

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Begitu pula jika dilihat dari sudut ilmu mendidik, belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan-kecakapan manusia, atau memperoleh kecapakan-kecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi, perubahan yang terjadi pada proses belajar itu merupakan perubahan/perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat yang mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan. Menurut Ahmad (2015, hlm. 3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Slameto (2014, hlm. 29) mengemukakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Sedangkan menurut Winkel (2017, hlm. 36) belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan yang relatif konstan dan berbekas. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku

dengan segala aspek di dalamnya yang meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap atau tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan melalui pengalaman sebagai salah satu hasil interaksi dengan lingkungannya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dengan segala aspek di dalamnya yang meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap atau tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan melalui pengalaman sebagai salah satu hasil interaksi dengan lingkungannya.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan keterampilannya sehingga keterampilan tersebut semakin meningkat dari hari ke hari. Pembelajaran era kaitannya dengan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan teman sejawat, peserta didik dengan sumber belajar, serta interaksi dengan lingkungannya, hal ini menunjukkan bahwa adanya aktivitas merupakan upaya memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Menurut Trianto (2017, hlm. 21) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Abdullah (2017, hlm. 46) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain secara komprehensif. Sedangkan menurut Khuluqo (2022, hlm. 100) pembelajaran adalah proses atau suatu cara ataupun perbuatan untuk menjadikan orang (anak didik) mau belajar. Seseorang yang telah melakukan kegiatan pembelajaran dapat ditandai dari perubahan tingkah laku orang

tersebut. Menurut Hurit dkk (2021, hlm. 7) pembelajaran adalah perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku peserta didik yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Hasil dari sebuah pembelajaran akan terlihat dari beberapa aspek yang berubah misalnya pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan kebiasaan orang tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya guru untuk mewujudkan perubahan tingkah laku peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dan membimbingnya menuju proses pendewasaan. Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan yang utuh, dimana bagian-bagian tersebut harus diperhatikan pada saat merencanakan kegiatan pembelajaran. Bagian-bagian yang menjadikan pembelajaran suatu sistem utuh adalah tujuan, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pada umumnya adalah untuk mencapai suatu perubahan perilaku peserta didik. Menurut Hurit (2021, hlm. 125) tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Adapun tiga aspek tujuan pembelajaran menurut Setiawan (2017, hlm. 23) diantaranya:

- 1) Aspek kognitif, aspek ini berkaitan dengan tingkat pengetahuan, pemahaman, penerapan, Analisa, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Aspek afektif, aspek ini berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian perasaan sosial.
- 3) Aspek psikomotorik, aspek ini berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motoric seperti persepsi, kesiapan melakukan tugas, mekanisme, respon, kemahiran, dan adaptasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Tujuan pembelajaran adalah apa yang ingin dicapai oleh pembelajar atau peserta didik, hal ini dapat dicapai untuk meningkatkan perubahan tingkah laku, pandangan dan juga sikap pada orang tersebut.

2. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu yang berhubungan dengan proses berpikir atau menalar sesuatu dengan menggunakan logika. Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang memiliki arti mempelajari. Kata tersebut berasal dari *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Selain itu *mathematike* juga memiliki arti berpikir. Menurut Siagian (2022, hlm. 60) matematika salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika. Sedangkan menurut Kustinah (2014, hlm. 16) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Rusefendi (2017, hlm. 23) matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi, matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.

Rohmah (2021, hlm. 5) definisi matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Pada dasarnya matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta dapat memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan menurut Fathani (2017, hlm. 19) mengemukakan pengertian matematika sebagai cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisasi secara sistematis. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan atau angka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari penalaran logis dan masalah-masalah yang melibatkan bilangan atau angka-angka yang dapat membantu peserta didik menafsirkan berbagai ide, kesimpulan, dan juga mengandalkan perhitungan, penelitian dan pengetahuan dengan menggunakan penalaran dan berpikir logis.

Matematika di sekolah dasar merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang wajib dikuasai di sekolah dasar. Matematika yang diajarkan di sekolah hanyalah beberapa bagian sederhana dari matematika yang dapat mengatur penalaran, memecahkan masalah dan melakukan tugas-tugas tertentu. Di sekolah dasar, matematika terutama ditujukan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti berhitung, mengukur, mengelola dan masih banyak lagi kegiatan lain yang menggunakan rumus matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih berada di tahap yang mudah dan sederhana sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Menurut Ruqoyyah (2021, hlm. 3) konsep-konsep dalam kurikulum matematika SD dibagi menjadi tiga tahap diantaranya penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Penanaman dan pemahaman konsep matematika peserta didik sekolah dasar dapat dibantu dengan media atau alat peraga karena peserta didik sekolah dasar masih berpikir operasional konkret dan belum memahami matematika abstrak secara baik. Setelah memahami konsep, guru memberikan latihan agar peserta didik semakin terampil. Adapun ciri-ciri pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Panggabean dkk (2022, hlm. 5) diantaranya:

- a) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, artinya dalam pembelajaran suatu konsep matematika selalu dikaitkan dan dihubungkan dengan pembelajaran sebelumnya.
- b) Pembelajaran matematika dilakukan bertahap dimulai dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak.
- c) Pembelajarannya menggunakan cara berpikir khusus ke umum.
- d) Pembelajarannya bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika ditandai antara lain dengan menghubungkan konsep-konsep, menyelesaikannya selangkah demi selangkah, dan pembelajaran matematika sangat bermakna bagi peserta didik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di sekolah dasar dicapai dengan terlebih dahulu memahami suatu konsep matematika, kemudian dilanjutkan dengan memberikan berbagai latihan yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep matematika.

