri dari:

- 1) Siswa belajar secara berkelompok agar menyelesaikan materi yang dibelajarkan.
- 2) Kelompok disusun secara heterogen (di dalamnya terdapat siswa yang berketerampilan tinggi, sedang, dan rendah).

- 3) Di dalam kelompok terdiri atas berbagai ras, suku, budaya dan gender yang berbeda.
- 4) Berorientasi pada apresiasi kelompok.

c. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa unsur yang wajib dihadirkan agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut adalah unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Johnson dan Johnson (dalam Hosnan, 2014, hlm. 235):

- 1) Saling ketergantungan positif
- 2) Interaksi tatap muka
- 3) Akuntabilitas individu
- 4) Keterampilan menjalin hubungan antarpribadi
- 5) Komunikasi anggota
- 6) Evaluasi proses kelompok

Sedangkan menurut Renaningtyas (2019, hlm. 26) unsur pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Tiap siswa mesti berprinsip jika mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- 2) Tiap siswa merasa bertanggung jawab kepada siswa lain yang tergabung dalam kelompoknya, di sisi tanggung jawab sendiri dalam memahami materi yang dipelajari.
- 3) Tiap siswa mesti berpemikiran jika mereka memiliki tujuan yang serupa.
- 4) Tiap siswa dapat membagi tugas dan tanggung jawab yang serupa besarnya.
- 5) Tiap siswa nantinya diberi satu pengayaan atau juga penghargaan yang berpengaruh kepada pengayaan seluruh siswa dalam kelompok.
- 6) Tiap siswa mendapat kesempatan memimpin sehingga dapat memperoleh kemampuan kooperatif selama pembelajaran.
- 7) Tiap siswa nantinya akan mempertanggungjawabkan di luar kelompoknya mengenai materi yang dipelajari.

d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Fathurrohman (2015, hlm. 48) tujuan model pembelajaran kooperatif dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Hasil belajar akademik

Tujuan pembelajaran kooperatif ialah meningkatkan hasil belajar akademik siswa. Di dalam kelompok, siswa dapat saling membantu mengajari satu sama lain. Dengan begitu, siswa yang

memiliki kemampuan sedang ataupun rendah akan terbantu sehingga kemampuannya meningkat, sedangkan siswa yang kemampuannya tinggi hasil belajar akademiknya juga akan meningkat karena pengetahuannya terasah lebih mendalam.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Model pembelajaran kooperatif memberi peluang pada siswa dari berbagai latar belakang (ras, suku, budaya dan gender yang berbeda-beda) untuk bekerja sama dengan saling bergantung saling bergantung untuk menyelesaikan tugas akademik. Melalui penghargaan terhadap kelompok, maka siswa akan belajar menghargai satu sama lainnya.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mengajarkan siswa keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi. Hal ini terlihat pada pembelajaran kelompok sebagai satu kesatuan untuk meningkatkan sikap kooperatif siswa. Tidak hanya itu, keterampilan sosial lainnya bagi siswa dapat tumbuh dan berkembang, antara lain toleransi, tolong-menolong, peduli sesama, tanggung jawab pribadi, dan lainnya. Keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa karena banyak anak muda saat ini yang masih kurang memiliki keterampilan sosial.

Sejalan dengan di atas, Majid (2017, hlm. 175) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang tidak mudah.
- 2) Model pembelajaran kooperatif dimaksudkan agar siswa mampu menerima teman-temannya yang memiliki berbagai perbedaan latar belakang.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa. Hal ini tergambarkan karena pada model pembelajaran ini siswa akan berbagi tugas, aktif dalam bertanya, dapat menghargai pendapat orang lain, mampu memancing teman untuk bertanya, ada keinginan untuk menjelaskan ide atau pendapat, dan juga bekerja di dalam kelompok.

e. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

| Fase | Kegiatan Guru |
|---|--|
| Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran kepada siswa serta memotivasinya agar bersemangat mengikuti pembelajaran. |
| Menyajikan informasi | Guru memaparkan informasi mengenai materi yang akan dibelajarkan. |
| Mengorganisasi siswa dalam kelompok belajar | Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang mana guru memaparkan teknis pembuatan kelompok serta memandu kelompok untuk melakukan transisi yang efisien. |
| Membimbing kelompok kerja dan belajar | Membimbing kelompok bekerja dan belajar, dimana guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas |
| Evaluasi | Guru menilai hasil belajar mengenai materi yang dibelajarkan, pada tahap ini guru juga dapat meminta siswa menceritakan hasil kerja kelompoknya. |
| Memberi penghargaan | Guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja kelompok dengan memberikan pujian atau hadiah yang bisa bermanfaat untuk siswa. |

