

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Matematika**

###### **a. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan ilmu pengetahuan dasar yang memiliki peran strategis dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan logis peserta didik. Husnaidah dkk., (2024, hlm. 43) mengemukakan bahwa matematika adalah cabang ilmu yang fokus pada penggunaan pola berpikir logis dan sistematis untuk memecahkan berbagai permasalahan yang membutuhkan perhitungan dan penalaran. Lebih dari sekadar rangkaian rumus dan operasi hitung, matematika berperan sebagai wahana untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan pemikiran yang sistematis melalui proses pemecahan masalah yang terstruktur. Dalam prosesnya, peserta didik belajar mengidentifikasi informasi, merumuskan strategi penyelesaian, dan menerapkan konsep secara berurutan. Matematika juga meningkatkan kemampuan analisis karena peserta didik harus menguraikan masalah kompleks menjadi bagian yang lebih sederhana. Sejalan dengan itu, Rachmantika dan Wardono (2019, hlm. 440) menyebutkan bahwa matematika tidak hanya sekedar dipahami sebagai kumpulan rumus dan hitungan, melainkan sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berpikir sistematis, dan memecahkan masalah secara alamiah. Pemahaman mendasar tentang peran matematika ini menjadi dasar penting dalam mengembangkan pembelajaran matematika ditingkat sekolah dasar.

Matematika sebagai mata pelajaran di sekolah dasar bukan hanya ilmu tentang hitungan dan rumus, melainkan memiliki cakupan yang lebih luas. Suryaningsih dan Dewi (2021, hlm. 119) menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif. Melalui matematika, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi pola, membuat dugaan, membuktikan pernyataan, dan menyelesaikan masalah dengan sistematis. Proses berpikir matematis ini secara bertahap

akan mengasah kemampuan intelektual peserta didik dalam menghadapi tantangan. Matematika memiliki dimensi yang lebih dalam dari sekadar perhitungan numerik. Ketika peserta didik mengidentifikasi pola, mereka mengembangkan kemampuan observasi dan analisis kritis. Saat membuat dugaan dan membuktikannya, mereka melatih pemikiran logis dan kemampuan argumentasi. Pemahaman hakikat matematika menjadi dasar dalam pembelajaran matematika yang dapat diartikan sebagai proses sistematis peserta didik melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar yang terencana dan terarah.

Rahma dan Yasin (2024, hlm. 3) mendefinisikan pembelajaran matematika sebagai upaya mentransformasikan konsep-konsep matematis kepada peserta didik melalui strategi yang komprehensif, tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, namun juga membangun kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep, melakukan penalaran, dan mengatasi persoalan matematis. Pembelajaran matematika harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, merangsang peserta didik agar terlibat dalam proses berpikir, bernalar, dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pembelajaran matematika yang efektif memungkinkan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan terstruktur yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan nyata. Proses pembelajaran ini tidak semata memberikan bekal kepada peserta didik berupa keterampilan berhitung, tetapi juga mendorong pengembangan analisis dan pemecahan masalah.

Menurut Gusteti dan Neviyarni (2022, hlm. 637) pembelajaran matematika dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang mengintegrasikan beragam elemen belajar guna mengasah kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dapat membangun pemahaman terhadap konsep-konsep matematika dengan menggunakan kemampuan yang mereka miliki. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika mereka sendiri, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Selanjutnya Trisnani (2022, hlm. 54) mendefinisikan pembelajaran

matematika sebagai suatu proses sistematis yang menghadirkan pengalaman edukatif melalui keterlibatan aktif berbagai pihak. Pembelajaran matematika mengembangkan kemampuan matematis peserta didik dengan memanfaatkan beragam sumber dan strategi belajar guna mencapai standar kompetensi matematika yang telah dirumuskan sebelumnya.