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

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

Dalam model ini, para peserta didik dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu peserta didik bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana peserta didik memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2018, hlm. 29).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Respati, 2015, hlm. 40). Slavin (2018, hlm. 144) mengemukakan pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu presentasi di kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian peserta didik bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan

turnamen, di mana peserta didik memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Dari pengertian yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota peserta didik lainnya untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan ini disusun oleh guru berupa kuis yang di dalamnya terdiri pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran yang diajarkan agar mudah dipahami.

b. Langkah-Langkah Model TGT

Langkah-langkah model TGT menurut Trianto (2017, hlm. 66-67) diantaranya:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.
- 2) Menyajikan informasi, peserta didik mendapatkan informasi dari demonstrasi atau melalui bahan bacaan yang disajikan guru.
- 3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar, guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai pembentukan kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- 4) Membimbing kelompok, guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat pengerjaan tugas kelompok.
- 5) Evaluasi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 6) Memberikan penghargaan, guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 204) ada 5 langkah-langkah pembelajaran TGT sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) Permainan (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen (*Tournament*)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga

peserta tetinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah pembelajarannya tersendiri, termasuk model TGT, menurut Slavin (2018, hlm. 143-147) langkah – langkah pembelajaran TGT yaitu:

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

No	Fase	Kegiatan
1	Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi <i>class</i> . Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok, pada saat penyajian kelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok pada saat <i>game</i> atau permainan karena skornya akan menentukan skor kelompok.
2	Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	Guru membagi kelas berdasarkan kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang peserta didik, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.
3	Permainan (<i>Game</i>)	<i>Game</i> terdiri dari macam-macam pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok, kebanyakan <i>game</i> terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor, peserta didik memilih nomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor tersebut, jika benar

No	Fase	Kegiatan
		akan menjadi skor kelompok, skor ini akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.
4	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Biasanya turnamen dilakukan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama peserta didik dibagi ke dalam meja turnamen tiga peserta didik tertinggi diperwakilan setiap kelompok.
5	Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	Setelah turnamen berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Tujuan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT memiliki tujuan dalam penerapannya pada pembelajaran. Slavin (2018, hlm. 14) menyatakan bahwa TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Lebih lanjut, Huda (2015, hlm. 197) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin membantu peserta didik *re-review* dan menguasai materi pembelajaran. Pembelajaran TGT dikelas menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Laila dan Rahmat (2018, hlm. 3) mengungkapkan bahwa pembelajaran TGT memiliki beberapa tujuan yaitu dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar peserta didik, serta dapat mempertajam pemahaman daya ingat peserta didik, juga belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Dengan memuat adanya *game*/turnamen di dalam kelas membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan begitu juga pada model ini nantinya tim yang sebagai pemenang turnamen akan diberikan suatu penghargaan.

Dari tujuan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran TGT yaitu untuk membuat peserta didik merasa gembira karena dalam pembelajarannya menggunakan permainan, dan juga membantu peserta didik untuk menguasai materi dalam pembelajaran.

d. Karakteristik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Karakteristik TGT yaitu peserta didik belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 2015, hlm. 201). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh peserta didik.

Yudianto (2014, hlm. 43) menjelaskan bahwa karakteristik model pembelajaran TGT yaitu peserta didik dalam kelompok kecil yang di dalam proses pembelajaran terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok. Hal ini merupakan teknik belajar yang menggabungkan kelompok belajar dengan turnamen kelompok, penggunaan model ini bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Rusman (2017, hlm. 210-211) mengemukakan terdapat beberapa karakteristik yang terdiri atas:

- 1) Mengikuti aturan yang sudah disepakati oleh kelompok.
- 2) Berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok.
- 3) Saling membantu dan mendukung dalam mengerjakan tugas kelompok.
- 4) Memberikan pendapat ide atau gagasan.
- 5) Saling bertanya jawab.
- 6) Berada dalam kelompok.
- 7) Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.

- 8) Mampu menjelaskan jawaban saat melakukan *games* dan *tournament*.
- 9) Menyampaikan pendapat dengan santun.
- 10) Mendengarkan teman satu kelompok yang sedang menyampaikan pendapat.
- 11) Menciptakan suasana yang nyaman dan akrab dalam kelompok.
- 12) Memberikan motivasi untuk berkontribusi positif pada kelompok.
- 13) Mengevaluasi kinerja kelompok.

Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin (2018, hlm. 225) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

e. Kelebihan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tertentu memiliki kelebihan masing-masing, begitu pula dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Astrini (2015, hlm. 207-208) sebagai berikut:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Tarigan (2016, hlm. 10) mengemukakan bahwa yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

f. Kelemahan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran tidak hanya memiliki kelebihannya saja namun terdapat kelemahannya juga, menurut Astrini (2015, hlm. 207-208) sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu aturan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Tarigan (2016, hlm. 10) mengemukakan bahwa TGT juga memiliki kelemahan antara lain:

- 1) Bagi Guru. Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- 2) Bagi Peserta didik. Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model TGT pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Setiap masing-masing model pasti memiliki kelemahan dan kelebihan, tidak ada model pembelajaran yang baik, namun guru harus bisa menyesuaikan model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan materi pembelajarannya.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya inovatif dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam pembelajaran. Hal ini memerlukan kemampuan dalam menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan sejalan dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru hendaknya dapat

menggunakan alat yang murah dan efektif, meskipun sederhana namun diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus mempunyai informasi yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Daryanto (2016, hlm. 76) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar.

