

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kajian Konsep Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh seseorang guna untuk merubah suatu perilaku yang ada pada dirinya. Menurut Gagne dalam Dahar (2006: 2) “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Menurut Suhendri (2013: 107) “belajar merupakan suatu aktivitas dilakukan secara sengaja dalam upaya memperoleh perubahan dan perbaikan”. Sejalan dengan pendapat menurut Suyono dan Hariyanto dalam Suhendri (2013: 107) bahwa “belajar adalah suatu aktivitas atas suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian”.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang berupa aktivitas guna bertujuan untuk mendapatkan suatu perubahan pada diri seseorang.

2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Sudjana dalam Tahar, Irzan (2016: 94) “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya”. Sejalan dengan Soedijarto dalam Tahar, Irzan (2016: 94) “hasil belajar merupakan tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan”.

Sedangkan menurut Gagne dalam Nasution (2018: 113) menyimpulkan ada lima macam hasil belajar yaitu:

- (1) Informasi Verbal. Kapabilitas informasi verbal merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan secara lisan pengetahuannya tentang fakta-fakta. Informasi verbal diperoleh secara lisan, membaca buku dan sebagainya.

- (2) Keterampilan Intelektual. Kapabilitas keterampilan intelektual untuk dapat membedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan tersebut diperoleh melalui belajar.
- (3) Strategi Kognitif. Kapabilitas strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mengembangkan proses berpikir dengan cara merekam, membuat analisis dan sintesis.
- (4) Sikap. Kecenderungan merespon secara tepat terhadap stimulus atas dasar penilaian berdasarkan stimulus tersebut.
- (5) Keterampilan Motorik, merupakan keterampilan seseorang bisa dilihat dari kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot serta badan yang diperhatikan oleh orang tersebut dalam belajar.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan seseorang setelah mengalami proses belajar, sehingga mampu merubah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini hanya mencakup aspek kognitif saja, karena pada aspek kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi.

2.1.1.3 Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh saat proses belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan Milson & Wewe (2019: 67) bahwa “pada sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan Pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris”.

Menurut Benyamin Bloom revisi Anderson dan Kratwohl dalam Dwi Oktaviana (2018: 82) kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori :

- a. Mengingat (*remember*) adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Kategori mengingat terdiri dari proses kognitif mengenali dan mengingat kembali. Untuk menilai mengingat, siswa diberi soal yang berkaitan dengan proses kognitif mengenali dan mengingat kembali.
- b. Memahami (*understand*) adalah proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

- c. Mengaplikasikan (*apply*) melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan) dan mengimplementasikan (ketika tugasnya merupakan masalah).
- d. Menganalisis (*analyze*) melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.
- e. Mengevaluasi (*evaluate*) didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan-keputusan diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).
- f. Mencipta (*create*) melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Mencipta berisikan tiga proses kognitif: merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh pada proses pembelajaran berupa kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Klasifikasi hasil belajar ini bertujuan untuk menunjukkan tujuan pembelajaran agar mampu mencapai tujuan level berikutnya. Pada taksonomi Benyamin Bloom revisi Aderson dan Krathwohl kemampuan berpikir kognisi merupakan satu kerangka dasar klasifikasi target pembelajaran serta persiapan ujian. Maka dari itu klasifikasi hasil belajar pada kemampuan berpikir kognitif taksonomi Benyamin Bloom revisi Aderson dan Krathwohl terbagi menjadi enam yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

2.1.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang telah dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sebelum mendapatkan hasil belajar ada beberapa faktor-faktor yang mampu mempengaruhi terhadap kemampuan siswa pada proses pembelajaran, menurut Slameto dalam Kurniawan (2018: 157)

“faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang ada dari luar siswa seperti pengaruh dari teman bergaul ataupun dari sekolah.