Lazim (2017, hlm. 548)

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, model ini melibatkan aktivitas semua siswa tanpa melihat perbedaan status dan juga melibatkan siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya yang mana kemudian model ini mengandung unsur permainan dan penguatan (Ubra, 2021, hlm. 34). Sejalan dengan itu, A'yuningsih, dkk (2017, hlm. 38) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT menempatkan siswa untuk masuk ke dalam beberapa kelompok kecil yang bersifat heterogen dan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas secara kreatif berbentuk turnamen akademik untuk memperoleh skor.

Mendukung kedua teori di atas, disebutkan juga bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar berjumlah 4-6 orang yang di dalamnya memiliki kemampuan, *gender* dan ras yang beragam. Perbedaan menonjol yang membuat model pembelajaran kooperatif TGT menjadi sangat menarik adalah karena pada akhir pembelajaran akan diadakan *game* atau *tournament* (Isjoni dalam Damayanti & Apriyanto, 2017, hlm. 237). Saco (dalam Seran, dkk, 2019, hlm. 116) *game* atau *tournament* yang diselenggarakan oleh guru dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan dengan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kelompok-kelompok yang dibentuk secara heterogen dengan akhir pembelajaran terdapat turnamen. Masing-masing kelompok nantinya akan saling bahu membahu untuk mengumpulkan poin dan keluar sebagai pemenang pada turnamen tersebut.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Slavin (dalam Thalita dkk, 2019, hlm. 149) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah, yaitu:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru mengomunikasikan materi dengan presentasi kelas. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran tatap muka atau ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat menyajikan pelajaran ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang dibelajarkan oleh guru, karena hal ini akan membantu siswa untuk bekerja lebih baik selama di dalam kelompok dan di dalam permainan.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai enam siswa yang anggotanya heterogen dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Fungsi tim adalah untuk memperdalam materi bersama teman-teman dalam kelompoknya dan lebih tepatnya untuk mempersiapkan anggota tim agar dapat tampil dengan baik dan maksimal pada saat permainan atau pertandingan. Setelah guru melakukan penyajian kelas, kelompok ditugaskan untuk mempelajari lembar kerja. Dalam pembelajaran kelompok pada model TGT ini, kegiatan siswa meliputi mendiskusikan masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan mengoreksi jika teman satu kelompoknya melakukan kesalahan.

3) Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa melalui penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan bernomor sederhana. Permainan ini biasanya dimainkan dalam sebuah meja kompetisi oleh siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan poin.

4) Turnamen atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah bentuk kegiatan dimana siswa berbondong-bondong untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya demi kemenangan tim atau kelompoknya masing-masing.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba dilaksanakan, kemudian guru akan mengumumkan kelompok yang memenangi turnamen tersebut. Pada tahap ini guru dapat memberikan penghargaan berupa sertifikat, julukan seperti "*Super Team*", dan bahkan hadiah berupa benda sekalipun. Tentunya hal ini akan membuat siswa senang dan berbangga atas pencapaian yang dibuatnya.

c. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Slavin (dalam Damayanti & Apriyanto, 2017, hlm. 242) menjelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa yang di kelasnya menerapkan model TGT cenderung mendapat teman yang lebih beragam secara ras dibanding siswa yang di kelasnya menerapkan pembelajaran tradisional.
- 2) TGT dianggap dapat meningkatkan prinsip pada siswa jika hasil yang diperoleh tidak bergantung pada keberuntungan, melainkan pada kinerja mereka dalam pembelajaran.
- 3) TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan harga diri sosialnya.
- 4) TGT membuat siswa berkembang dari segi kemampuan kekooperatifannya baik dalam hal kerja sama secara verbal ataupun *non* verbal.
- 5) Membuat siswa menjadi lebih dilibatkan dalam kegiatan belajar bersama, dengan pencurahan waktu yang lebih banyak.
- 6) Pada anak-anak yang memiliki gangguan emosional, TGT dapat meningkatkan kehadirannya di sekolah.