Hamka (2018, hlm. 3) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Sedangkan menurut Steffi dan Syastra (2015, hlm. 21) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan yang telah dirumuskan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti 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.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Setiap manusia memerlukan belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minatnya. Dalam pengembangan kemampuan tersebut, seseorang membutuhkan orang lain untuk

mendidiknya. Selain itu, fungsi media juga sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Iwan (2014, hlm. 55) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistic, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan alat indera, meningkatkan antusias peserta didik selama proses pembelajaran, mengatasi perbedaan pada setiap individu peserta didik, baik berupa pengalaman, latar belakang, dan lingkungan melalui kemampuan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan persepsi.

Hamka (2018, hlm. 3) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi maksudnya media mampu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan melalui media visual yang ditampilkan. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika membaca teks bergambar karena gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif maksudnya media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris maksudnya media dapat membantu mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima maupun memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai alat yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, mampu menyampaikan emosi dan membantu peserta didik dalam menentukan sikap, membantu mencapai tujuan belajar peserta didik untuk memahami mata pelajaran, mengatasi ruang, waktu dan keterbatasan. perasaan

manusia, kelancaran pengalaman dan persepsi peserta didik, antara peserta didik dan juga memerintahkan peserta didik untuk melakukan sesuatu.

5. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Nisa dan Susanto (2022, hlm. 142) *wordwall* yakni program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *wordwall* menawarkan beragam elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai pendidik untuk mengajar. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk menjadi sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Halaman *Wordwall* juga memiliki contoh kreasi guru untuk memberikan gambaran kepada Anda sebagai pengguna baru tentang seperti apa kreativitas itu.

Media *wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran dan menyediakan berbagai materi pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi peserta didik (Nenohai, dkk., 2021, hlm. 22). Lalu menurut Jauhar, Nur, dan Sudirman (2022, hlm. 37) mengemukakan bahwa *wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan membuat edukasi yang menyenangkan peserta didik dan juga bisa dijadikan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, web ini bisa cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran aktif.

Dari pengertian yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *wordwall* adalah lingkungan belajar interaktif yang memungkinkan peserta didik menciptakan interaksi yang bermanfaat. Lingkungan belajar ini juga dapat diartikan sebagai aplikasi web untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan.

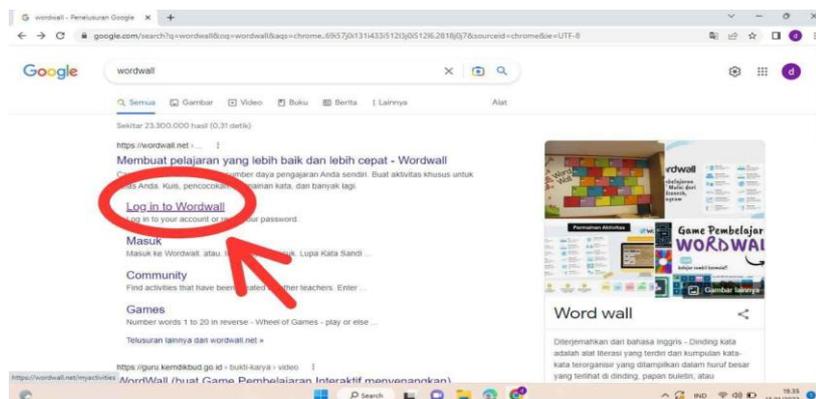
b. Langkah-Langkah *Wordwall*

Rahmawati (2015, hlm. 11) mengemukakan cara atau langkah-langkah untuk menggunakan media *wordwall* yaitu:

- 1) Membuat agar mudah diingat dengan menggunakan kata-kata *favorite* pada tema tertentu.
- 2) Guru meminta peserta didik memperhatikan *wordwall* yang berada di dinding kelas.
- 3) Guru meminta peserta didik menyimak, kemudian membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
- 4) Guru meminta peserta didik mengerjakan *game* sesuai tema yang diberikan pada media *wordwall*.

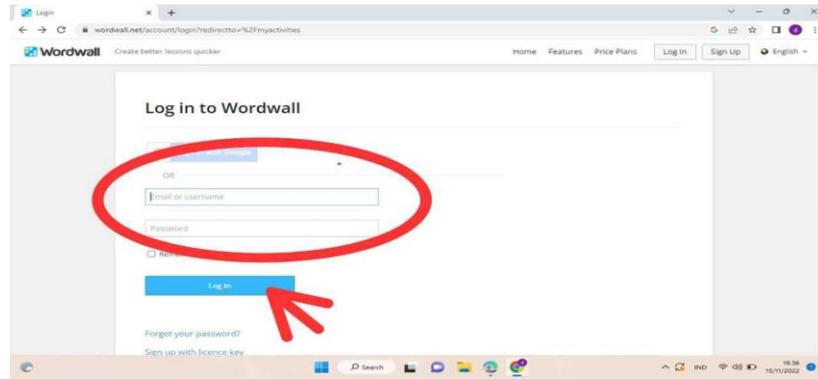
Langkah-langkah penggunaan *wordwall* dalam membuat quiz yaitu, sebagai berikut:

- 1) Masuk melalui Google Chrome pada situs <https://wordwall.net>.
Lalu klik log in to *Wordwall*.



