

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena menjadi acuan bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif. Penerapan model pembelajaran yang tepat mampu menciptakan proses belajar yang lebih terarah serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Menurut (Izza, 2023) model pembelajaran ialah sebuah sistematis atau pola mengajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan serta mengimplementasikan suatu proses kegiatan pembelajaran di kelas yang mengarahkan kita pada dalam desain pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Joyce dan Weill dalam (Izza, 2023), mendeskripsikan bahwasanya model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan untuk membentuk kurikulum, serta mendesain materi-materi instruksional, dan memiliki tujuan untuk memandu proses pengajaran di ruang kelas atau pembelajaran yang dapat diatur dengan bervariasi dan berbeda seiring bergantinya hari. Tujuan utama dari model pembelajaran yaitu diajarkannya tentang cara berpikir, konsep-konsep informasi dan kajian tentang nilai-nilai sosial yang meminta peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mengandung unsur kognitif, afektif, psikomotorik serta dapat berpikir kritis.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun kegiatan pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang menentukan kualitas interaksi antara guru, peserta didik, dan materi pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memengaruhi

keterlibatan peserta didik selama proses belajar sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, model pembelajaran dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.1.1.2 Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Keberadaan model pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyusun kegiatan belajar mengajar, tetapi juga menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran agar berlangsung secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut (Asyafah, 2019), model pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pendidikan, yang meliputi:

- a) sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b) sebagai acuan bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- c) Memudahkan dosen/ guru dalam memfasilitasi proses belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.
- d) Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang terarah dan efektif. Model pembelajaran yang dipilih guru tidak hanya menentukan cara penyampaian materi, tetapi juga memengaruhi aktivitas, motivasi, dan keterlibatan

peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran secara berkelompok, peserta didik didorong untuk saling membantu, bertukar informasi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajar baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Shamdani dalam (Kezya Meylani Fernanda Putri et al., 2024) Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan strategi yang melibatkan pembagian peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil selama proses belajar. Tujuan utama dari model ini adalah memfasilitasi diskusi dan pertukaran pendapat antar peserta didik, dengan asumsi bahwa peserta didik cenderung lebih nyaman dan terbuka saat menyampaikan ide atau pemikiran kepada teman sebaya dibandingkan kepada guru.

Meskipun model ini menekankan interaksi peserta didik, peran guru tetap dibutuhkan dalam model ini. Guru bertanggung jawab untuk memonitor dan mengawasi jalannya proses kerja kelompok, membimbing alur diskusi, serta memfasilitasi penyampaian hasil diskusi oleh peserta didik di depan kelas. Shamdani dalam (Kezya Meylani Fernanda Putri et al., 2024). Dengan demikian, *Cooperative Learning* memadukan otonomi belajar peserta didik dengan bimbingan terstruktur dari pengajar.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, model pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya interaksi dan kerja sama antarpeserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan belajar secara berkelompok, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi, tetapi juga belajar menghargai pendapat, bertanggung jawab, dan bekerja sama dalam menyelesaikan

tugas. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal ini menjadikan model pembelajaran kooperatif sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi, kemudian mengikuti permainan dan turnamen sebagai bentuk evaluasi terhadap hasil belajar yang telah diperoleh.

Menurut (Astuti et al., 2022) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan pembentukan kelompok belajar heterogen (berdasarkan latar belakang dan prestasi akademik). Model ini diimplementasikan melalui permainan (*Games*) dan turnamen atau kompetisi tersistematis. Komponen permainan ini bertujuan untuk memberikan skor, klasemen, dan penentuan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT yang menggunakan unsur permainan dan pertandingan didalamnya yang membuat peserta didik melaksanakan proses pembelajaran bersama anggota kelompoknya dengan lebih santai, menyenangkan tanpa mengabaikan tanggung jawab kejujuran, serta keterlibatan aktif peserta didik yang pasif dalam proses belajar mengajar. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan pertandingan akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mengingat soal pelajaran yang dipertandingkan, bertanggung jawab dan lebih aktif didalam pembelajaran

2.1.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Setiap model pembelajaran memiliki tahapan atau sintaks yang menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sintaks tersebut disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Demikian pula pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), setiap tahapan dirancang untuk mendorong kerja sama, partisipasi aktif, serta kompetisi yang sehat antarpeserta didik.

