

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah sejumlah besar bahan pembelajaran dan semua fasilitas terkait yang digunakan dalam proses pendidikan. Isjoni dari Prasetyo dan Lubis (2020, hal. 8) menjelaskan bahwa memilih model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, pengaturan pembelajaran, keterampilan sosial, dan prestasi akademik peserta didik. Arends (2012, hlm. 2) mengatakan, "Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat". Agus (2012, hlm. 3) mengatakan "Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk kerja kelompok yang lebih diarahkan oleh pendidik".

Shamdani (2020, hlm. 2) mengatakan "Meskipun demikian, peran pendidik tetap sangat penting dalam model ini, karena pendidik bertanggung jawab untuk memantau interaksi peserta didik selama proses pembelajaran, membimbing diskusi, dan membantu penyampaian hasil diskusi di kelas". Dengan demikian, model pembelajaran kolaboratif menciptakan kerangka kerja konseptual terstruktur untuk tidak hanya mempromosikan kolaborasi, memahami konsep, memecahkan masalah, dan saling membantu dengan permintaan, tetapi juga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mapan.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2013, hlm. 27-28) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana suatu kelompok menggunakan sistem pembelajaran dengan tujuan memungkinkan peserta didik untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran Kolaboratif dikembangkan untuk menekan berbagai tujuan sosial dan meningkatkan kinerja peserta didik. Model

ini tidak hanya memberikan standar yang berkaitan dengan hasil pembelajaran, tetapi juga menawarkan keuntungan peserta didik untuk melaksanakan tugas akademik.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lainnya adalah penerimaan yang lebih luas dari orang yang berbeda berdasarkan jenis, budaya, kelas sosial, keterampilan, dan ketidakmampuan. Pembelajaran kolaboratif menawarkan peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk berkolaborasi dalam melakukan tugas akademik.

3) Perkembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran kolaboratif adalah untuk berkolaborasi dengan peserta didik dan keterampilan kolaboratif. Melalui kolaborasi kelompok untuk melakukan tugas dan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran, peserta didik dapat mempraktikkan keterampilan sosial, seperti keterampilan interaksi dan kontak dengan orang lain.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik

Tina (2017, hlm. 3) menjelaskan bahwa pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama proses pembelajaran dan memotivasi peserta didik. Tujuannya untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang tujuan yang akan dicapai dan memberikan kata-kata nasehat agar dapat menumbuhkan rasa semangat peserta didik.

2) Menyajikan informasi

Wulandari (2022, hlm. 3) menjelaskan bahwa menyajikan atau menyampaikan informasi, pendidik memberikan topik pembelajaran kepada peserta didik melalui bahan bacaan.

3) Memberikan apresiasi

Shamdani (2020, hlm. 4) menjelaskan bahwa menghargai usaha dan pencapaian merupakan tindakan penting, dimana pendidik berupaya menemukan berbagai cara untuk memberikan apresiasi, baik terhadap usaha maupun hasil yang dicapai oleh individu ataupun kelompok.

2. *Baamboozle*

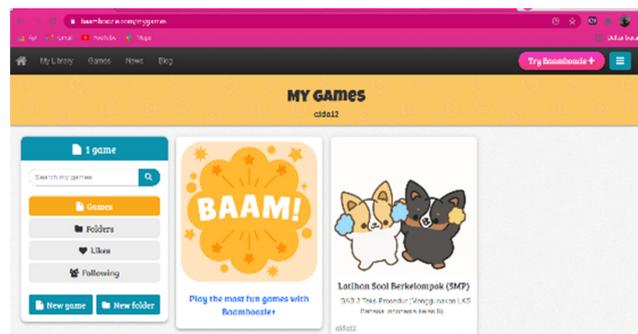
a. Pengertian

Krisbiantoro *et al.* (2022, hlm. 3) menjelaskan bahwa *Baamboozle* adalah permainan edukatif yang menarik untuk dimainkan di kelas. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Rizal dan Rosiyanti (2024, hlm. 3) menjelaskan

bahwa reaktivitas pendidik dalam mengembangkan media *Baamboozle* sangatlah penting, karena media ini memiliki daya tarik yang persuasif guna meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan adanya media *Baamboozle*, diharapkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