Melalui uraian di atas, terlihat bahwa matematika tidak hanya terdiri dari rangkaian rumus dan hitungan, melainkan ilmu yang berperan strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis peserta didik. Pembelajaran matematika yang efektif berfokus pada proses penalaran dan pemahaman konsep, dimana peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan strategi penyelesaian, dan mengembangkan kemampuan analisis melalui pengalaman belajar yang bermakna.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika di lingkungan pendidikan formal memiliki peranan penting sebagai mata pelajaran dasar untuk pengembangan kemampuan kognitif peserta didik. Tujuan utama pembelajaran matematika tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk menghitung, melainkan mengembangkan kemampuan berpikir yang mendalam. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan memiliki berbagai keterampilan penting. Peserta didik dibimbing untuk mengembangkan daya nalar melalui pengenalan pola dan sifat-sifat matematika, pengelolaan bilangan, serta penyusunan argumentasi atau penjelasan konsep dengan logis. Lebih dari itu, peserta didik juga dibekali kemampuan memecahkan masalah dengan memahami persoalan, merancang model matematika, menyelesaikan perhitungan, dan menafsirkan hasilnya. Kemampuan mengomunikasikan gagasan secara jelas juga menjadi bagian penting, baik melalui simbol, tabel, diagram, maupun media lain. Pembelajaran matematika juga bertujuan menumbuhkan sikap positif terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu, ketekunan, serta kepercayaan diri dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah (Siswondo & Agustina, 2021, hlm. 36). Beragamnya tujuan dan

manfaat pembelajaran matematika ini menegaskan peran pentingnya dalam sistem pendidikan secara keseluruhan.

Pembelajaran matematika di sekolah merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan, dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu menguasai berbagai kompetensi yang ditargetkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan agar peserta didik dapat mengerjakan soal-soal rutin seperti ulangan harian, ujian semester, ujian nasional, atau seleksi masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi juga harus diarahkan pada tujuan yang lebih luas dan mendalam yaitu untuk membekali peserta didik dengan kemampuan atau keahlian berpikir tingkat tinggi, *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* (Kamarullah, 2020, hlm. 29). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika yang mendukung HOTS adalah kemampuan koneksi matematis, dimana peserta didik dapat menghubungkan berbagai konsep matematika baik antar topik maupun dengan kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya, setiap peserta didik memiliki kemampuan koneksi matematis, walaupun dengan tingkat yang bervariasi. Peserta didik yang memiliki kemampuan ini biasanya dapat memahami materi dengan lebih menyeluruh dan mengingat lebih lama. Selain itu, mereka juga mampu melihat hubungan antara berbagai topik dalam matematis serta keterkaitannya dengan bidang ilmu lain dan situasi kehidupan praktis. Nurfadhillah dkk., (2021, hlm. 290) menyebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk melatih perkembangan dan kecerdasan otak, mengasah keterampilan berpikir, menganalisis, serta menyelesaikan masalah. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika adalah membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep, yang dikenal sebagai kemampuan koneksi matematis.

Selanjutnya, menurut Ananda dan Wandini (2022, hlm. 4174) pembelajaran matematika di SD dirancang dengan dua sasaran pokok. Pertama, mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menerapkan konsep matematika secara praktis. Kedua, mengajarkan

cara berpikir logis dan sistematis melalui proses penalaran matematis yang mendukung pengembangan kognisi peserta didik.

Lambas (dalam Gultom dkk., 2021, hlm. 40) mengemukakan tujuan pembelajaran matematika antara lain:

- 1) Melatih pemikiran logis dalam menarik kesimpulan.
- 2) Mengembangkan kreativitas melalui imajinasi, intuisi, penemuan, rasa ingin tahu, dan kemampuan memprediksi.
- 3) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan keterampilan komunikasi dalam menyampaikan gagasan melalui lisan, tulisan, grafik, dan diagram.

Melalui paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan berpikir rasional, kritis, dan pemecahan masalah, serta memupuk sikap positif seperti keingintahuan dan ketekunan. Selain itu, pembelajaran matematika membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan koneksi matematis untuk memahami konsep secara mendalam serta mengaplikasikannya dalam berbagai aspek kehidupan.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika memiliki karakteristik atau ciri khas yang membedakannya dari mata pelajaran lain. Karakteristik ini penting untuk dipahami oleh pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang efektif. Menurut Trisnani (2022, hlm. 54) karakteristik pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Proses belajarnya bertingkat dan berputar seperti spiral, artinya setiap materi saling berhubungan dan berkembang secara bertahap.
- 2) Mementingkan kebenaran yang logis. Cara berpikir dalam pembelajaran matematika bersifat dari hal umum menuju hal khusus.
- 3) Selalu memperhatikan ruang lingkup atau semesta pembicaraan. Hal ini berarti setiap konsep matematika dibatasi dengan jelas dalam konteks tertentu, sehingga tidak menimbulkan salah tafsir atau kebingungan dalam penerapannya.