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki langkah-langkah (sintaks) sebagai berikut (Faturrohman, 2020)

a. Tahap penyajian kelas (*Class Presentation*)

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini peserta didik bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antarpeserta didik yang berkemampuan lebih dengan peserta didik yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

c. *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini, setiap peserta didik yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Peserta didik yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

d. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang *di dapat* oleh kelompok tersebut.

Setiap tahapan dalam model TGT saling berkaitan dan memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Penyajian materi memberikan dasar pemahaman, diskusi kelompok memperkuat penguasaan konsep, sedangkan permainan dan turnamen menjadi sarana untuk mengukur sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik. Pemberian penghargaan kelompok juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena setiap peserta didik terdorong untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Dengan demikian, penerapan langkah-langkah TGT secara sistematis diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami oleh guru sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemahaman terhadap kelebihan dan kekurangan tersebut dapat membantu guru menentukan

kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik.

Menurut Hidayatus dalam (Elisabeth Margareta, 2023) keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah sebagai berikut:

Keunggulan:

1. Peserta didik saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
3. Peserta didik dilibatkan dalam *perencanaan* dan pengelolaan kelas
4. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dengan guru.
5. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan

Kelemahan:

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga peserta didik merasa terhambat oleh peserta didik lainnya yang mempunyai kemampuan dibawahnya
2. Bukan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasikan kemampuan individual peserta didik bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya
3. Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu peserta didik
4. Dengan adanya kondisi saling belajar antara sesama bisa jadi menimbulkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan

Meskipun memiliki beberapa kelemahan, model pembelajaran TGT tetap memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila diterapkan dengan perencanaan yang baik. Guru perlu mengelola waktu, membentuk kelompok secara tepat, serta memberikan bimbingan selama proses pembelajaran agar kelemahan tersebut dapat diminimalkan. Dengan pengelolaan yang optimal, kelebihan model TGT dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, model TGT tetap relevan digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

(Daniyati Ani et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, fungsi utama media ini adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dengan demikian, peranan media dalam konteks pendidikan bersifat transformatif, yakni tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar (instrumen) tetapi juga sebagai sumber utama stimulasi yang dapat mengaktifkan potensi kognitif dan afektif peserta didik, menjadikannya kunci penting dalam mencapai keberhasilan dan efektivitas proses pembelajaran.

2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

(Afandi, 2022) Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

Media pembelajaran membantu menjadikan penyampaian materi ajar lebih baku dan terstandarisasi. Hal ini meminimalkan penafsiran yang berbeda antar guru dan mengurangi terjadinya kesenjangan informasi yang diterima oleh peserta didik.

2. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, yang dapat membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan.

Kejelasan pesan, keruntutan visual, dan penggunaan efek khusus dalam media dapat merangsang keingintahuan, yang pada akhirnya meningkatkan aspek motivasi dan minat belajar peserta didik.

3. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah yang aktif dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan pengajaran tanpa media yang cenderung didominasi oleh komunikasi satu arah dari guru, media mendorong interaksi aktif antara guru, peserta didik, dan materi ajar.

4. Meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Jika hanya mendengar informasi verbal dari guru saja, peserta didik kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan

melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman peserta didik akan lebih baik.

5. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan penyajian materi menggunakan media yang jelas dan utuh, guru tidak perlu mengulang penjelasan berulang kali, sehingga waktu belajar lebih efisien.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Hal ini relevan mengingat waktu belajar efektif di sekolah sangat terbatas, sementara sebagian besar waktu belajar peserta didik justru dihabiskan di luar lingkungan formal sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran yang ditunjang oleh media menjadi lebih menarik, sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sumber-sumber ilmu pengetahuan secara mandiri.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberikan perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain.