1. Faktor-faktor intern, meliputi:
 - 1) Aspek psikologis terdiri dari:
 - a. Intelegensi, sangat Besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.
 - b. Perhatian, merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.
 - c. Minat, pengaruh terhadap minat belajar harus diminati oleh siswa, agar siswa mampu belajar dengan sungguh-sungguh.
 - d. Bakat, merupakan kecakapan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan.
 - e. Motivasi, merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.
 - f. Kesiapan, dalam proses pembelajaran perlu adanya perhatian terhadap kesiapan belajar siswa, karena jika siswa sudah mempunyai kesiapan untuk belajar maka hasil belajar akan baik.
2. Faktor-faktor ekstern, meliputi:
 - 1) Aspek Keluarga. Pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur Pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Aspek keluarga meliputi cara orang tua mendidik anak, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Aspek Sekolah.
 - a. Metode mengajar, merupakan suatu cara/ jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar.
 - b. Relasi guru dengan siswa
 - c. Disiplin. Kedisiplinan sekolah sangat erat hubungannya dengan kerajinan siswa pergi ke sekolah dan juga belajar.
 - d. Keadaan Gedung
 - e. Alat pelajaran
 - 3) Aspek Masyarakat
 - a. Bentuk kehidupan masyarakat, kehidupan masyarakat di sekitar juga dapat mempengaruhi belajar anak. Pengaruh tersebut dapat mendorong semangat anak atau siswa belajar lebih giat atau sebaliknya.
 - b. Teman bergaul, Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, dan sebaliknya.”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri yang mampu mempengaruhi hasil belajar yang diterimanya. Sedangkan faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri siswa salah satunya yaitu dari metode

pembelajaran guru yang monoton sehingga kurang diminati oleh siswa dan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan peningkatan hasil belajar.

2.1.1.5 Indikator Hasil Belajar

Untuk mengetahui perubahan nilai pada suatu variabel maka diperlukan indikator sebagai alat ukur perubahan tersebut. Menurut Sudiyanto & Puspitasari (2010: 10) “penggunaan indikator sebagai alat ukur dari suatu variabel sangat diperlukan, hal ini terkait dengan memberikan sarana kemudahan dalam memahami maknanya”.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Ricardo & Meilani (2017: 194)

Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

Berdasarkan hierarki Taksonomi Bloom revisi dalam Effendi (2017: 74-76), indikator hasil belajar ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu:

1. Mengingat/ C-1

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang kategori mengingat yaitu:

- a. Mengenali
- b. Mengingat kembali

2. Memahami/ C-2

Memahami yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Kategori memahami yaitu:

- a. Menafsirkan
- b. Mencontohkan
- c. Mengklasifikasikan
- d. Merangkum
- e. Menyimpulkan
- f. Membandingkan
- g. Menjelaskan

3. Mengaplikasikan/ C-3

Mengaplikasikan atau menerapkan ataupun menggunakan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan prosedural. Kategori mengaplikasikan yaitu:

- a. Mengeksekusi
- b. Mengimplementasikan

4. Menganalisis/ C-4

Menganalisis yaitu menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsur penyusunannya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut. Kategori menganalisis yaitu:

- a. Membedakan
 - b. Pengorganisasian
 - c. *Attributing*
5. Mengevaluasi/ C-5

Mengevaluasi didefinisikan membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kategori mengevaluasi yaitu:

- a. Memeriksa
- b. Mengkritisi

6. Mengkreasi/ C-6

Mengkreasi atau mencipta yaitu adalah menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional. Kategori mengkreasi yaitu:

- a. Merumuskan
- b. Merencanakan
- c. Memproduksi

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator merupakan alat ukur untuk mengetahui perubahan yang terjadi dari suatu variabel. Untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, maka dapat diukur dengan indikator hasil belajar.

2.1.2 Kajian Konsep Pendekatan *Gamification*

2.1.2.1 Pengertian Pendekatan *Gamification*

Gamification merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Jusuf, Heni (2016: 2) “*gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen game dalam proses pembelajaran”. Menurut Hanus & Fox dalam Rini, Setyo Daniar. dkk (2021: 33) “*Gamification* secara sederhana diartikan sebagai metode pembelajaran yang penyampaiannya materi pembelajarannya dikemas dalam bentuk permainan”. Menurut Moncada & Moncada (2014: 12)

“*gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang menerapkan mekanisme permainan dalam pembelajaran, dimana permainan yang dirancang melibatkan pemain dalam berbagai jenis tantangan, terdapat peraturan dan memberikan umpan balik untuk mengukur hasil. Ada beberapa unsur-unsur yang harus diperhatikan ketika menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu peraturan, tujuan dan hasil yang jelas, umpan balik dan

penghargaan, pemecahan masalah, cerita, pemain, lingkungan aman, dan tantangan dan rasa penguasaan.”