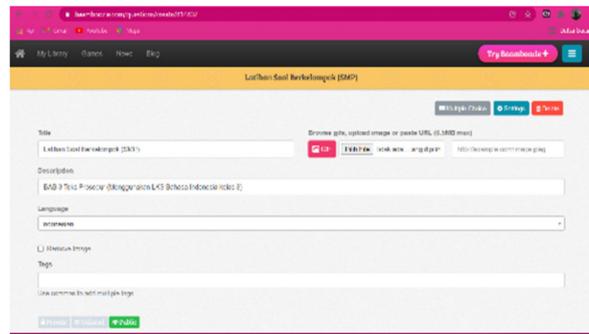
b. Membuat Soal di *Baamboozle*

Membuat aktivitas interaktif di *Baamboozle*, pendidik perlu masuk ke akun mereka terlebih dahulu, karena proses ini memungkinkan mereka untuk menggunakan berbagai fitur tambahan yang tidak tersedia untuk publik umum. Dalam pembelajaran tatap muka, *Baamboozle* sangat cocok digunakan di lingkungan di mana baik pendidik maupun peserta didik hadir di ruangan yang sama, karena ini sangat meningkatkan interaksi langsung. Tsurayya (2023, hlm. 6-7) menjelaskan bahwa dalam pengaturan kelas konvensional, pendidik dapat menampilkan *Baamboozle* di proyektor, dan semua peserta didik akan dapat melihatnya secara bersamaan, yang mendorong partisipasi aktif.



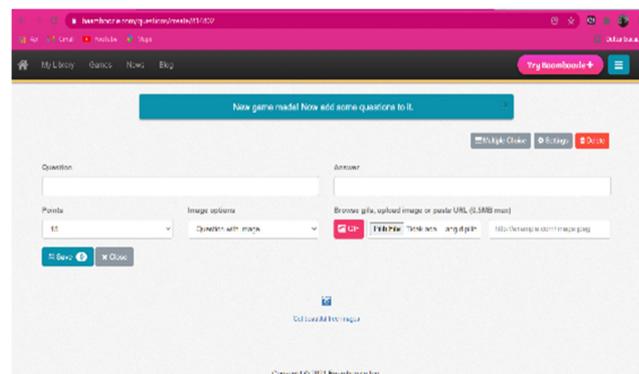
Gambar 2.1 Tampilan Halaman Utama

Gambar 2.1 menampilkan presentasi akhir untuk set soal yang dibuat menggunakan *Baamboozle*. Pengguna dapat mulai membuat set soal baru dengan memilih opsi “permainan baru” atau, jika mereka ingin mengelompokkan pertanyaan, dengan memilih “folder baru” untuk pengorganisasian yang lebih baik.



Gambar 2.2 Langkah 1 Pembuatan Soal

Tahap awal, penyusunan ruang yang telah terlihat dalam gambar 2.2, pendidik mulai mendesain soal dengan mengisi informasi yang diberikan sesuai dengan *template* yang disediakan serta tujuan pembelajaran. Pada contoh ini, soal disusun untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, namun format yang disediakan bersifat fleksibel dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.