Berbagai manfaat tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media yang digunakan secara tepat tidak hanya mempermudah guru dalam

menyampaikan materi, tetapi juga membantu peserta didik belajar secara lebih aktif dan efektif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Selain sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Menurut Asyhar dalam (Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat diakses peserta didik untuk memperoleh materi dan pengetahuan.
2. Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah baru bagi peserta didik.
3. Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.
4. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek, peristiwa, atau kejadian yang sudah lampau.
5. Fungsi distributive, media memungkinkan suatu materi, objek atau kejadian yang sama untuk disampaikan dan diikuti peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.

6. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi (perhatian), afektif (emosi), kognitif (pemikiran), imajinatif, dan fungsi motivasi.
7. Fungsi sosio kultural, penggunaan media efektif dapat mengatasi hambatan sosial dan kultural yang mungkin timbul antar peserta didik.

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang lebih luas daripada sekadar menyampaikan informasi. Media mampu membantu peserta didik memahami materi melalui berbagai bentuk penyajian yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media juga dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.1.3.4 Pengertian Media Pembelajaran *Boardgame*

Media pembelajaran *Boardgame* merupakan salah satu media berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan *Boardgame* dalam pembelajaran tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang berbeda, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Mufida & Abidin (Ningtyas, 2023) mengungkapkan bahwa permainan *Boardgame* dapat difungsikan untuk mengedukasi dan menjadi wadah hiburan yang menyenangkan peserta didik karena bisa dimainkan kapan saja. *Boardgame* merupakan salah satu bentuk permainan yang biasanya ditempatkan pada sebuah bidang datar yang lebar seperti meja yang dapat menunjang untuk bermain bersama. Maulana & Asmarani dalam (Ningtyas, 2023) mendeskripsikan *Boardgame* merupakan salah satu jenis permainan dimana sejumlah alat atau bagian permainan diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Secara akademis, *Boardgame* mengubah paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menjadi *student-centered learning*. Berdasarkan

penelitian yang dilakukan oleh (Janah, 2025), media *Boardgame* mendorong peserta didik untuk tidak hanya duduk dan mendengar, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas fisik. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme di mana peserta didik akan lebih efektif membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial.

2.1.3.5 Kategori *Boardgame*

Boardgame memiliki berbagai jenis permainan yang dibedakan berdasarkan mekanisme, tujuan, serta cara bermainnya. Setiap kategori *Boardgame* memiliki karakteristik yang berbeda sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemahaman terhadap kategori *Boardgame* penting agar media yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Menurut (Tirtouotomo et al., 2015) *Boardgame* memiliki cara bermain yang berbeda-beda, dalam kategorinya, *Boardgame* dibagi menjadi beberapa jenis kategori, yaitu:

a. *Strategy Boardgame*

Boardgame yang membutuhkan keahlian berpikir dan logika untuk memenangkan permainan tersebut. Contohnya adalah catur, dimana pemain harus memikirkan langkah yang harus diambil berikutnya.

b. *German Style Boardgame*

Permainan yang mengajak pemain untuk berfokus pada mengolah sumber daya yang dimiliki, menyusun strategi, dan biasanya tidak ada eliminasi pemain. Memiliki interaksi langsung antar pemain dan peraturannya cenderung tidak terlalu rumit. Contoh permainannya adalah Agricola

c. *Race Game*

Permainan yang kemenangannya ditentukan dari adu cepat mencapai tujuan dengan menggerakkan pion permainan. Permainannya adalah Backgammon.

d. *Roll and Move Game*

Contoh Permainan yang mengandalkan dadu atau media lainnya untuk menentukan arah atau jumlah langkah yang diambil oleh pemain, sehingga permainan ini lebih mengandalkan keberuntungan. Contoh permainan dengan tema ini adalah The Game of Life.