Dari definisi menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang menerapkan mekanisme permainan dalam pembelajaran berupa elemen game dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk perubahan sosial yang positif pada siswa dan upaya peningkatan pengetahuan.

2.1.2.2 Karakteristik *Gamification*

Kegiatan pembelajaran di kelas harus dirancang dengan baik agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penggunaan gamifikasi ada beberapa karakteristik aktivitas didalam kelas yang perlu diperhatikan. Menurut Mocanda & Mocanda (2014) karakteristik aktivitas gamifikasi yaitu:

1. Tujuan pembelajaran dan hasil belajar jelas.
2. Mengidentifikasi kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk aktivitas.
3. Menawarkan tantangan dan penguasaan melalui kemenangan.
4. Memperbolehkan adanya kegagalan dalam percobaan.
5. Mempergunakan skema warna yang menyenangkan.
6. Memakai tata letak yang luas.
7. Instruksi jelas dan lengkap.
8. Memiliki aturan permainan yang sederhana dan mudah untuk dipahami.
9. Memberikan umpan balik dan hadiah kepada peserta.
10. Mengandung isi yang akurat dan relevan.
11. Menggalakkan keikutsertaan melalui interaktivitas.

Sejalan dengan pendapat menurut Kresna (2020) karakteristik dari gamifikasi yaitu:

1. Dalam penggunaan *gamification* menggunakan poin atau nilai tertentu.
2. Poin dapat diubah menjadi badge atau reward.
3. Setiap aktivitas utama dicatat ketika mendapatkan poin di papan peringkat.
4. Terdapat level pada setiap tantangan.

Dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari *gamification* yaitu kegiatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen game didalamnya seperti adanya *points*, *badges*, *leaderboards*, *level* dan *scenario*. Dengan adanya elemen-elemen game pada *gamification* ini menumbuhkan rasa

ketertarikan pada setiap pemain serta mampu meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.2.3 Langkah Melakukan *Gamification* dalam Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pelaksanaan pembelajaran pendidik perlu memikirkan konsep dari gamifikasi mengenai pembinaan dan pendekatan dalam gamifikasi yang akan diberikan kepada siswa. Maka dari itu menurut Heni Jusuf (2016: 2) Langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terbagi menjadi 6 tahap sebagai berikut:

1. Kenali tujuan pembelajaran
2. Tentukan ide besarnya
3. Buat skenario permainan
4. Buat desain aktivitas pembelajaran
5. Bangun kelompok-kelompok
6. Terapkan dinamika permainan

Menurut Heni Jusuf (2016: 2) Langkah-langkah untuk menerapkan gamifikasi secara detail sebagai berikut:

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap bagian dan beri award berupa sebuah lencana.
2. Pisahkan materi kedalam level-level yang berbeda dan berjenjang.
3. Catat skor yang didapat pada setiap bagian.
4. Berikan *reward* berupa lencana, sertifikat, dan *achievement* (pencapaian).
5. Buat level *sensitive* terhadap tanggal atau waktu, sehingga siswa harus mengecek untuk mendapatkan tantangan baru.
6. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
7. Kenalkan konsep pencarian dimana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat diperkuat oleh norma belajar atau kultur.
8. Beri siswa insentif untuk men-share dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.
9. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
10. Buat tekanan dengan menghitung mundur pada berbagai kuis.
11. Ambil lencana atau reward-nya apabila siswa tidak lulus tantangan tersebut.
12. Buat *role-playing* agar tantangan tidak ada yang terlewat.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanannya.