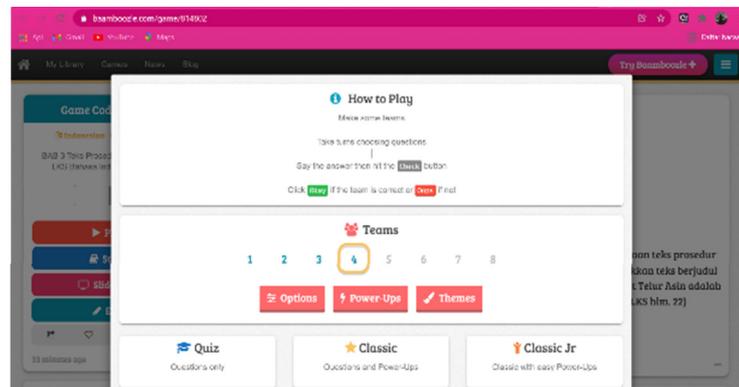
Gambar 2.3 Langkah 2 Pembuatan Soal

Setiap komponen soal yang telah ditentukan, detail langkah-langkahnya diisi satu per satu. Gambar 2.3 menunjukkan sebuah *interface* pengisian yang terdiri dari kolom pertanyaan dan jawaban, penentuan skor atau *point*, serta beberapa kolom untuk gambar atau animasi yang akan ditampilkan selama permainan. Penentuan “*Points*” juga berfungsi untuk penilaian. Dalam hal ini, peserta didik diberikan skor untuk setiap soal yang dijawab dengan benar sesuai kriteria.

c. Belajar pembelajaran bahasa Indonesia dengan *Baamboozle*

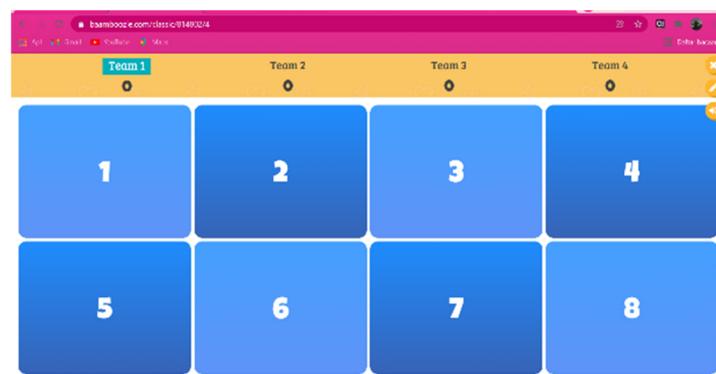
Tsurayya, N. A. (2023, hlm. 8-9) mengatakan “Soal-soal dibuat dalam media web *Bamboozle*, soal tersebut bisa digunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik “*My Library*” lalu pilih games yang akan dimainkan”.

Setelah memilih permainan, pengguna dapat mengakses soal dari “*My Library*.” Sesudah dipilih, secara otomatis daftar soal yang telah disusun akan ditampilkan. Dengan mengklik tombol “*play*” peserta didik dapat mendengarkan instruksi untuk berpartisipasi dalam permainan berbasis belajar.



Gambar 2.4 Tampilan Mulai

Pendidik atau fasilitator memiliki kewenangan untuk menetapkan jumlah kelompok dalam kelas, namun pengguna versi gratis *Baamboozle* hanya dapat membentuk maksimal empat kelompok. Oleh karena itu, pengaturan pembagian kelompok harus disesuaikan dengan batasan tersebut. Saat memulai permainan, fitur “*play*” menawarkan beberapa opsi seperti “*themes*”, yang menampilkan animasi menarik dalam setiap soal, serta “*Power-Ups*”, yaitu fitur kejutan yang tersembunyi di balik kotak soal. Untuk memulai sesi permainan, pendidik dapat memilih mode permainan sesuai kebutuhan, antara lain *Quiz*, *Classic*, atau *Classic Jr.*, yang masing-masing memiliki karakteristik interaktif tersendiri.



Gambar 2.5 Tampilan Permainan Dimulai

Tampilan permainan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.5, siap dimainkan setelah kelompok-kelompok terbentuk. Permainan dimulai dari Tim 1, kemudian dilanjutkan ke tim berikutnya secara bergiliran. Setiap tim bebas memilih nomor pertanyaan yang ingin mereka jawab dari daftar yang disediakan.

Saat menerapkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan, penulis menyiapkan pertanyaan berdasarkan konten yang bersumber dari buku teks peserta didik. Buku tersebut berfungsi sebagai rujukan utama dalam menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, proses pembelajaran tetap terfokus pada kurikulum, meskipun dirancang dalam format permainan yang menyenangkan.