Mubarok (2022, hlm. 502) menyebutkan karakteristik pembelajaran matematika antara lain:

- 1) Pada proses pembelajaran guru menghadirkan objek-objek abstrak melalui metode yang memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep secara langsung.
- 2) Pembelajaran matematika dibangun atas kesepakatan bersama yang diwujudkan melalui proses belajar kolaboratif.
- 3) Guru mengembangkan *mindset* deduktif melalui strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik berpikir dari hal umum ke khusus.
- 4) Simbol-simbol matematis diperkenalkan tidak hanya sebagai lambang mati, melainkan melalui konteks yang bermakna.
- 5) Memperhatikan semesta pembicaraan dengan menjelaskan konteks permasalahan secara eksplisit.

Menurut Sumarmo (dalam Gultom dkk., 2021, hlm. 39) karakteristik pembelajaran matematika antara lain:

- 1) Pembelajaran matematika dirancang untuk mengembangkan kemampuan penalaran deduktif peserta didik, membantu mereka berpikir secara logis dari konsep umum ke aplikasi khusus.
- 2) Disusun secara terstruktur, memastikan peserta didik membangun pemahaman konsep dasar terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke materi yang lebih kompleks.
- 3) Membudayakan sikap tekun, ulet, dan menumbuhkan kecintaan terhadap matematika dalam diri peserta didik melalui kegiatan yang bermakna dan menantang.

Menurut Lambertus (dalam Kurniawati dan Ekayanti, 2020, hlm. 111) karakteristik pembelajaran matematika yaitu mengutamakan pola, struktur, dan keteraturan. Pembelajaran ini dimulai dari unsur-unsur dasar yang belum memiliki definisi tetap, kemudian berlanjut ke unsur-unsur yang sudah memiliki definisi jelas, hingga akhirnya sampai pada prinsip dan rumus-rumus dasar. Semua bagian dari pembelajaran ini saling terhubung dan tertata dengan baik, sehingga menunjang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara terstruktur.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika memiliki karakteristik khas yang menekankan pada proses bertahap dan terstruktur, berpikir logis secara deduktif, serta memperhatikan ruang lingkup yang jelas. Selain itu, pembelajaran matematika juga mengutamakan pemahaman konsep secara konkret melalui pendekatan kolaboratif, serta penggunaan simbol yang bermakna.

## 2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model inovatif dalam pembelajaran berbasis kelompok. Model ini dirancang untuk mengoptimalkan interaksi antar peserta didik, baik dalam hal akademik maupun sosial. Menurut Fauziah dan Anugraheni (2020, hlm. 852) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan pertandingan atau kompetisi antar tim maupun antar anggota dalam kelompok. Model ini pertama kali dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995 sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selanjutnya, Fauziah (2020, hlm. 3) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran berbasis kelompok yang sederhana untuk dipraktikkan, dimana seluruh peserta didik dapat berpartisipasi tanpa adanya perbedaan status. Model ini menempatkan peserta didik dalam posisi mentor untuk rekan seusiaanya, serta mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan (*Reinforcement*). Dengan menggunakan model TGT, peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih santai sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran TGT di dalam kelas memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang dinamis dan kolaboratif bagi peserta didik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam mendorong interaksi dan kerja sama peserta didik. Model ini

memadukan komponen permainan dan kompetisi guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menghibur dan menggugah semangat belajar. Menurut Rusman (dalam Fauziyah, 2020, hlm. 3) model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran berbasis kelompok yang membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar beranggotakan 5-6 peserta didik dengan heterogenitas latar belakang, kemampuan belajar, jenis kelamin, dan keragaman suku. Sejalan dengan itu, Sa'adilla dkk., (2020, hlm. 30) menyatakan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang menerapkan konsep kerja sama dalam kelompok kecil. Model ini mengadopsi format permainan dalam proses belajarnya, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan. Model TGT menerapkan turnamen edukasi serta menggunakan kuis dan sistem poin. Setiap peserta didik berperan sebagai perwakilan tim mereka dan bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat pencapaian akademik sebelumnya yang setara.