14. Berikan fasilitas untuk bisa memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.
15. Tampilkan *leaderboard* untuk menunjukkan *performa* seluruh siswa untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tersebut maka langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Heni Jusuf. Dimana dalam penerapan *gamification* memiliki 6 tahapan yaitu guru harus mengenali tujuan pembelajaran, guru menentukan ide besar pembelajaran, guru membuat scenario permainan, guru membuat desain aktivitas pembelajaran selama berlangsung, guru membuat kelompok-kelompok, dan guru menerapkan dinamika permainan didalam kelas.

2.1.3 Kajian Konsep *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

2.1.3.1 Pengertian Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran guna untuk mencapai tujuan belajar. Menurut (Trianto, 2009) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran”. Sejalan dengan pengertian menurut Fathurrohman (2015: 29) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Menurut Tafonao et al (2021: 15) “*Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran”. Sejalan dengan Isrok’atun dan Rosmala (2018: 119) bahwa “Model Pembelajaran STAD merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif, yang bersifat heterogen untuk mendiskusikan suatu masalah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal”.

Adapun menurut Ruchkin (2011: 4) “Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan model yang menekankan pada aktivitas

dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna untuk mencapai prestasi yang maksimal”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan model yang berorientasi pada kerja sama atau gotong royong guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. model *Student Team Achievement Division* (STAD) sangat menekankan pada terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan yang lainnya, sehingga mampu menumbuhkan sikap dan perilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktivitas kegiatan belajar mengajar.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Menurut Ibrahim (2000: 159) Langkah-langkah penerapan pembelajaran model STAD adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individual sehingga akan diperoleh skor awal.
3. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan gender.
4. Bahan materi yang telah dipersiapkan didiskusikan dalam kelompok untuk mencapai kompetensi dasar. Pembelajaran kooperatif tipe STAD, biasanya digunakan untuk penguatan pemahaman materi.
5. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memerikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
6. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individual.
7. Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

Adapun sintak model pembelajaran *Student Teams Achievement Devision* menurut Huda dalam Isrok'atun dan Rosmala (2018: 119) ada empat tahapan model pembelajaran STAD sebagai berikut:

1. Tahap -1 Pengajaran
Pada awal pembelajaran guru menyajikan materi melalui metode diskusi dan tanya jawab. Materi tersebut digunakan sebagai bekal untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok.

2. Tahap-2 Tim studi
Siswa melakukan kegiatan belajar kelompok untuk menyelesaikan masalah yang tersaji dalam lembar tugas atau lembar kerja siswa.
3. Tahap-3 Tes
Setelah melakukan kegiatan belajar kelompok, siswa melakukan kegiatan belajar individu melalui tes ataupun kuis. Hasil kuis setiap siswa dicatat oleh guru dan menggabungkan skornya dengan kuis sebelumnya. Perolehan skor kuis setiap siswa diakumulasikan dalam hasil skor kelompok.
4. Tahap-4 Rekognisi
Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki skor poin tertinggi. Skor poin kelompok yang tinggi mendapatkan penghargaan sebagai tim super, sedangkan skor poin kelompok tengah mendapatkan predikat sebagai tim hebat dan poin kelompok rendah mendapatkan predikan tim baik.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli, maka langkah-langkah yang digunakan dimulai dengan guru memberikan materi secara garis besar kepada siswa guna untuk bekal siswa dalam menyelesaikan masalah, setelah itu siswa melakukan kegiatan belajar kelompok, dan melakukan kegiatan belajar individu melalui tes ataupun kuis, dan yang terakhir guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi.

2.1.3.3 Karakteristik Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Menurut Arends dalam Hamdayama (2014: 115) karakteristik *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terbagi menjadi 6, yaitu :

1. Tujuan kognitif: informasi akademik sederhana.
2. Tujuan sosial: kerja kelompok dan kerja sama.
3. Struktur tim: kelompok belajar heterogen dengan 4-5 orang anggota
4. Pemilihan topik pelajaran: biasanya oleh guru.
5. Tugas utama: siswa menggunakan lembar kegiatan dan saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya.
6. Penilaian: tes mingguan.