Gambar 2.6 Tampilan Soal

Gambar 2.6 ditunjukkan bahwa tim kedua mendapatkan giliran untuk menjawab soal. Pendidik, sebagai admin permainan, dapat memberikan waktu kepada tim tersebut untuk berdiskusi sebelum menjawab. Setelah jawaban diberikan, pendidik dapat mengklik tombol “*check*” untuk memverifikasi jawaban. Jika benar, maka akan muncul notifikasi “*okey*”, sedangkan jika salah akan muncul “*Oops*”. Tim yang menjawab dengan benar akan memperoleh poin, sedangkan tim yang menjawab salah tidak akan mendapat tambahan poin.

3. Teks Negosiasi

a. Pengertian Teks Negosiasi

Kemendikbud (2013, hlm. 134) mengatakan, “Negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan yang berbeda”. Pernyataan ini menegaskan bahwa proses negosiasi melibatkan hubungan timbal balik antarindividu atau kelompok, di mana masing-masing pihak saling memengaruhi dan berkomunikasi untuk memperoleh titik temu yang dapat diterima bersama. Roy J. Lewicki (2012, hlm. 3)

juga mengatakan, “Negosiasi adalah proses pengambilan keputusan di mana dua pihak atau lebih berkomunikasi satu sama lain untuk menyelesaikan perbedaan kepentingan mereka”. Dalam proses ini, pertukaran pandangan dan argumentasi menjadi bagian penting untuk menjembatani perbedaan serta menyusun kesepakatan bersama yang mengakomodasi semua kepentingan yang terlibat. Lumumba (2013, hlm. 10) mengatakan “Mendefinisikan negosiasi sebagai proses kompleks yang melibatkan berbagai kegiatan atau aktivitas”. Oleh sebab itu, negosiasi dipandang sebagai alat strategis yang sangat dibutuhkan untuk menciptakan kesepahaman serta menghilangkan hambatan dalam hubungan antar pihak.

b. Struktur Teks Negosiasi

Mulyadi (2017, hlm. 57) mengatakan, "Struktur teks negosiasi memiliki beberapa komponen, yaitu orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan". Orientasi merupakan tahap pembuka yang memuat pengenalan serta perbincangan awal antara pihak-pihak yang akan bernegosiasi. Tahapan ini menjadi dasar bagi interaksi selanjutnya karena menciptakan suasana yang memungkinkan dialog terbuka. Setelah itu, pada tahap pengajuan, salah satu pihak menyampaikan permintaan atau keinginan yang menjadi inti dari proses negosiasi. Proses berlanjut ke tahap penawaran, yang menjadi bagian krusial dari negosiasi karena terjadi proses tawar-menawar guna mencapai titik temu antara kedua belah pihak. Akhir dari proses ini ditandai dengan tahap persetujuan, yaitu ketika kedua pihak mencapai kesepakatan yang dapat diterima bersama.

Tim Studi Pustaka (2013, hlm. 214) menjelaskan bahwa struktur teks negosiasi dapat dijabarkan dalam lima tahapan yang menggambarkan dinamika komunikasi antara dua pihak yang terlibat. Tahap pertama dimulai ketika pihak pertama, atau negosiator 1, mengutarakan niat untuk melakukan negosiasi kepada pihak kedua. Pada tahap kedua, negosiator 2 memberikan tanggapan berupa penolakan atau bantahan, yang biasanya dilengkapi dengan alasan logis atau pertimbangan tertentu. Tahap ketiga terjadi saat negosiator 1 merespons penolakan tersebut dengan menyampaikan argumen yang diperkuat oleh bukti atau data faktual, dengan tujuan untuk meyakinkan negosiator 2. Tahap keempat merupakan kesempatan bagi negosiator 2 untuk mengajukan argumennya sendiri, yang juga

disertai dukungan fakta yang relevan. Akhirnya, pada tahap kelima, terjadi penentuan akhir dari proses negosiasi, apakah mencapai kesepakatan bersama atau justru berakhir dengan ketidaksepakatan yang tidak dapat dijembatani.

c. Jenis-jenis Teks Negosiasi

Ismijanto (2007, hlm. 86) menjelaskan bahwa teks negosiasi secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua bentuk, yaitu negosiasi secara lisan dan negosiasi dalam bentuk tulisan.