e. *Trivia Game*

Permainan yang mengajak pemain untuk beradu pengetahuan, dimana pemain yang dapat menjawab akan memenangkan permainan. Contoh permainannya adalah Trivial Pursuit.

f. *Word Game*

Permainan yang melatih kecerdasan dan kecepatan otak dalam mengolah kata-kata. Contoh permainannya adalah Scrabble.

g. *War Game*

Permainan yang berbentuk simulasi medan perang, sehingga peraturan permainannya bersifat strategi. Contoh permainannya adalah Ris: The Lord of The Rings

Beragam kategori *Boardgame* menunjukkan bahwa setiap jenis permainan memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pemilihan kategori *Boardgame* perlu disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai agar aktivitas bermain tetap mendukung proses belajar. Dalam penelitian ini, *Boardgame* dirancang dengan menggabungkan unsur Trivia Game melalui kartu soal dan Roll and Move Game melalui penggunaan dadu dan perpindahan pion. Kombinasi tersebut dipilih karena mampu mendukung aktivitas diskusi, kompetisi akademik, dan penguatan pemahaman konsep ekonomi sesuai dengan sintaks model TGT.

2.1.3.6 Rubrik Petunjuk Permainan

Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Boardgame*, diperlukan petunjuk permainan yang menjadi pedoman bagi

guru dan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Petunjuk ini disusun agar setiap tahapan permainan dapat dilaksanakan secara sistematis, tertib, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun petunjuk permainan *Boardgame* adalah sebagai berikut:

A. Persiapan Kelompok & Sesi

1. Pembagian Kelompok: Seluruh peserta didik (36 orang) dibagi menjadi 6 kelompok (Kelompok A–F).
2. Nomor Urut: Setiap anggota kelompok memiliki nomor urut 1 sampai 6. Nomor ini menentukan urutan maju ke depan papan.
3. Permainan dibagi menjadi 3 termin:
 - a. Termin 1: Kelompok A vs Kelompok B (Menggunakan Paket Soal 1)
 - b. Termin 2: Kelompok C vs Kelompok D (Menggunakan Paket Soal 2)
 - c. Termin 3: Kelompok E vs Kelompok F (Menggunakan Paket Soal 3)

B. Mekanisme Jalannya Permainan

1. Urutan Maju: Permainan dimulai oleh peserta didik nomor urut 1 dari kedua kelompok yang bertanding. Setelah mereka selesai satu giliran, dilanjutkan oleh peserta didik nomor urut 2, dan seterusnya. Jika sudah sampai nomor 6, urutan kembali ke nomor 1.
2. Pergerakan: Pion berjalan di atas papan sesuai dengan jumlah angka dadu yang muncul.
3. Kotak Kartu Soal: Pemain harus menjawab pertanyaan.
 - a. Peserta didik mendapatkan 10 poin apabila mampu menjawab pertanyaan secara benar tanpa bantuan kelompok
 - b. Peserta didik diperbolehkan berdiskusi dengan kelompok selama 15 detik dengan konsekuensi perolehan skor sebesar 5 poin jika jawaban benar
4. Kotak Kartu Materi: Peserta didik wajib mengambil kartu dan membacakan rangkuman materi dengan suara lantang agar terdengar oleh seluruh kelas.

5. Peserta didik yang berhenti pada kotak bergambar harus mengidentifikasi gambar tersebut dan memberikan penjelasan singkat sesuai materi. Keberhasilan dalam menjelaskan gambar tersebut akan diberikan skor 5 poin

C. Aturan Penonton (Kelompok Menunggu)

1. Kelompok yang belum mendapat giliran bertanding wajib memanfaatkan waktu di meja mereka untuk berdiskusi, membaca buku paket ekonomi, atau catatan ringkas.
2. Penonton dilarang berteriak atau membocorkan jawaban saat kelompok lain sedang berpikir di meja turnamen demi menjaga sportivitas.