Selain itu, Suarjani (dalam Hamdani, dkk, 2019, hlm. 443) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Waktu belajar dominan digunakan untuk penyelesaian tugas.
- 2) Membuat siswa mau menerima perbedaan terhadap masing-masing individu dalam kelompoknya.
- 3) Membuat siswa dapat memahami materi walau dengan waktu yang relatif singkat.

- 4) Keaktifan siswa konsisten selama berlangsungnya pembelajaran di kelas.
- 5) Dapat melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasinya.
- 6) Semangat mengikuti pembelajaran lebih tinggi.
- 7) Meningkatnya hasil belajar dari biasanya.
- 8) Mengembangkan budi pekerti, toleransi, dan kepekaan siswa.

d. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Shoimin (2016, hlm. 208) antara lain:

- 1) Waktu yang dibutuhkan relatif lama
- 2) Guru harus lihat dalam menentukan materi yang bisa digunakan menggunakan model pembelajaran ini.
- 3) Guru hendaknya mempersiapkan secara matang, seperti mempersiapkan soal untuk *tournament* pada akhir pembelajaran.
- 4) Guru hendaknya mengenali kemampuan siswa dari yang berkemampuan tinggi sampai yang berkemampuan rendah.

Sedangkan menurut Taniredja dkk (dalam Rahmat dkk 2018, hlm.

19) kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini antara lain:

- 1) Dalam beberapa waktu, terkadang tidak semua siswa langsung leluasa untuk ikut dalam menyampaikan pendapatnya.
- 2) Model TGT membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga terkadang waktu tidak cukup untuk menyelesaikan satu materi pembelajaran.
- 3) Berpotensi adanya kegaduhan jika guru tidak memiliki kemampuan mengelola kelas yang baik.

5. Model Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional

Proses belajar mengajar konvensional biasanya terjadi secara satu arah, yaitu transfer pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lain dari guru kepada siswa. Proses ini didasarkan pada asumsi bahwa siswa seperti botol atau lembaran kertas kosong. Gurulah yang harus mengisi botol atau kertas kosong tersebut. (Helmiati, 2012, hlm. 24). Sejalan dengan itu, Djafar (dalam Ibrahim, 2017, hlm. 202) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional dilakukan secara satu arah. Dalam pembelajaran ini siswa mengerjakan dua kegiatan sekaligus yaitu mendengarkan dan mencatat.

Sedangkan menurut Sukandi (dalam Yuni, 2016, hlm. 186) mendeskripsikan bahwa pendekatan konvensional dicirikan dengan guru

lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep materi bukan kompetensi, tujuannya supaya siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, lalu pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Pada pembelajaran ini tentunya pengalaman siswa menjadi terbatas, karena hanya sekedar mencatat dan mendengarkan.

Berdasarkan dengan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara satu arah dimana guru akan lebih mengajarkan siswa tentang konsep-konsep materi sehingga siswa sekedar mengetahui sesuatu tanpa adanya penekanan agar siswa mampu melakukan sesuatu.

b. Metode Ceramah

1) Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode mengajar dengan cara guru menyampaikan informasi maupun pengetahuan secara lisan kepada siswa untuk dicapainya tujuan pembelajaran tertentu (Helmiati, 2012, hlm. 60). Sejalan dengan itu, Sanjaya (2016, hlm. 147) menyatakan bahwa metode ceramah diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung pada sekelompok siswa.

Berdasarkan pada pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode ceramah merupakan suatu metode yang dapat guru gunakan sebagai cara untuk menyampaikan materi secara lisan atau secara langsung kepada siswa.

2) Kelebihan Metode Ceramah

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari metode ceramah menurut Sanjaya (2016, hlm. 148):

- a) Metode ceramah ialah metode mengajar yang sangat murah dan mudah dalam pelaksanaannya, dikatakan murah dikarenakan tidak membutuhkan sarana yang lengkap, sedangkan pelaksanaan yang mudah karena pada metode ini guru hanya mengandalkan suaranya yang mana membuat guru tidak perlu melakukan persiapan yang rumit.

- b) Metode ceramah bisa digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi materi ajar yang cakupannya luas, sehingga guru dapat menjelaskan materi pokoknya saja.
- c) Metode ceramah bisa menonjolkan pokok materi yang memang perlu untuk ditonjolkan, sehingga guru bisa dengan mudah mengelola materi yang memang perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak ingin dicapai.
- d) Metode ceramah dapat membuat guru mudah dalam pengelolaan kelas.
- e) Organisasi kelas dalam metode ceramah dapat dirancang menjadi lebih sederhana.