1) Negosiasi Lisan

Negosiasi dalam bentuk lisan terjadi melalui percakapan langsung antara dua pihak yang saling berinteraksi. Salah satu contoh yang paling sering dijumpai adalah proses tawar-menawar dalam aktivitas jual beli. Dalam situasi tersebut, pembeli dan penjual saling menyampaikan permintaan dan penawaran hingga tercapai kesepakatan transaksi.

2) Negosiasi Tulis

Berbeda dengan bentuk lisan, negosiasi tertulis menggunakan bahasa yang formal dan dituangkan dalam media tertulis. Bentuk ini umum dijumpai dalam dunia profesional atau institusional, di mana kejelasan dan dokumentasi menjadi hal yang penting. Berikut contoh dari negosiasi tertulis.

- a) Surat Penawaran yaitu surat resmi yang diajukan oleh suatu pihak kepada perusahaan atau institusi lain untuk menawarkan bentuk kerja sama tertentu.
- b) Proposal yaitu dokumen yang biasanya digunakan untuk mengajukan permohonan dukungan, baik berupa dana maupun kerja sama, yang dilengkapi dengan rincian kegiatan, susunan panitia, serta anggaran biaya yang dibutuhkan.

4. Keterikatan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Baamboozle* terhadap Pemahaman Teks Negosiasi

Penerapan model pembelajaran kooperatif yang didukung oleh media interaktif seperti *Baamboozle* menawarkan pendekatan yang segar dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi teks negosiasi. Fitri *et al.* (2020, hlm. 414) menjelaskan bahwa teks negosiasi merupakan sarana pembelajaran yang mengajarkan peserta didik bagaimana berkomunikasi dan berinteraksi dalam konteks tawar-menawar, baik dalam aktivitas jual beli maupun dalam

menyelesaikan konflik secara damai. Dengan melibatkan *Baamboozle* sebagai alat bantu, peserta didik didorong untuk aktif berdiskusi dalam kelompok kecil, sehingga terjadi pertukaran ide dan pendapat yang mampu memperluas wawasan mereka mengenai makna serta struktur teks negosiasi.

Keunggulan utama dari model ini terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik. Permainan-permainan dalam *Baamboozle* tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, tetapi juga mendorong partisipasi aktif melalui persaingan sehat antar kelompok. Peserta didik dapat langsung memperoleh umpan balik atas jawaban yang mereka berikan, memungkinkan terjadinya proses koreksi dan refleksi secara cepat. Dalam konteks ini, kesalahan bukan menjadi hambatan, melainkan kesempatan untuk memahami materi secara lebih mendalam. Hasanah dan Himami (2021, hlm. 10) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, peran pendidik tidak sebatas sebagai penyampai materi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik membangun pemahaman melalui eksplorasi mandiri yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif ini turut memperkuat kemampuan sosial peserta didik, seperti keterampilan bekerja sama dan kemampuan berkomunikasi secara efektif, yang keduanya merupakan kompetensi kunci dalam proses negosiasi. Hasanah & Himami (2021, hlm. 2) mengatakan "Pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur".