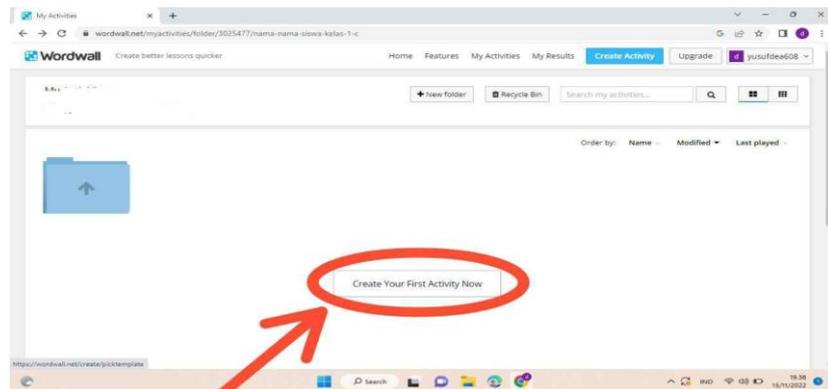
Gambar 2. 1 Tampilan Awal Situs *Wordwall*

- 2) Setelah itu, isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi. Kalian juga bisa langsung masuk (log in) menggunakan akun email yang sudah ada.



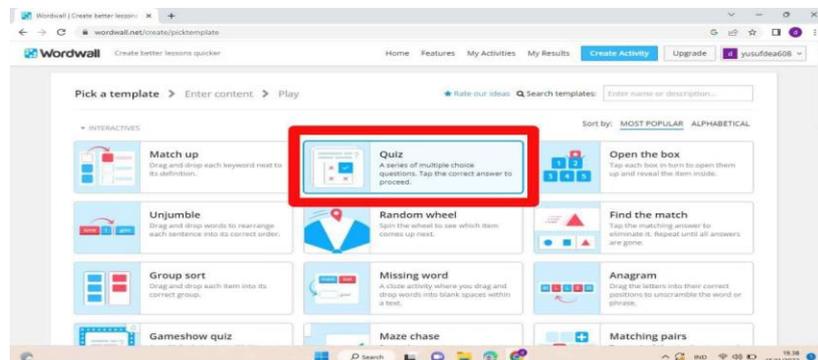
Gambar 2. 2 Tampilan Log in Pada Wordwall

- 3) Setelah log in, akan muncul tampilan seperti ini. Klik *create your first activity now* (buat aktivitas pertama anda sekarang).



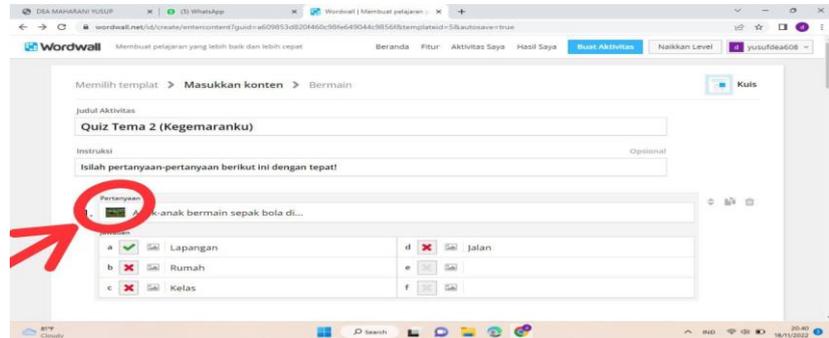
Gambar 2. 3 Tampilan Setelah Log in

- 4) Selanjutnya, kalian bisa memilih template *game quiz* yang sudah disediakan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran kalian. Nah, disini saya mencoba memilih *quiz*.



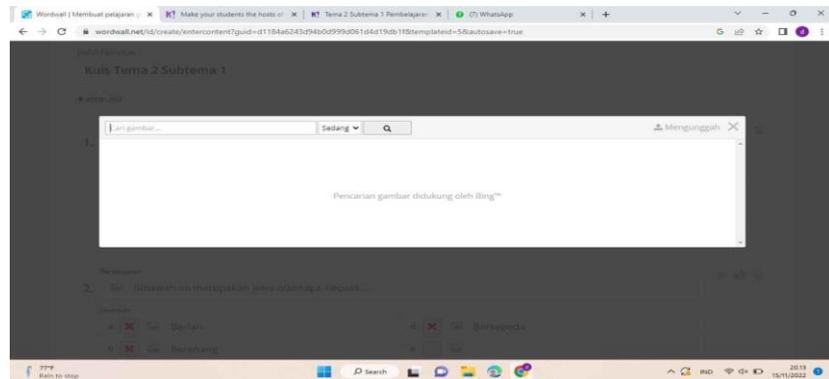
Gambar 2. 4 Jenis Template Wordwall

- 5) Masukkan judul dan deskripsi *game quiz* beserta pertanyaan-pertanyaannya. Nah, agar *game quiz* ini terlihat lebih menarik kita tambahkan gambar sesuai dengan pertanyaan yang ada.



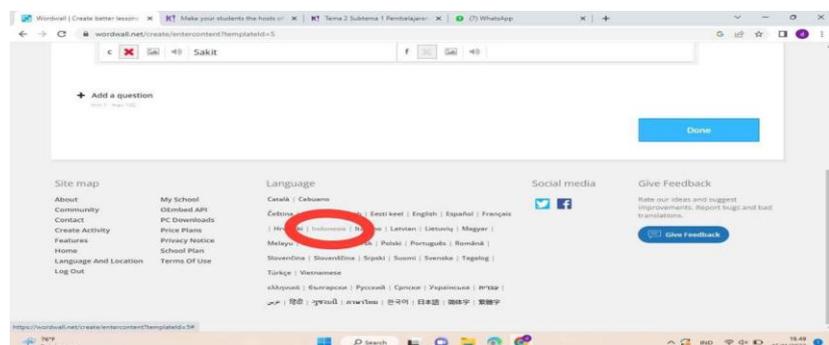
Gambar 2. 5 Isi Pertanyaan dan Jawaban

Akan muncul seperti ini, lalu ketik gambar apa yang akan dicari.