Sedangkan menurut Suyanto dalam Tafonao et al (2021: 15) “mengatakan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yaitu kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil, tiap kelompok terdiri 4-5 anggota yang heterogen, dan belajar dengan metode pembelajaran kooperatif dan prosedur kuis”.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) lebih

menitikberatkan kepada keaktifan individu disetiap kelompok guna untuk mencapai prestasi kelompok dan mendapatkan penghargaan tim. Pada pembelajaran yang menerapkan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) guru dapat membantu keterampilan siswa dalam kelompok agar terjadi hubungan interaksi langsung diantara masing-masing siswa. Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) mengandung unsur sosial yaitu gotong royong, dimana siswa saling membantu satu sama lain ketika mengerjakan suatu tugas yang diberikan oleh guru.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Peran siswa dalam proses pembelajaran yang terkesan aktif akan memberikan suasana kelas yang hidup dan terkesan demokratis merupakan kelebihan dari model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Adapun menurut Hamdayama (2014: 118) keunggulan pembelajaran STAD, yaitu:

1. Siswa bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
2. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
4. Interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
5. Meningkatkan kecakapan individu.
6. Meningkatkan kecakapan kelompok.
7. Tidak bersifat kompetitif.
8. Tidak memiliki rasa dendam.

Jika terjadi hambatan dalam proses pembelajaran maka kelemahan dari model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) ini menurut Hamdayama (2014: 118), yaitu:

1. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang.
2. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
4. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
5. Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.

6. Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerjasama.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model *Student Team Achievement Division* (STAD) memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain dalam kelompok, atau juga diskusi antar kelompok. Serta mampu mengembangkan rasa menghargai pendapat orang lain. Adapun kelemahan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu dalam kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan, sedangkan siswa yang kurang pandai kurang berkontribusi dalam berdiskusi.

2.1.4 Pendekatan *Gamification* dalam Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Berdasarkan penjelasan dari pendekatan *gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen game dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan Moncada & Moncada (2014: 12) bahwa “*gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang menerapkan mekanisme permainan dalam pembelajaran, dimana permainan yang dirancang melibatkan pemain dalam berbagai jenis tantangan, terdapa peraturan dan memberikan umpan balik untuk mengukur hasil. Ada beberapa unsur-unsur yang harus diperhatikan ketika menerapkan *gamification* dalam pembelajaran, yaitu peraturan, tujuan, hasil yang jelas, umpan balik, dan penghargaan, pemecahan masalah, cerita, pemain, lingkungan alam, dan tantangan dan rasa penguasaan.”. Jadi dapat disimpulkan bahwa *gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang menerapkan mekanisme permainan dalam pembelajaran berupa elemen game dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk perubahan sosial yang positif pada siswa dan upaya peningkatan pengetahuan.

Dalam penelitian ini pendekatan pembelajaran *gamification* disandingkan dengan sintaks model *student teams achievement division* (STAD). Menurut Faturrohman (2015: 29) bahwa “model pembelajaran merupakan karangan konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur sistematis pembelajaran.” Adapun prosedur sistematis pembelajaran dalam penelitian ini

yaitu dengan sintaks pada model pembelajaran STAD. Menurut Ruchkin (2011: 4) “model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model yang menekankan pada aktifitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna untuk tercapai prestasi yang maksimal.” Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Student Teams Achivement Division* (STAD) sangat menekankan pada terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan yang lain, sehingga mampu menumbuhkan sikap dan prilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktifitas kegiatan belajar mengajar.