Penerapan model ini tidak terlepas dari tantangan. Shofi *et al.* (2024, hlm. 12–13) menjelaskan bahwa tidak semua peserta didik memiliki karakter aktif dalam diskusi kelas. Dalam praktiknya, ada peserta didik yang cenderung pasif, pendiam, atau merasa tidak nyaman untuk mengemukakan pendapat di hadapan teman-temannya. Hal ini menjadi salah satu hambatan dalam pembelajaran kooperatif karena kurangnya partisipasi dari anggota kelompok dapat mengurangi efektivitas proses belajar itu sendiri. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk peka dan adaptif dalam merancang strategi pembelajaran, agar setiap peserta didik terlepas dari karakter individunya dan tetap dapat berkontribusi serta memperoleh manfaat dari proses pembelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif yang terintegrasi dengan media *Baamboozle* tidak hanya efektif dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi teks negosiasi, tetapi juga berperan dalam menanamkan keterampilan sosial yang relevan dalam kehidupan nyata. Model ini menggabungkan pembelajaran kognitif dengan pengembangan karakter, menjadikannya alternatif strategi pembelajaran yang patut dipertimbangkan dalam konteks Pendidikan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk membandingkan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu, sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan baik. Hasil penelitian sebelumnya ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis/Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Happy Tita Verina, Nadia Mustikarani, Siti Maslahah Nur Maghfiroh, Nuansa Bayu Segara, Wuliono/2024	Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT Bantuan Media <i>Baamboozle</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII G SMPN 2 Mojosari pada tahun ajaran 2023/2024 untuk materi status dan peran sosial. Berdasarkan observasi, keaktifan belajar peserta didik meningkat rata-rata sebesar 30,64%, yaitu dari 46,38% pada siklus I menjadi 77,02% pada siklus II.	Menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media <i>Baamboozle</i> .	Tujuan penelitiannya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan lokasi penelitian yang berbeda.

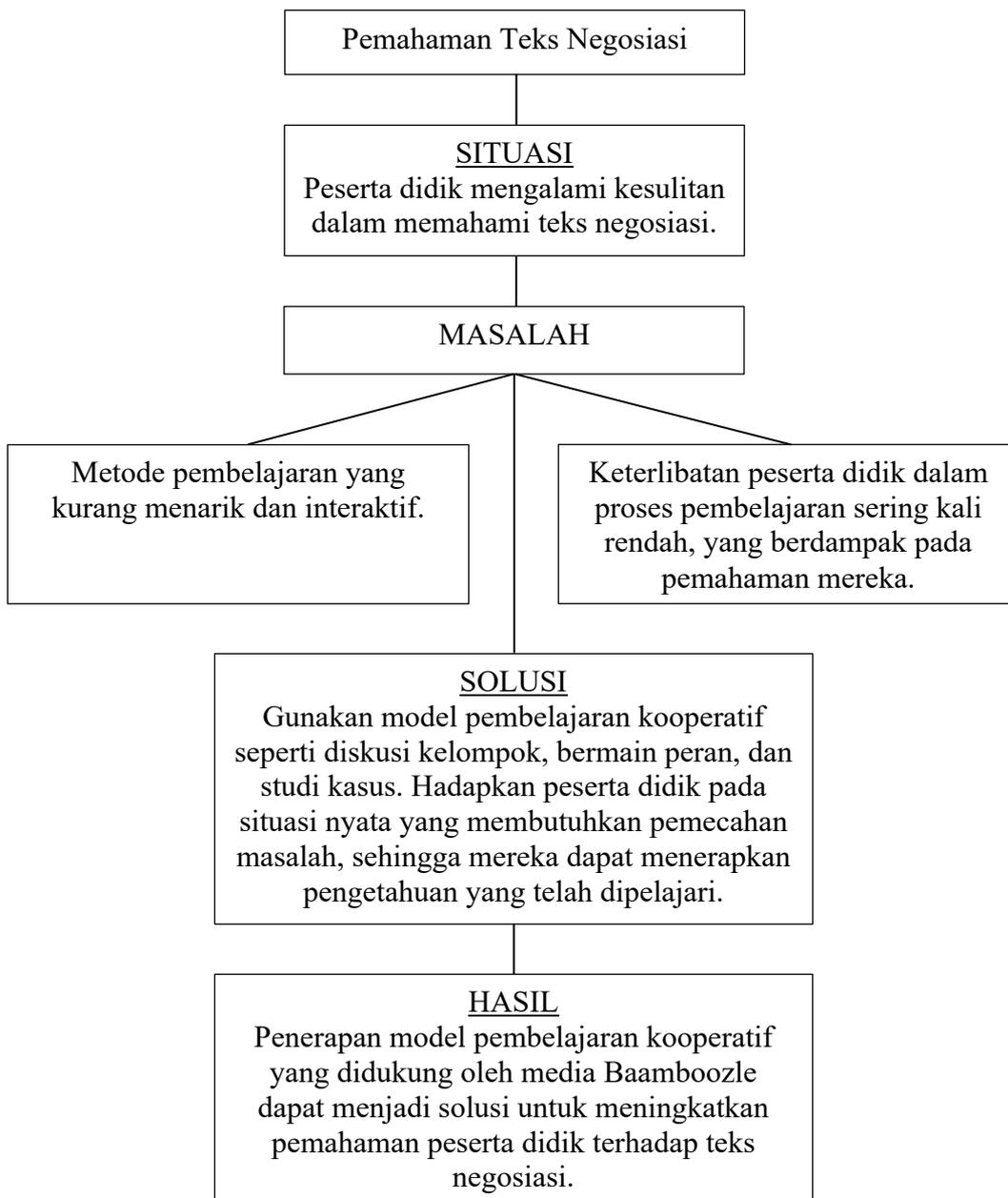
2.	Zain Mahirul Ulum, Dian Kusmaharti/2024	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game <i>Baamboozle</i> terhadap Pemahaman Konsep Matematis Luas Bangun Datar Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda	Data yang diambil dari kelas kontrol merupakan hasil pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas IV C SD Hang Tuah 10 Juanda, menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dengan metode tebak soal. Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai sebesar 63,64, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45. Sementara itu, hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai sebesar 80,91, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65.	Menggunakan media <i>Baamboozle</i> .	Menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT), materi konsep matematis luas bangun datar, dan lokasi penelitian yang berbeda.
----	--	--	---	---------------------------------------	--