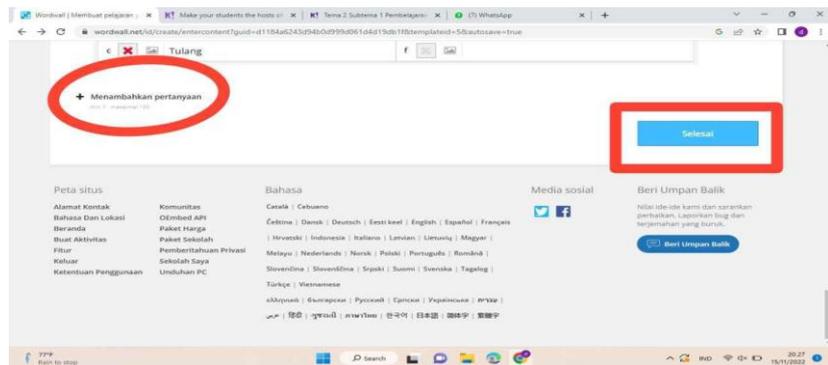
Gambar 2. 6 Tampilan Tambahan Gambar Pada Wordwall

- 6) Setelah itu, kita atur dulu bahasa dari bahasa asing ke bahasa Indonesia agar memudahkan peserta didik untuk membacanya.



Gambar 2. 7 Pilih Bahasa

- 7) Tambahkan pertanyaan jika ingin menambahkan, lalu klik selesai.



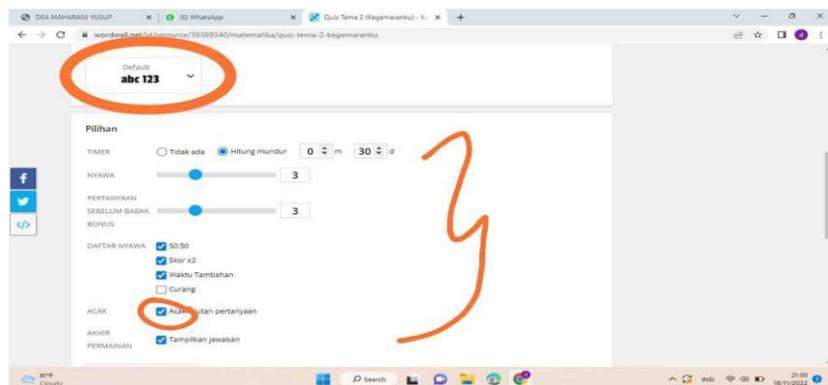
Gambar 2. 8 Tampilan Tambahan Pertanyaan

- 8) Setelah kita klik selesai, akan muncul seperti ini.

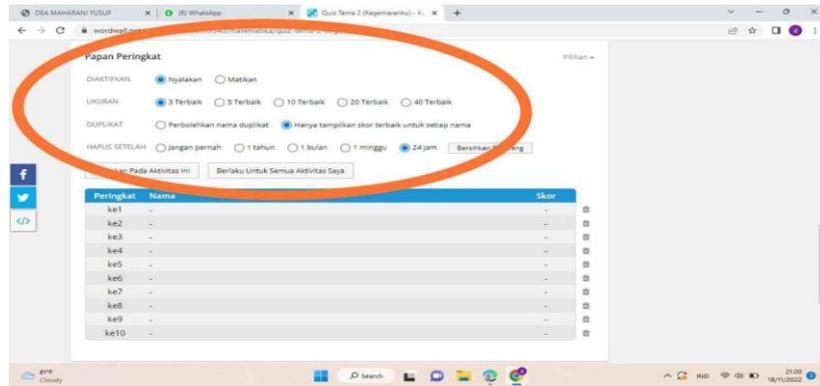


Gambar 2. 9 Tampilan Selesai Membuat Pertanyaan

- 9) Selanjutnya, *scroll* ke bawah dan *setting font*, *timer*, *nyawa*, *papan peringkat* dan lain-lain, sesuai dengan keinginan.



Gambar 2. 10 Tampilan Penyetingan Wordwall



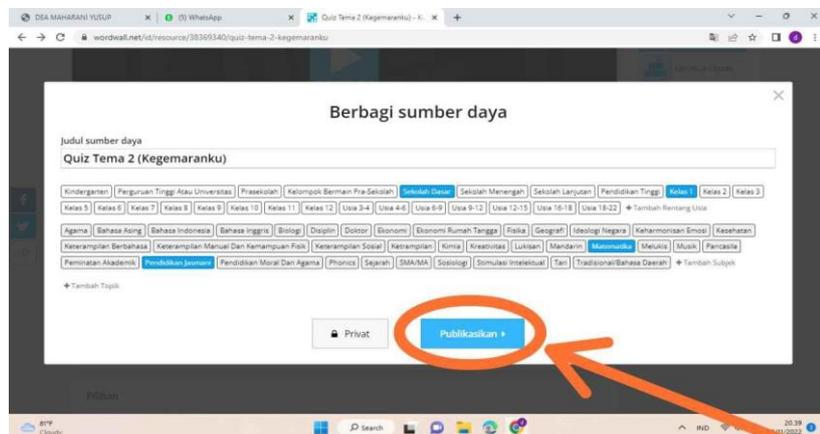
Gambar 2. 11 Tampilan Penyetingan *Wordwall*