D. Waktu & Pemenang

1. Durasi: Setiap termin dibatasi maksimal 10 menit.
2. Finish: Permainan berakhir jika ada pion yang mencapai kotak finish atau waktu termin habis.
3. Pemenang: Kelompok dengan akumulasi poin tertinggi di akhir termin dinyatakan sebagai pemenang.
4. Penutup: Guru memberikan evaluasi akhir berdasarkan soal-soal yang paling sulit dijawab selama permainan.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Menurut Istirani dan Pulungan dalam (Sigalingging et al., 2022) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu penyertaan spesifik mengenai perilaku

dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tertulis untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku yang dimaksud dapat berupa fakta yang konkret dan terlihat, maupun fakta yang tersamar. Dengan demikian, hasil pembelajaran merupakan suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan peserta didik tertentu yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik sebagai dampak dari proses belajar.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

2.1.4.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan di sekitarnya. Pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar penting agar guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang sesuai untuk mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik.

Aunurrahman dalam (Harun, 2021) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah sebagai berikut Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter peserta didik, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) peserta didik dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) peserta didik. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil

belajar ialah motivasi belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar memegang peranan penting dalam mendorong dan mengarahkan seluruh kegiatan belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, faktor internal dan eksternal saling berperan dalam memengaruhi hasil belajar peserta didik. Meskipun kemampuan dan motivasi belajar berasal dari dalam diri peserta didik, guru juga memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung melalui pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada faktor eksternal, yaitu penerapan model TGT berbantuan media *Boardgame*, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.4.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat diukur melalui beberapa indikator yang mencerminkan perubahan kemampuan peserta didik pada berbagai aspek pembelajaran. Indikator hasil belajar menjadi acuan dalam menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Benjamin S. Bloom dalam (Safitri, 2022) membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah utama melalui Taxonomy of Education Objectives, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar dari ketiga ranah tersebut yaitu:

- a. 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 disusun secara hierarkis, dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan (mengingat), hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi (menilai).
- b. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Penelitian ini membatasi indikator hasil belajar pada ranah kognitif yang mengacu pada taksonomi bloom (Nafiati, 2021). Dimensi proses kognitif tersebut diklasifikasikan dalam enam tingkatan sebagai berikut:

- a. Pengetahuan: Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, mencari.
- b. Memahami: Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar. Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
- c. Mengaplikasikan: Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan.
- d. Menganalisis: Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.

e. Mengevaluasi: Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik.

f. Mencipta: Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang, membuat.

2.1.4.4 Tujuan Penelitian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Melalui penilaian, guru dapat mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik serta mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil penilaian juga menjadi dasar dalam menentukan tindak lanjut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Muhibbinsyah dalam (Harun, 2021) mengemukakan bahwa tujuan penilaian hasil belajar peserta didik diantaranya adalah sebagai berikut

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik selama kurun waktu proses belajar tertentu.
- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang peserta didik di dalam kelompok kelasnya.
- c. Mengetahui sejauh mana usaha yang telah dilakukan peserta didik dalam belajar.
- d. Mengetahui segala upaya peserta didik dalam mendayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
- e. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode pengajaran yang telah diimplementasikan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan tujuan tersebut, penilaian hasil belajar tidak hanya berfungsi untuk mengetahui pencapaian peserta didik, tetapi juga sebagai dasar dalam

mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil penilaian dapat memberikan informasi mengenai keberhasilan model pembelajaran yang diterapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai indikator utama untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT berbantuan media *Boardgame* terhadap peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan kajian terdahulu seperti jurnal, skripsi, atau tesis yang sejenis dan memiliki keterkaitan topik dengan penelitian yang akan dilakukan. Dengan melihat temuan dari para peneliti terdahulu, dapat dipahami lebih jelas posisi penelitian ini diantara karya ilmiah yang sudah ada. Selain itu, ulasan ini membantu untuk menemukan bagian mana yang belum banyak dibahas aatau diuji oleh peneliti lain, yang biasa disebut sebagai celah penelitian (*Research gap*). Hal inilah yang kemudian menjadi alasan kuat mengapa penelitian ini perlu dilakukan, terutama untuk melihat bagaimana model TGT dan media *Boardgame* bekerja dalam konteks yang berbeda. Sebagai bahan perbandingan dan rujukan, berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	(Messaa et al., 2025) Jurnal Teropong Pendidikan Vol.5 No. 1, 35-48	Dampak TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik pada Konsep Sistem Ekskresi Manusia	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada konsep sistem ekskresi manusia.
2.	(Dendo et al., 2021).	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif	Penerapan model TGT berbantuan media