3.	Cunda Rossairy Gewa Prasasti/2018	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2017/2018	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan memahami teks negosiasi sebelum menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Pembelajaran 2017/2018 dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata 54.	Tujuannya untuk meningkatkan pemahaman teks negosiasi.	Menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> dan lokasi penelitian yang berbeda.
4.	Martha Yuniar, Yoni Hermawan, dan Raden Roro Suci Nurdianti/2023	Penerapan Model Pembelajaran ROAR (<i>Read, Observe, Auditory, Review</i>) Berbantuan Media <i>Baamboozle</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran ROAR berbantuan media <i>Baamboozle</i>	Menggunakan media <i>Baamboozle</i> .	Menggunakan model pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review), tujuannya untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, materi pembelajarannya tentang

		Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI	terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.		mata pelajaran ekonomi, subjeknya untuk kelas XI dan lokasi penelitian yang berbeda.
5.	Alya Salsabila Setyawan dan Lifa Farida Panduwinata/2023	Pengaruh Model <i>Group Investigation</i> Berbantuan <i>Edugames Baamboozle</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang	Temuan ini menunjukkan bahwa H1 dan H2 adalah hipotesis yang valid. Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan <i>group investigation</i> yang didukung oleh <i>Baamboozle edugames</i> .	Menggunakan media <i>Baamboozle</i>	Menggunakan model <i>Group Investigation</i> , tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, materi pembelajarannya tentang mata pelajaran OTK Kepegawaian, dan lokasi penelitian yang berbeda.

C. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2019, hlm. 108) menjelaskan bahwa kerangka pemikiran merupakan model konseptual yang menggambarkan keterkaitan antara teori dengan berbagai persoalan yang menjadi fokus penelitian. Dengan kata lain, kerangka pemikiran berfungsi sebagai jembatan antara dimensi teoritis dan realitas empiris yang sedang diteliti.