10) Setelah menyetting permainan, scroll lagi ke atas lalu klik bagikan



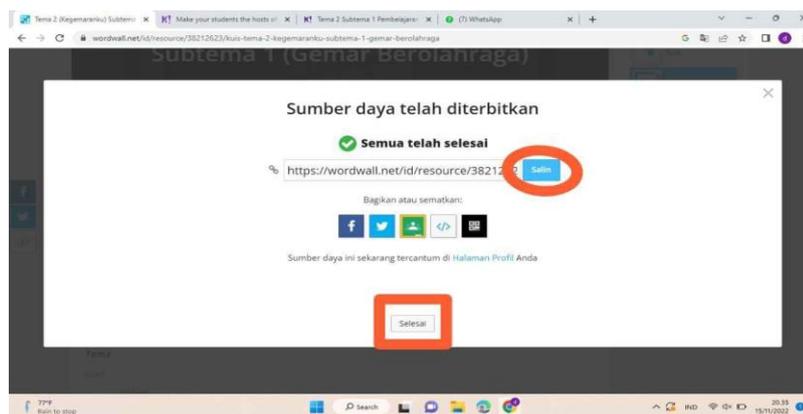
Gambar 2. 12 Tampilan Bagikan

11) Klik tingkat sekolah, kelas, dan mata pelajaran sesuai dengan materi pembelajaran. Lalu, publikasikan



Gambar 2. 13 Pembulikasikan *Wordwall*

12) Setelah itu, salin link wordwall dan bagikan lalu klik selesai.



Gambar 2. 14 Tampilan Salin Link

c. Tujuan *Wordwall*

Rahmawati (2015, hlm. 127) tujuan dari *wordwall* yaitu media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya secara aktif. Media *wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan peserta didik. *Wordwall* ini sendiri termasuk sebuah platform web berbasis *game* edukasi yang bertujuan digunakan untuk komponen sumber belajar atau instrument penilaian berbasis teknologi yang menarik bagi peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. Tujuan lain dari *wordwall* ini juga yaitu untuk membangun konsep kerangka berpikir terhadap suatu materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik.

Sinaga dan Soesanto (2022, hlm. 3) *wordwall* memiliki tujuan berupa sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan keefektifan kualitas belajar peserta didik, melalui media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* dapat meningkatkan pengetahuan akhlak teruji peserta didik, dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar peserta didik untuk mengatasi rasa kebosanan jika belajar di dalam kelas secara terus-menerus.

Dari beberapa menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan *wordwall* yaitu sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran di kelas yang dimana untuk meningkatkan kegiatan kelompok agar lebih aktif dan setiap dari peserta didiknya tidak akan mudah cepat merasa bosan

d. Kelebihan *Wordwall*

Setiap media pasti memiliki kelebihan, termasuk media *wordwall* ini sendiri terdapat beberapa kelebihan. Kelebihan dari *wordwall* yaitu:

- 1) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- 2) Model penugasan ada pada *software wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
- 3) Bersifat kreatif.

Terdapat di bawah ini beberapa kelebihan dari *wordwall* menurut Mestyana (2020, hlm. 8) yaitu:

- 1) Meningkatkan informasi dan pengetahuan peserta didik melalui metode pembelajaran sambil bermain.
- 2) Menjiwai dan mengembangkan lebih lanjut daya pikir, kemampuan, bahasa, watak, sikap yang baik bagi peserta didik.
- 3) Bekerja pada sifat belajar.
- 4) Membangun iklim bermain sambil belajar, menyenangkan, menggelitik, dan memberikan rasa pelipur lara

Wagstaff (2015, hlm. 7), ada beberapa kelebihan dari media *wordwall* ini antara lain:

- 1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada peserta didik.
- 2) Menarik dan tidak monoton.
- 3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Maghfiroh (2018, hlm. 13) beberapa kelebihan dari media pembelajaran *wordwall* antara lain sebagai berikut:

- 1) Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa *template*.
- 2) *Game* ini dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom* maupun aplikasi lainnya.
- 3) *Softwere* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya.
- 4) Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala jaringan.
- 5) *Wordwall* dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar peserta didik.
- 6) *Wordwall* cocok digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada peserta didik.

e. Kelemahan *Wordwall*

Media *wordwall* selain memiliki kelebihan namun terdapat kelemahannya juga, kelemahan tersebut yaitu:

- 1) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- 2) Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- 3) Hanya dapat dilihat karena media visual.

Terdapat di bawah ini beberapa kelebihan dari *wordwall* menurut Mestyana (2020, hlm. 8) yaitu:

- 1) Tidak semua materi bisa dibuat di *wordwall* ini, karena seandainya semua materi dibuat di *wordwall*, suasana belajar menjadi melelahkan.
- 2) Tidak sulit untuk membuat materi pada media *wordwall* ini, karena kita perlu membuatnya semenarik mungkin, rencanakan dengan matang bagaimana mendalangi acara

media *wordwall*, materi apa yang dimasukkan sehingga cenderung menarik untuk peserta didik.

Adapun beberapa kekurangan dari media *wordwall* menurut Wagstaff (2015, hlm. 7), yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
- 2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Adapun menurut Maghfiroh (2018, hlm. 13) kelemahan dari media *wordwall* yaitu ada banyak model dari media *wordwall* yang dapat membuat pengguna media ini kebingungan dan untuk menghindari kebingungan pembuat harus kreatif dan berperan aktif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sendiri serta dari segi teknis, media ini perlu diakses secara online sehingga membutuhkan koneksi internet.