	Prosiding seminar Nasional IKIP Budi Utomo. 211-216	Tipe Team Game <i>Tournament</i> Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi	Monopoli memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.
3.	(Tiara et al., 2024). <i>Education Journal: Journal Education Research and Development</i> . Vol.8 No. 2, 63-74	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik	Terdapat pengaruh signifikan model TGT berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik (nilai Sig. = 0,003 < 0,05). Ini menguatkan efektivitas TGT yang dikombinasikan dengan media permainan.
4.	(Muazizah & Ningsih, 2025). <i>Jurnal Ilmiah Research Student</i> , Vol. 2 No. 1, 520-530.	Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran <i>Boardgame</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	Penerapan media pembelajaran <i>Boardgame</i> dinilai berpengaruh, efektif dan efisien terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika
5.	(Ningtyas, 2023). <i>Research and Development Journal of Education</i> . Vol.	Penggunaan <i>Boardgame</i> Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berfikir Kreatif Peserta didik	Penggunaan <i>Boardgame</i> sebagai media pembelajaran jauh lebih interaktif dan efektif digunakan untuk melatih berpikir kreatif peserta didik.

	9 No. 2, 871-880		
6.	(Silalahi et al., 2022). Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. Vol. 1 No. 4, 348-364	Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe <i>Team Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerja Sama Tim	penerapan model pembelajaran kooperatif (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus mendorong kerja sama tim.
7.	(Lestari et al., 2025) Jurnal Basataka (JBT) Universitas Balikpapan. Vol.8 No.1, 681-687	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Pemahaman Materi Teks Biografi Peserta didik Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Pekanbaru	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman materi teks biografi peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.
8.	(Fonseca et al., 2023). <i>Emerging Technologies in Learning</i> . Vol. 18 No. 21, 4-23	<i>Gamification and Game based learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review</i>	model kooperatif, gamifikasi, dan pembelajaran berbasis permainan memungkinkan penguatan keterampilan akademik, pribadi, dan sosial dalam ruang-ruang yang menyenangkan yang menumbuhkan emosi dan kreativitas.
9.	(Rivera-Pérez et al., 2021).	<i>Effects of an 8-Week Cooperative Learning</i>	kerangka pembelajaran kooperatif membantu

	<i>Environmental Research and Public Health</i> . Vol.18 No. 6, 2-11	<i>Intervention on Physical Education Students' Task and Self-Approach Goals, and Emotional Intelligence</i>	meningkatkan tujuan pendekatan diri peserta didik serta kontrol dan regulasi emosional, dan empati mereka. Semua elemen dasar pembelajaran kooperatif meningkat secara signifikan dari <i>pretest</i> ke <i>Posttest</i> , yang menunjukkan bahwa kerangka kerja tersebut berhasil diterapkan.
10.	(Berzener & Deneme, 2021). <i>TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology</i> . Vol. 20 No. 4, 90-100	<i>The Effect of Cooperative Learning on EFL Learners' Success of Reading Comprehension: An Experimental Study Implementing Slavin's STAD Method</i>	tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok pada tes penempatan dan <i>pretest</i> . Namun, ada perbedaan signifikan pada hasil <i>posttest</i> , di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebesar 6,8, jauh lebih tinggi daripada peningkatan 1,8 yang terlihat pada kelompok kontrol. Ini membuktikan bahwa metode pembelajaran kooperatif (STAD) lebih efektif dalam meningkatkan keberhasilan pemahaman membaca peserta didik EFL Turki

			dibandingkan metode tradisional, sehingga hipotesis penelitian diterima.
--	--	--	--

Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Seluruh penelitian memiliki kesamaan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) atau pendekatan pembelajaran kooperatif dan game-based learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT maupun media permainan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, pemahaman, kemampuan berpikir, serta keterlibatan peserta didik melalui pendekatan kuantitatif atau eksperimen.	Perbedaan penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran yang digunakan, seperti Monopoli, Wordwall, <i>Boardgame</i> , maupun media permainan lainnya. Selain itu, terdapat perbedaan pada variabel yang diukur, seperti hasil belajar, pemahaman materi, kemampuan pemecahan masalah, berpikir kreatif, kecerdasan emosional, dan kerja sama tim. Penelitian juga dilakukan pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, lokasi penelitian, serta karakteristik sampel yang berbeda. Penelitian ini memiliki keunikan karena mengkaji pengaruh model TGT berbantuan media <i>Boardgame</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan pada Tabel 2.1, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara konsisten memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir

kritis, kerja sama, serta keterampilan sosial peserta didik. Demikian pula penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), seperti Monopoli, *Wordwall*, maupun *Boardgame*, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan aktivitas permainan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut memiliki beberapa kelebihan. Sebagian besar menggunakan desain penelitian eksperimen sehingga mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif dan media permainan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian terdahulu tidak hanya mengkaji aspek kognitif, tetapi juga mengungkap bahwa penerapan TGT dan media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, serta keterampilan sosial peserta didik. Hasil-hasil tersebut memberikan landasan yang kuat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan. Penelitian (Messaa et al., 2025) hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif C1–C4, sedangkan penelitian (Lestari et al., 2025) hanya berfokus pada ranah kognitif C4–C5. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar pada kedua penelitian tersebut belum mencakup seluruh tingkatan ranah kognitif secara lebih komprehensif.

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) maupun media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penelitian yang mengombinasikan model TGT dengan media *Boardgame* pada mata pelajaran Ekonomi masih terbatas, khususnya pada

materi Permintaan dan Penawaran Uang. Selain itu, penelitian terdahulu juga masih memiliki keterbatasan pada cakupan indikator hasil belajar yang diukur.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan TGT berbantuan *Boardgame* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono dalam (Syahputri et al., 2023) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Penelitian ini beranjak dari kondisi empiris di SMAN 1 Manonjaya, di mana guru mata pelajaran ekonomi Kelas XI masih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pendekatan ini menempatkan guru sebagai pusat (*teacher-centered*), menjadikan peserta didik pasif, sehingga mereka hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Situasi ini berkontribusi pada rendahnya hasil belajar peserta didik di mata pelajaran ekonomi. Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Izza, 2023).

Landasan teoritis penelitian ini mengacu pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar pendapat, bekerja sama, serta memecahkan masalah secara bersama agar mereka dapat mengonstruksi pengetahuannya sendiri (Salsabila & Muqowim, 2024). Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dipandang lebih mampu meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Teori konstruktivisme tersebut diperkuat oleh konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menjelaskan bahwa peserta didik mampu mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi apabila memperoleh bantuan dari orang yang lebih kompeten, baik guru maupun teman sebaya (Salsabila & Muqowim, 2024). Bantuan tersebut diberikan melalui *Scaffolding*, yaitu dukungan yang diberikan selama proses pembelajaran dan secara bertahap dikurangi ketika peserta didik telah mampu belajar secara mandiri (Fian et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang memungkinkan peserta didik saling membantu dan berdiskusi dalam kelompok akan mempermudah mereka memahami materi sekaligus meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan teori tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi sosial, kerja sama, dan saling membantu antarpeserta didik. Salah satu model yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin. Dalam model TGT, peserta didik belajar dalam kelompok heterogen, saling membantu memahami materi, kemudian mengikuti permainan akademik dan turnamen yang memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil belajar anggotanya. Karakteristik tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui interaksi sosial selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, efektivitas model TGT akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media *Boardgame* sebagai pendukung pelaksanaan model TGT. Pemilihan media tersebut didasarkan pada Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal (Dale, 1946). Melalui *Boardgame*, konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak dapat disajikan dalam bentuk aktivitas permainan sehingga peserta didik memperoleh

pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Daniyati Ani et al., 2023).