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi dalam konteks penelitian dapat dipahami sebagai landasan berpikir yang bersifat dugaan awal, berupa perkiraan, keyakinan sementara, atau pandangan teoritis yang belum dapat dibuktikan secara empiris. Asumsi ini menjadi fondasi teoritis yang mendasari penyusunan laporan hasil penelitian. Menurut Winarno dalam buku yang ditulis oleh Arikunto (2014, hlm. 104) menjelaskan bahwa anggapan dasar atau asumsi merupakan pijakan awal dalam proses berpikir yang kebenarannya diyakini oleh peneliti. Disebutkan pula bahwa setiap peneliti berhak menetapkan anggapan dasar yang berbeda-beda sesuai dengan kerangka pandangnya masing-masing. Pada penelitian ini asumsi atau anggapan dasar dari penulis sebagai berikut.

- a. Penulis telah lulus menyelesaikan mata kuliah dasar kependidikan dan keguruan, antara lain, Psikologi Pendidikan, Profesi Pendidikan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, *Micro Teaching*, dan telah melaksanakan PLP-I. Penulis juga telah lulus menyelesaikan mata kuliah kesastraan, antara lain, Sejarah Sastra Indonesia, Teori Sastra Indonesia, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi Indonesia, Apresiasi dan Kajian Drama Indonesia, Jurnalistik, Genre Teks, Teori dan Praktik Pembelajaran Membaca, dan Keterampilan Membaca Kritis dan Kreatif.
- b. Model pembelajaran kooperatif diyakini memiliki potensi besar untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik. Interaksi yang lebih aktif di antara mereka dapat memperdalam pemahaman tentang materi pembelajaran, termasuk teks negosiasi. Dengan bekerja dalam kelompok, peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan dan strategi, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman kolektif mereka.
- c. Penggunaan media *Baamboozle* sebagai alat pembelajaran digital diasumsikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Elemen permainan interaktif yang terdapat dalam media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik, mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dan, akhirnya, meningkatkan pemahaman mereka mengenai teks negosiasi.

- d. Asumsi bahwa pemahaman peserta didik terhadap teks negosiasi dipengaruhi oleh metode pengajaran yang diterapkan sangat relevan. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang didukung oleh media *Baamboozle*, diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami berbagai konsep yang ada dalam teks negosiasi, termasuk struktur, tujuan, dan strategi yang terlibat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki anggapan bahwa penulis bisa merencanakan dan melaksanakan pembelajaran teks negosiasi dikarenakan telah didukung oleh kompetensi yang penulis dapatkan selama perkuliahan, menyadari pentingnya meningkatkan pemahaman teks negosiasi, serta memberikan inovasi dalam pembelajaran yang berbasis digital.

2. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan awal atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian, yang kebenarannya masih memerlukan pembuktian melalui pengumpulan dan analisis data. Suharsimi Arikunto (2007, hlm. 38) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang bersifat tentatif terhadap permasalahan penelitian, dan baru dapat dibuktikan kebenarannya setelah peneliti memperoleh data yang relevan dan cukup. Dengan kata lain, hipotesis menjadi titik awal bagi peneliti dalam menelusuri dan menguji fenomena yang sedang diteliti, sebelum akhirnya sampai pada kesimpulan yang valid. Berikut hipotesis yang terdapat pada penelitian ini.

- 1 Hipotesis 1 (H1), yaitu penulis dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle*, yang akan berkontribusi positif terhadap pemahaman teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 17 Bandung.
- 2 Hipotesis 2 (H2), yaitu peserta didik di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* memiliki kemampuan pemahaman teks negosiasi yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.
- 3 Hipotesis 3 (H3), yaitu peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media

Baamboozle, yang akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 17 Bandung.

- 4 Hipotesis 4 (H4), yaitu terdapat perbedaan signifikan dalam pemahaman teks negosiasi antara peserta didik di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* dan peserta didik di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini berfungsi sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan atau permasalahan yang telah ditetapkan. Keberadaan hipotesis ini bertujuan untuk memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan penelitian, sehingga proses pencarian data dan analisis dapat dilakukan secara sistematis. Setelah proses penelitian selesai dilakukan, hipotesis tersebut akan diuji kebenarannya melalui data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat diketahui apakah dugaan awal tersebut benar atau tidak.