Saat proses pembelajaran, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi semua peserta didik, baik yang memiliki kemampuan akademik tinggi maupun yang masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Model pembelajaran TGT dirancang untuk mendorong keterlibatan seluruh peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga setiap anggota kelompok memiliki peran yang berarti. Model ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi untuk menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga memungkinkan peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk berpartisipasi aktif dan memiliki peran yang signifikan dalam kelompok mereka (Nurhayati dkk., 2022, hlm. 9120).

Selanjutnya menurut Prasetya dan Agustika (2023, hlm. 165) model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kelompok. Melalui model ini, peserta didik diajak berpartisipasi dalam serangkaian permainan akademik yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang berpusat pada kerja kelompok dengan menggabungkan elemen-elemen permainan, kompetisi akademik, dan sistem penilaian untuk menghasilkan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik.. Model ini memungkinkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif tanpa perbedaan status, dengan menekankan kerja sama, persaingan yang sehat, serta tanggung jawab dalam kelompok. Dengan model TGT ini, baik peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi maupun rendah dapat berkontribusi secara signifikan dalam pembelajaran.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik yang mendukung efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Model ini dirancang untuk mendorong kerja sama antar peserta didik dalam kelompok serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Adapun karakteristik model pembelajaran TGT menurut Hartadji (dalam Gultom dkk., 2021, hlm. 42) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik melakukan kolaborasi dalam tim melalui pendekatan kooperatif guna memahami dan menuntaskan materi pelajaran..
- 2) Setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam, mulai dari tingkat tinggi, sedang, hingga rendah.
- 3) Jika memungkinkan, kelompok dibentuk dengan memperhatikan perbedaan ras, budaya, suku, dan jenis kelamin.
- 4) Sistem penilaian lebih menekankan pencapaian dan keberhasilan kelompok dibandingkan individu, sehingga mendorong kerja sama dan tanggung jawab bersama.

Hasanah dan Himami (2021, hlm. 9) menjelaskan bahwa karakteristik utama model pembelajaran TGT adalah menciptakan suasana belajar yang santai bagi peserta didik, sekaligus mendorong rasa tanggung jawab, kerja

sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model ini, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar, saling mendukung dalam kelompok, serta mengembangkan keterampilan sosial dan akademik secara seimbang.

Selanjutnya, Sukaisih (2020, hlm. 68) mengemukakan terdapat beberapa karakteristik model pembelajaran TGT yaitu:

1) Pembentukan kelompok yang heterogen (*Teams*)

Pembentukan kelompok ini didasarkan pada perbedaan kemampuan kognitif, jenis kelamin, suku, dan ras. Keberagaman ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kooperatif, dimana peserta didik dapat saling mendukung dan membantu dalam memahami materi.

2) Permainan akademik sebagai sarana belajar (*Games Tournament*)

Kegiatan turnamen ini bukan hanya meningkatkan penguasaan materi peserta didik, melainkan juga mendorong semangat berkompetisi yang positif dan memperbesar keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

3) Sistem penghargaan berbasis kelompok (*Group Reward*)

Penghargaan diberikan kepada kelompok dengan rata-rata skor tertinggi, bukan hanya berdasarkan hasil individu, tetapi juga dari kerja sama dalam keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mendorong tanggung jawab bersama dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam kelompok.

Menurut Simbolon dkk., (2025, hlm. 23) menyebutkan bahwa karakteristik model pembelajaran TGT, yaitu model ini dirancang khusus untuk menggerakkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan berkelompok dan sistem turnamen yang memotivasi peserta didik. Setiap kelompok dibentuk dengan memperhatikan kemampuan akademik yang beragam, sehingga tercipta suasana belajar yang saling mendukung. Dalam prosesnya, peserta didik tidak hanya menerima materi pelajaran, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan akademik yang menarik.