Secara konseptual, integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Boardgame* membentuk suatu mekanisme pembelajaran yang saling mendukung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model TGT menyediakan struktur pembelajaran melalui pembentukan kelompok heterogen, diskusi, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok, sedangkan media *Boardgame* berperan sebagai sarana yang memfasilitasi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Integrasi keduanya tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Secara lebih spesifik, pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* terhadap hasil belajar terjadi melalui beberapa mekanisme pembelajaran. Pada tahap diskusi kelompok, peserta didik saling bertukar informasi, mengemukakan pendapat, dan membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan sehingga terjadi proses konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruktivisme Vygotsky. Pada tahap ini juga berlangsung proses *Scaffolding*, yaitu pemberian bantuan oleh guru maupun teman sebaya kepada peserta didik yang masih berada dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Bantuan tersebut memungkinkan peserta didik memahami materi secara bertahap hingga mampu belajar secara mandiri (Salsabila & Muqowim, 2024).

Setelah memperoleh pemahaman melalui diskusi, peserta didik mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari melalui aktivitas permainan menggunakan media *Boardgame*. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga konsep-konsep ekonomi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam permainan sejalan dengan Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menekankan bahwa pengalaman belajar aktif akan meningkatkan pemahaman

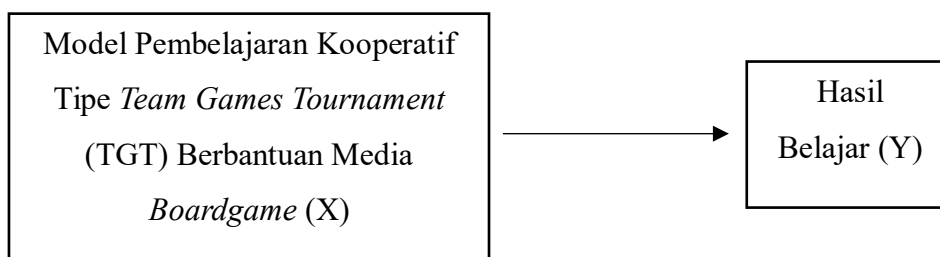
terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan melalui *Boardgame* mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Daniyati Ani et al., 2023).

Tahap berikutnya adalah turnamen akademik yang menjadi ciri khas model TGT. Pada tahap ini setiap peserta didik terdorong untuk mempersiapkan diri secara optimal karena keberhasilan individu akan memberikan kontribusi terhadap skor kelompok. Mekanisme tersebut menumbuhkan motivasi belajar, rasa tanggung jawab, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Kompetisi yang berlangsung dalam suasana kerja sama juga mendorong peserta didik untuk terus meningkatkan pemahamannya terhadap materi agar mampu memberikan hasil terbaik bagi kelompoknya.

Berdasarkan mekanisme tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* diperkirakan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui meningkatnya interaksi sosial, motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta pemahaman konsep ekonomi. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut selanjutnya akan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, semakin optimal penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame*, semakin besar pula peluang meningkatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMAN 1 Manonjaya.

Dari uraian di atas, dapat digambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

1. H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan TGT berbantuan *Boardgame* sebelum dan sesudah perlakuan.
 Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan TGT berbantuan *Boardgame* sesudah perlakuan.
2. H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
 Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sesudah perlakuan.
3. H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model TGT berbantuan *Boardgame* dengan kelas yang menggunakan model konvensional sesudah perlakuan.
 Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, di mana peningkatan kelas yang menggunakan model TGT berbantuan *Boardgame* lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan model konvensional sesudah perlakuan.