Penerapan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki tahapan-tahapan pembelajaran sebagai berikut: pada tahap pertama guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan *role-playing* yang harus dicapai oleh siswa, guru menyajikan *leaderboard* yang bertujuan untuk menunjukkan performa seluruh siswa untuk mendorong semangat kompetisi, lalu guru menjelaskan materi pembelajaran secara singkat. Tahapan kedua, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang berisi 6-7 orang, lalu siswa memperdalam materi pertama yang terdapat dalam *role-playing*. Tahapan ketiga guru memberikan tantangan berupa kuis sesuai dengan materi yang telah dikaji dalam kelompok dan dibuat tekanan dengan menghitung mundur pada saat siswa mengerjakan. Tahap keempat guru memberikan lencana atau *reward* kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tantangan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan pendekatan dan model pembelajaran yang berorientasi pada kerjasama kelompok dengan tujuan untuk merangsang siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan pengetahuan sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang memuaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Heni Jusuf/ Vol. 5 No. 1 September 2016	Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan CBT berpengaruh signifikan. Dalam studi empiris dan komparasi <i>gamification</i> dan media sosial pada e-learning mampu direspon secara positif oleh mahasiswa dan proses pembelajaran menunjukkan potensinya sebagai alat motivasi belajar siswa.
2	Saiful Anwar, Novi Marlena, dan Retno Wulandari/ Vol. 6 No. 1, Tahun 2018.	Efektivitas <i>Gamification</i> Berbasis <i>Blended</i> <i>Learning</i> Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan konsep <i>gamification</i> berpengaruh signifikan. Sebagian besar respon mahasiswa tertarik mengikuti proses pembelajaran karena itu merupakan hal baru bagi mereka.
3	Cipto Wardoyo, Yogi Dwi Satrio, Bagus Shandy Narmaditya, dan Agus Wibowo/ Vol. 16 Edisi 3 (2021) 1194-1203.	<i>Gamification In</i> <i>Economics and</i> <i>Its Impact On</i> <i>Students' Achievement:</i> <i>Lesson From</i> <i>COVID-19 In</i> <i>Indonesia.</i>	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game “e-crowdwar” mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan t statistik yang dihasilkan adalah -23.877 dengan probabilitas 0,000. Artinya probabilitasnya lebih kecil dari tingkat signifikansi ($\alpha = 5\%$). Dengan demikian, penggunaan pendekatan <i>gamification</i> ini mampu mengatasi kesulitan guru maupun siswa.
4	Fakhriyatu Zahro, I Nyoman Sudana Degen, Alif Mudiono/ Vol. 8 (2) 196 – 205 Desember 2018	Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision (STAD dan Mind Mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar rata-rata siswa pada kelas kontrol sebesar 69,1 dan hasil rata-rata siswa pada kelas eksperimen 78,3. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran STAD dan Mind Mapping lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Terdapat persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya. Persamaan dengan beberapa penelitian relevan terdahulu adalah yaitu terletak pada variabel dependen atau variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar dan variabel independent yaitu pendekatan *Gamification*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu terdapat beberapa perbedaan. Perbedaan yang pertama terletak pada model dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan pendekatan *Gamification* tetapi pada penelitian terdahulu menggunakan pendekatan *Gamification* saja. Perbedaan lain terdapat pada metode yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), Kualitatif, dan studi komparasi, namun pada penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Perbedaan lain terletak pada subjek dan tempat penelitian, dimana penelitian yang dilakukann peneliti bertempat di SMAN 2 Tasikmalayadengan subjek penelitian yaitu kelas XI IPS dengan materi yang berbeda juga dengan penelitian terdahulu. Sedangkan penelitian terdahulu subjek penelitian yaitu mahasiswa, sekolah menengah atas, dan sekolah dasar.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai masalah. Menurut Sugiyono (2013: 60) ”secara teoritis kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan hubungan antar variabel independent dengan dependen”.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang guna untuk merubah suatu perilaku yang ada pada dirinya. Perilaku yang berubah itu sendiri salah satunya hasil belajar. Dimana hasil belajar akan tercapai apabila siswa telah melaksanakan proses pembelajaran dikelas, hasil belajar itu sendiri akan menghasilkan perubahan siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini, penulis membatasi penelitian hanya dalam ranah kognitif saja.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran yaitu siswa kurang fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Dimana hal tersebut disebabkan pada proses pelaksanaan

belajar mengajar, guru hanya menggunakan metode ceramah atau komunikasi satu arah dan tidak menggunakan pendekatan secara model pembelajaran yang mampu merangsang siswa agar lebih aktif didalam kelas. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yaitu sekolah faktor sekolah ini meliputi beberapa hal yaitu model pembelajaran, metode pembelajaran dan pendekatan pembelajaran. Maka dari itu, guna untuk mencapai hasil belajar siswa yang memuaskan, guru dituntut untuk menggunakan pendekatan pembelajaran serta model pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Division (STAD)* karena dalam pendekatan *gamification* terdapat elemen-elemen game yang mampu merangsang Siswa lebih bersemangat untuk belajar lalu disandingkan dengan model *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