3) Kelemahan Metode Ceramah

Di samping beberapa kelebihan di atas, metode ceramah juga memiliki beberapa kelemahan (Sanjaya, 2016, hlm. 148), diantaranya:

- a) Melalui metode ceramah, dapat membuat siswa terbatas hanya menguasai materi-materi yang dikuasai guru.
- b) Metode ceramah yang tidak melibatkan alat peraga akan membuat terjadinya verbalisme.
- c) Guru yang kurang memiliki kemampuan dalam *public speaking* dan *story telling* akan membuat metode ceramah menjadi sangat membosankan.
- d) Melalui metode ceramah, sulit bagi guru untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti materi yang dijelaskannya atau belum.

4) Langkah-Langkah Metode Ceramah

Dalam pelaksanaan metode ceramah, ada beberapa hal yang harus dilakukan. Sanjaya (2016, hlm. 149) menjelaskan bahwa langkah-langkah metode ceramah adalah sebagai berikut:

a) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, terdiri langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Menguraikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- (2) Memilih pokok materi yang akan dibelajarkan.
- (3) Mempersiapkan sarana yang diperlukan.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, terdiri langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Langkah pembukaan

- (a) Memastikan siswa mengerti akan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- (b) Memberikan apersepsi, yang mana menjelaskan hubungan materi yang sudah dipelajari dengan yang akan dibelajarkan.
- (2) Langkah penyajian
 - (a) Melakukan kontak mata kepada siswa serta menjaganya.
 - (b) Berkomunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.
 - (c) Menyajikan materi secara berurutan agar mudah dicerna oleh siswa.
 - (d) Secepat mungkin memberikan tanggapan terhadap respon yang diberikan siswa.
 - (e) Melakukan pengelolaan kelas agar tetap kondusif.
- (3) Langkah mengakhiri atau menutup ceramah
 - (a) Memberikan bimbingan terhadap siswa agar mampu merumuskan kesimpulan mengenai materi yang baru saja dibelajarkan.
 - (b) Memantik siswa agar memberikan tanggapan atau ulasan tentang materi yang baru saja dibelajarkan.
 - (c) Memberikan penilaian atau evaluasi agar dapat diketahui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang baru saja dibelajarkan.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara kebahasaan, dapat dipahami bahwa hasil belajar sebagai output atau keluaran akhir dari suatu proses aktivitas belajar. Menurut Purwanto (2013, hlm. 45) menyatakan bahwa hasil belajar ialah perubahan yang terjadi pada manusia yang berkaitan dengan sikap maupun perilakunya. Hasil belajar dapat diperoleh ketika siswa telah mengalami aktivitas belajar. Sedangkan menurut Nawawi (dalam Novita dkk, 2019, hlm. 65) hasil belajar merupakan capaian siswa dalam memahami sebuah materi yang dapat dinyatakan melalui nilai pada tes di beberapa pembelajaran tertentu. Sejalan dengan kedua teori tersebut, hasil belajar memang merupakan akhiran dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat ditemukan karena hasil evaluasi yang diberikan guru. Hasil belajar bisa berbentuk dampak dalam pengajaran serta dampak pengiring. Kedua hal tersebut memiliki manfaat bagi guru maupun siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 3).

Berdasarkan dengan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah puncak proses belajar

seorang siswa di mana pada hasil belajar ini dapat diketahui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami sejumlah materi pada suatu proses pembelajaran.

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Sudjana (Novita, dkk, 2019, hlm. 65) Sudjana hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif, berkaitan dengan intelektual yang terdiri dari ingatan dan pengetahuan, aplikasi, sintesis, pemahaman, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, berkaitan dengan nilai-nilai atau sikap.
- 3) Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan kemahiran atau keterampilan individu.