6. Hasil Belajar Matematika

a Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah pola perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah melakukan proses belajar matematika (Lestari, 2016, hlm. 26). Lalu menurut Nashar (2018, hlm. 74) menyatakan bahwa hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan penguasaan bidang matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, yang dapat dilihat

dari poin-poinnya. diperoleh. dalam pendidikan matematika. tes hasil belajar. Hasil belajar matematika pada penelitian ini merupakan keterampilan dunia nyata yang dapat diukur secara langsung melalui tes hasil belajar matematika. Keterampilan ini dikenal sebagai skor atau nilai dari tes yang diambil setelah mempelajari matematika.

b Indikator Hasil Belajar

Meilani (2017, hlm. 45) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perspektual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ariyanto (2017, hlm. 100) melakukan revisi dari taksonomi Bloom, indikator hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh penguasaan tiga kompetensi yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

1) Ranah kognitif, meliputi kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerakan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Ranah ini memfokuskan

terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan melalui metode pelajaran maupun menyampaikan informasi.

- 2) Ranah psikomotor, meliputi meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi. Ranah ini masuk kedalam keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.
- 3) Ranah afektif, meliputi menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, karakteristik. Ranah ini berkaitan dengan sikap, nilai keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

Moore (2018, hlm. 4) mengemukakan indikator hasil belajar terdapat tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo dan Meilani (2017, hlm. 31) adalah:

Tabel 2. 2 Ranah dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	Memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui model pembelajaran maupun penyampaian informasi.
2	Ranah Afektif	Berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3	Ranah Psikomotor	Keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dimana setiap aspek memiliki indikator digunakan untuk petunjuk atau standar di dalam acuan untuk mengukur kegiatan atau perubahan, hal ini yang dimana menyatakan bahwa keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat bagaimana peserta didik dalam menyelesaikan tugas, aktivitas diskusi serta aktivitas tanya jawab dengan guru.

c Faktor – Faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2014, hlm. 12) dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Pada diri peserta didik seperti kesehatan yang terganggu, psikologis peserta didik yang kurang perhatian, minat belajar rendah dan kelelahan jasmani atau rohaninya.
- 2) Faktor eksternal, berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, kurangnya perhatian orang tua dan keadaan ekonomi orang tua. Faktor sekolah terdiri dari cara guru mengajar, penggunaan metode dan model belajar, media pembelajaran dan fasilitas pendukung belajar lainnya. Faktor akhir yaitu masyarakat, lingkungan masyarakat yang kurang mendukung seperti teman sepermainan di lingkungan masyarakat merupakan faktor eksternal hasil belajar.

Ruseffendi (2017, hlm. 14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu:

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

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Slameto (2014, hlm. 18) yaitu berasal dari faktor internal, yang terdiri dari sebagai berikut:

- 1) Jasmaniah
- 2) Psikologis
- 3) Kelelahan

Sedangkan faktor eksternalnya terdiri dari beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Sekolah
- 2) Keluarga
- 3) Lingkungan masyarakat

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor internal dan eksterna; dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik yang diharapkan faktor keduanya dapat terpenuhi. Berdasarkan pemaparan pendapat di atas bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah dari faktor luar seperti faktor dari keluarga sekolah dan masyarakat faktor ini sangat mempengaruhi faktor hasil belajar peserta didik dan faktor dari dalam yaitu dari keadaan peserta didik itu sendiri seperti dari keadaan fisiknya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Litriyarini, As'ari, Furaidah, dengan judul Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Sekolah Dasar. (2018). Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis, maka di peroleh kesimpulan diantaranya bahwa ada perbedaan minat dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional. Skor rata-rata minat dan hasil belajar menggunakan model TGT lebih tinggi dibanding memakai model konvensional dan juga peserta didik yang menggunakan model TGT cenderung lebih aktif dan bersemangat saat pembelajaran. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Prasetya, Agustika, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar. (2023). Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis yang telah dilakukan peneliti, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Wordwall* terhadap kompetensi pengetahuan matematika peserta didik kelas V SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (2019). Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis, maka diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran peserta didik yang membentuk sebuah kelompok didasarkan permainan *tournament*. Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar peserta didik kelas melalui model pembelajaran TGT dengan peserta didik kelas yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Sehingga model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika SD. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Jentika, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Permainan *Multiply Cards* terhadap

Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik kelas III Sekolah Dasar. (2023). Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan *multiply cards* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