Teori behavioristik menurut Gage dan berliner dalam Umar (2018: 42) Berpendapat bahwa “Teori ini berisi tentang perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar”. Berdasarkan teori behavioristik belajar merupakan adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami oleh siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Pengalaman yang didapatkan oleh setiap siswa akan berbeda-beda dalam interaksi dan merespon pembelajaran. Teori ini akan dikatakan berjalan dengan baik apabila materi pembelajaran mampu bersinergi dengan metode dan model pembelajaran yang tepat sehingga mampu terjadinya rangsangan (*stimulus*) yang akan menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) pada pembelajaran yang efektif.

Penerapan metode ceramah berpengaruh terhadap keaktifan kelas dan minat belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan pendekatan dan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa sehingga siswa dapat merangsang dan aktif dalam pembelajaran. Pendekatan dan model pembelajaran yang efektif dalam mengatasi

permasalahan berdasarkan fakta tersebut salah satunya dengan menggunakan pendekatan *Gamification* dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD).

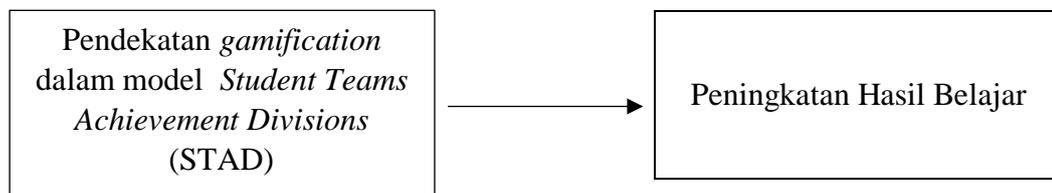
Gamification merupakan pendekatan yang memasukkan elemen-elemen game kedalam pembelajaran. Penerapan *gamification* akan menumbuhkan motivasi kepada siswa karena dalam permainan terdapat elemen-elemen game berupa tantangan, level, poin dan *reward*. Pendekatan *gamification* bukan hanya sekedar bagaimana cara mengajar dikelas melainkan mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih bermakna dan siswa mampu memecahkan tantangan-tantangan yang diberikan oleh guru.

Pendekatan *gamification* merupakan strategi yang menarik untuk melakukan pembelajaran titik karena pada pendekatan *gamification* yang membungkus pembelajaran dalam sebuah game sehingga mampu menumbuhkan ide dan dapat menumbuhkan semangat siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun kelebihan dalam menggunakan *gamification* ini mendorong siswa untuk belajar sehingga mampu memberikan umpan balik yang positif. Dalam *gamification* mekanik game dan dinamika game dirancang oleh desain games agar membuat siswa tertantang untuk terus-menerus memainkannya agar mampu mencapai reward yang diberikan.

Selain itu penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) akan menambah semangat siswa karena dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) siswa akan dibentuk kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda. Sehingga dengan demikian siswa akan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran siswa dikelompokkan secara heterogen untuk menyelesaikan suatu tantangan yang telah diberikan oleh guru. Dengan diterapkannya pendekatan *gamification* dan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran ekonomi diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan penerapan pendekatan *Gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran ekonomi diduga memiliki

pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga hubungan variabel tersebut dapat digambarkan ke dalam kerangka pemikiran, sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto dalam Suharsimi (2010: 12), “Hipotesis merupakan suatu pertanyaan yang penting kedudukannya dalam penelitian untuk dapat merumuskan hipotesis yang jelas”. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) yang memiliki rumusan dan implikasi dan biasanya diuji dan diterima. Dan yang kedua yaitu hipotesis nol (H_o) yang menyatakan tidak ada korelasi antara dua variable atau lebih dan biasanya diuji untuk ditolak. Maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.
 H_o : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.
2. H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.
 H_o : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan
3. H_o : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *gamification* dalam

model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.