Sedangkan menurut Gagne (dalam Aunurrahman, 2019, hlm. 47) menyimpulkan ada lima macam hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
- 2) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir.
- 3) Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- 5) Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman (dalam Susanto, Ahmad, 2016, hlm. 12) hasil belajar siswa ialah output dari interaksinya terhadap beberapa faktor yang mempengaruhi, di mana faktor tersebut terdiri dari faktor internal maupun eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang disebabkan dari diri siswa sendiri, yang tentunya sangat mempengaruhi terhadap

kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi: minat, kecerdasan, perhatian, ketekunan, semangat belajar, kebiasaan, sikap, serta kondisi kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Adapun diantaranya meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sedangkan menurut Ruseffendi (dalam Susanto, Ahmad, 2016, hlm. 14) menyatakan bahwa faktor yang dapat menentukan hasil belajar terdiri dari 10 faktor, antara lain:

- 1) Kecerdasan.
- 2) Kesiapan anak.
- 3) Bakat anak.
- 4) Kemauan belajar.
- 5) Minat anak.
- 6) Model penyajian materi.
- 7) Pribadi dan sikap guru.
- 8) Suasana belajar.
- 9) Kompetensi guru.
- 10) Kondisi masyarakat.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebelumnya pernah diteliti oleh Norhayati Endah Permatasari pada tahun 2017. Tepatnya pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 5. Penelitian tersebut menggunakan metode PTK, dan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar. Dalam tabel, Norhayati menunjukkan bahwa setiap siklus dari penerapan model TGT tersebut selalu mengalami kenaikan. Dimulai dari pra siklus yang mana ketuntasannya hanya sekitar 7 siswa dari 17 siswa (41,2%), siklus 1 ketuntasan mencapai 11 dari 17 siswa (64,7%), dan siklus 2 ketuntasan mencapai 14 dari 17 siswa (82,35%).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sri Damayanti dan M. Tohimin Apriyanto pada tahun 2017, lebih tepatnya tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika. Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, terdapat perbedaan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen (model TGT) dan kelompok kontrol (model

konvensional) dalam hal hasil belajar. Dalam kelompok eksperimen terdapat *mean* (rata-rata) hasil *posttest* sebesar 66,43 sedangkan pada kelompok kontrol terdapat *mean* (rata-rata) hasil *posttest* sebesar 56,6.

Selanjutnya, penelitian mengenai gamifikasi pada pembelajaran sebelumnya pernah dilakukan oleh Untung Rahardja dan kawan-kawan pada tahun 2019. Lebih tepatnya penelitian ini tentang penerapan gamifikasi sebagai manajemen pendidikan untuk motivasi pembelajaran yang mana pada penelitian tersebut mendapati kesimpulan bahwa penerapan gamifikasi berdampak sebagai berikut: a) Dapat membuat pembelajaran dapat lebih interaktif serta lebih efisien; b) Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar juga melakukan tugas-tugas yang diberikan; c) Metode pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, ada keseimbangan antara mengajar dan belajar dan bermain dalam pembelajaran; d) Membuat siswa lebih aktif di kelas dengan mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian mengenai gamifikasi pada pembelajaran pernah juga dilakukan oleh Muhamad Takdir pada tahun 2017. Penelitian ini lebih tepatnya tentang penerapan gamifikasi pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar matematika yang mana pada penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran matematika berdampak sebagai berikut: a) Jam pelajaran matematika dinantikan oleh siswa; b) Siswa meminta jumlah soal latihan untuk ditambah; dan 3) Siswa merasa durasi pembelajaran matematika terlalu singkat.

Berdasarkan penelitian di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koperatif tipe TGT dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kemudian model pembelajaran tersebut diterapkan konsep gamifikasi maka pembelajaran akan semakin menyenangkan dan siswa merasa *enjoy* di dalamnya.