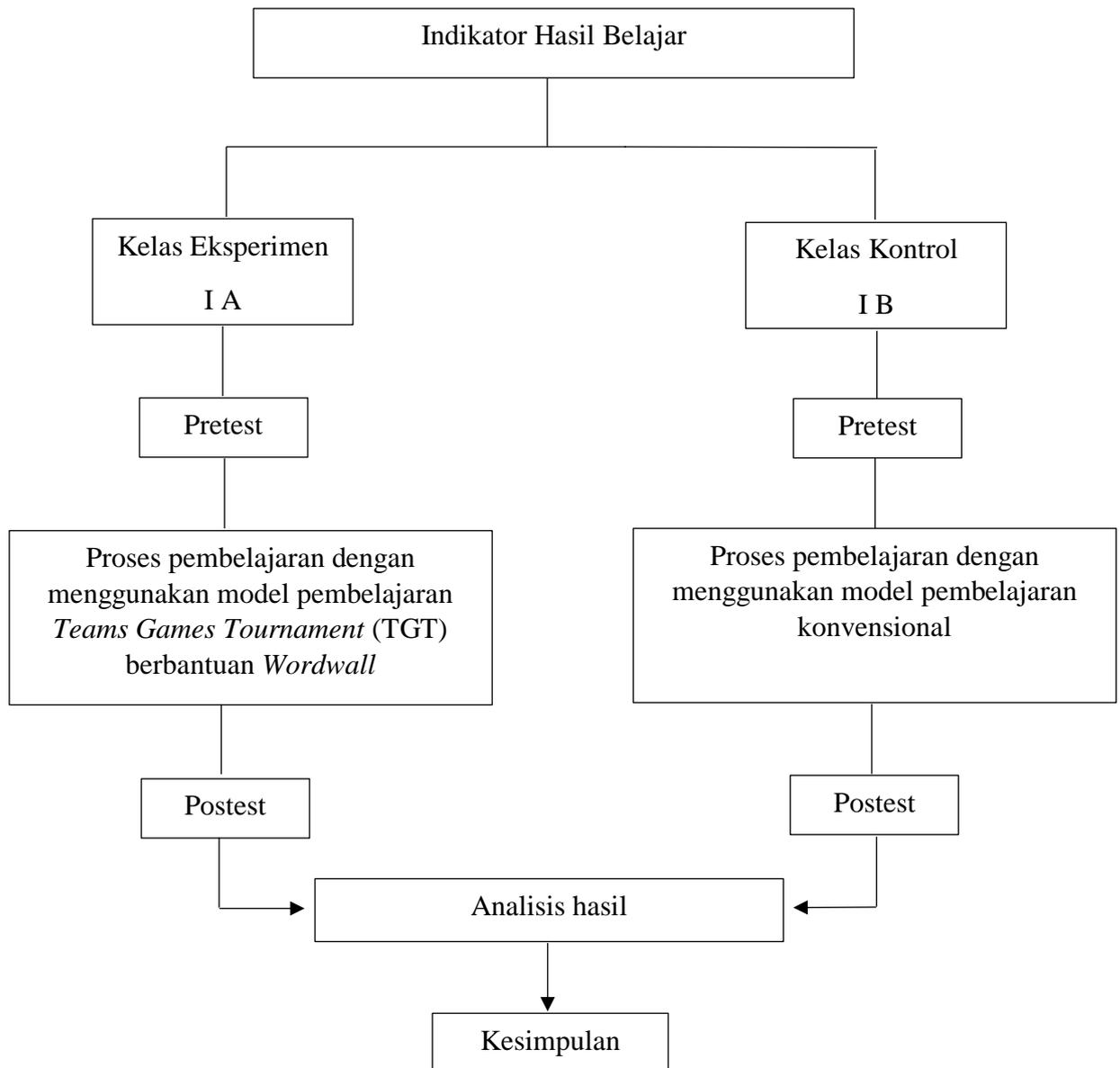
C. Kerangka Pemikiran

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu peserta didik yang acuh tak acuh dengan pembelajaran, guru masih menggunakan model konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru atau *teacher center*, media pembelajaran yang kurang efektif, dan masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami pembelajaran. Beberapa faktor tersebut menyebabkan kualitas pembelajaran menjadi rendah sehingga pembelajaran kurang berjalan dengan baik dan hasil yang didapatkan pun akan rendah pula. Oleh karena itulah guru perlu merancang kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang membutuhkan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga menarik perhatiannya untuk fokus terhadap pembelajaran. Guru perlu menggunakan beberapa model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sistem pembelajaran dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota peserta didik lainnya untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan ini disusun oleh guru berupa kuis yang di dalamnya terdiri pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran yang diajarkan agar mudah dipahami, lalu juga disini setiap peserta didik saling berinteraksi secara terbuka dan efektif diantara anggota kelompoknya serta merupakan pembelajaran yang aktif dengan menggunakan media *wordwall* yang konsep pembelajarannya berbentuk *quiz game*. Model pembelajaran

TGT digunakan di sekolah dasar karena anak sekolah dasar masih membutuhkan pembelajaran yang menarik dan aktif seperti pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*) dimana peserta didik akan mudah mengembangkan dirinya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran teams games tournament dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran teams games tournament. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian hasil belajar peserta didik akan diujikan dan diukur. Berikut skema kerangka berpikir dalam penelitian terdapat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.15 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya, dan harus diuji kebenarannya terlebih dahulu dan membuktikannya secara langsung. Menurut Muslih (2014, hlm. 42) asumsi merupakan pernyataan yang diterima sebagai kebenaran yang diberikan tanpa diikuti bukti. Untuk memakai teori, asumsi harus bisa diterima penggunaannya. Asumsi menetapkan dasar untuk penerapan teori tertentu.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka peneliti berasumsi bahwa dengan Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *wordwall* dapat meningkatkan atau mengembangkan hasil belajar matematika peserta didik. Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa dengan demikian model TGT dijadikan salah satu metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran dalam bentuk penelitian ini.

2. Hipotesis

Iskandar (2021, hlm. 44) hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah, selanjutnya dijelaskan bahwa, pada umumnya hipotesis dirumuskan untuk menggambarkan hubungan antara dua variabel, yakni variabel penyebab dan variabel akibat, dan yang menggambarkan perbandingan satu variabel dari dua sampel. Sedangkan menurut Haidir (2019, hlm. 44) mengidentifikasi bahwa hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya wajib diuji secara realitas. Hipotesis yang menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Maka hipotesis penelitian ini adalah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun rumusan hipotesis secara umum sebagai berikut:

a. Hipotesis Penelitian

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall*.

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall*.

b. Hipotesis Statistik

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$

$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$

μ_1 = Rata-rata nilai hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall*.

μ_2 = Rata-rata nilai hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.