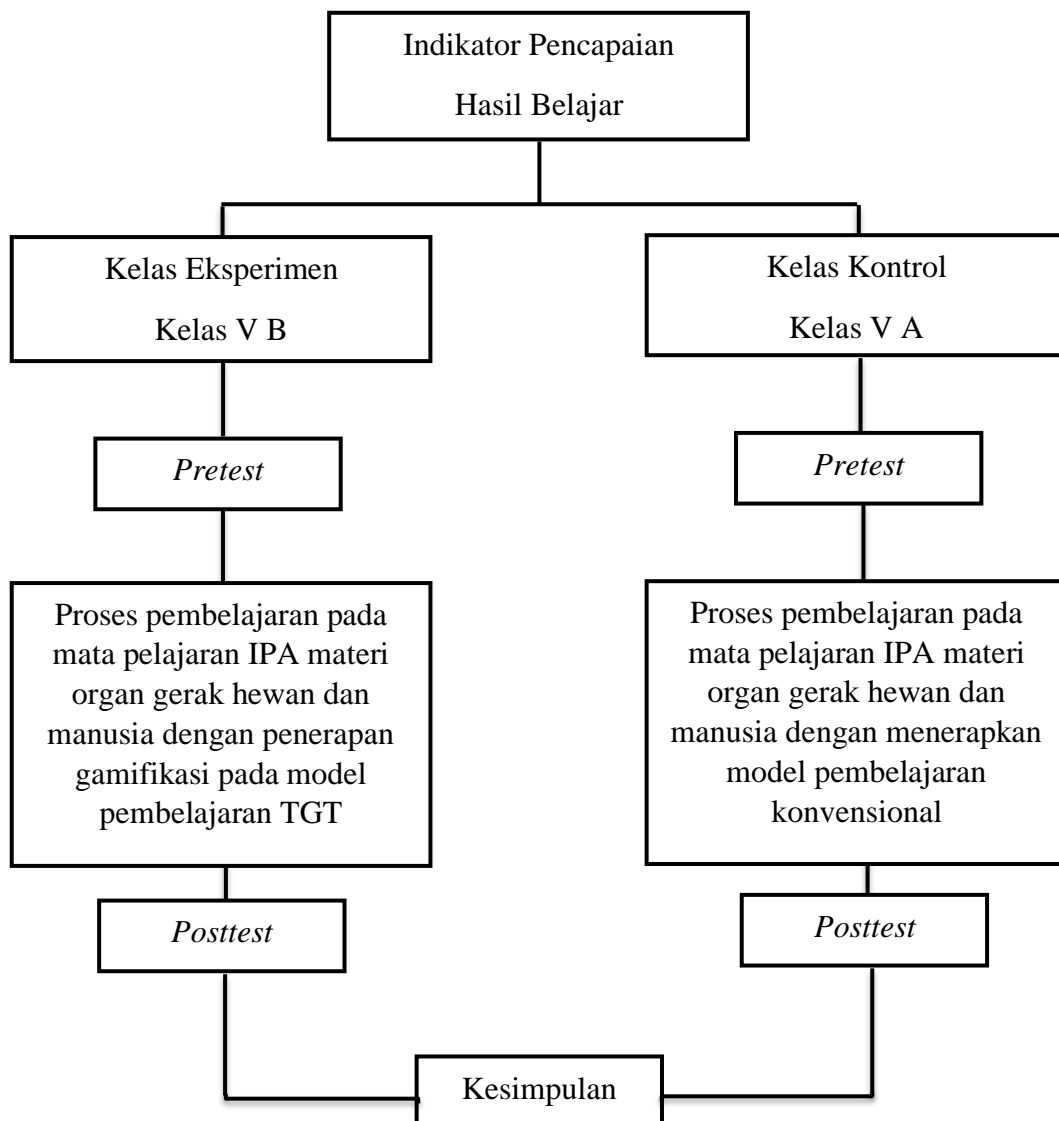
C. Kerangka Pemikiran

Menurut salah seorang ahli dalam bukunya yang berjudul *Business Research* (dalam Darmawan, 2019, hlm. 117) menjelaskan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu penting. Sementara itu

Suriasumantri (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 128) menyatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara dari gejala-gejala yang menjadi pokok permasalahan. Selanjutnya menurut Ahyar,dkk (2020, hlm. 321) kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya.

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah hasil belajar. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen berisi siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan kelas kontrol berisi siswa yang menggunakan model konvensional.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022), asumsi merupakan dugaan yang diterima sebagai dasar atau juga landasan berpikir karena dianggap benar. Sedangkan menurut Arikunto (2014, hlm. 103) mengungkapkan bahwa asumsi atau yang dikenal juga sebagai anggapan dasar merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti atau penyelidik. Berdasarkan pada dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan dugaan atau anggapan dasar yang dianggap atau diyakini kebenarannya oleh penyelidik atau pihak yang meneliti.

2. Hipotesis Penelitian

a. Pengertian Hipotesis

Sugiyono (2017, hlm. 96) menjelaskan bahwa hipotesis ialah jawaban atau dugaan sementara pada rumusan masalah dalam penelitian, di mana rumusan masalah tersebut sudah dipaparkan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pengertian di atas, maka dipahami hipotesis pada penelitian ini ialah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

b. Hipotesis Statistika

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

μ_2 : rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.