Selanjutnya, menurut Gultom dkk., (2021, hlm. 45) karakteristik model pembelajaran TGT yaitu pembentukan kelompok yang terdiri dari 5-

6 peserta didik dengan beragam karakteristik. Keberagaman ini mencakup perbedaan tingkat kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras. Komposisi kelompok yang heterogen ini dirancang untuk mendorong semangat saling membantu. Melalui interaksi ini, diharapkan peserta didik dapat memahami bahwa proses pembelajaran tidak hanya efektif dalam memperdalam pengetahuan, melainkan juga menghadirkan pengalaman belajar yang menggembirakan dan penuh makna.

Melalui penjelasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik model pembelajaran TGT berfokus pada pembelajaran kelompok yang mengutamakan kerja sama kelompok heterogen, dimana peserta didik dengan berbagai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, dan ras saling berinteraksi dalam suasana belajar yang menyenangkan. Model ini memanfaatkan format permainan dan turnamen sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui kerja sama, tanggung jawab bersama, dan kompetisi sehat. Sistem penghargaan yang berorientasi pada pencapaian kelompok turut mendorong motivasi belajar dan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kolaboratif.

### **c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Menurut Rahmawati dkk., (2023, hlm. 3289), model pembelajaran TGT memiliki lima langkah utama yang sistematis, antara lain:

- 1) Presentasi kelas, pendidik menjelaskan gambaran umum materi inti pembelajaran dengan cara langsung, menyampaikan uraian dan bimbingan awal kepada semua peserta didik.
- 2) Belajar dalam kelompok, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Mereka berdiskusi dan saling memastikan pemahaman materi untuk persiapan kegiatan selanjutnya.

- 3) Permainan (*Games*), kegiatan dilakukan menggunakan media berisi soal-soal yang sudah disiapkan oleh guru, dengan tujuan menguji pemahaman peserta didik secara interaktif.
- 4) Pertandingan (*Tournament*), peserta didik secara bergantian menjawab soal-soal yang terdapat pada media yang sudah disiapkan, berkompetisi dalam suasana akademik yang menyenangkan.
- 5) Penghargaan kelompok, kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari guru sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan prestasi mereka.

Langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Astuti dkk., (2022, hlm. 195) adalah sebagai berikut:

- 1) Presentasi kelas

Tahap presentasi kelas merupakan fase awal dimana guru secara sistematis menjelaskan materi pelajaran kepada seluruh peserta didik. Guru menggunakan berbagai metode pengajaran untuk menyampaikan konsep, teori, dan informasi penting terkait topik yang akan dipelajari. Tujuan utama dari presentasi kelas adalah memberikan pemahaman dasar dan kerangka pengetahuan yang sama kepada seluruh peserta didik sebelum mereka masuk ke tahap selanjutnya.

- 2) Pembentukan tim (*Teams*)

Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Pembentukan tim dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang peserta didik. Setiap tim biasanya terdiri dari 5-6 anggota yang memiliki karakteristik berbeda. Tujuan pembentukan tim adalah menciptakan lingkungan belajar kolaboratif dimana peserta didik saling membantu, berbagi pengetahuan, dan mendukung satu sama lain dalam memahami materi pelajaran.

- 3) Permainan (*Games*)

Guru memberikan serangkaian pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran. Desain permainan dirancang secara cermat dengan memperhatikan tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik.

Pertanyaan yang disusun memiliki variasi tingkat kesulitan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan cepat. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya mengasah kemampuan akademik tetapi juga mengembangkan sikap kompetitif positif, keberanian menjawab, dan keterampilan berkomunikasi.

#### 4) Turnamen

Peserta didik dari tim berbeda berkompetisi dalam ajang akademik. Sistem turnamen dirancang untuk memastikan keadilan kompetisi dengan mengatur peserta didik yang berkompetisi memiliki kemampuan setara. Setiap peserta didik dituntut untuk menampilkan performa terbaiknya, menguasai materi secara mendalam, dan berkompetisi secara sportif. Turnamen tidak hanya bertujuan menguji kemampuan individual, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan potensinya.

#### 5) Penilaian skor

Tahap akhir adalah penilaian skor yang dilakukan secara transparan dan adil. Penilaian dilakukan dengan menghitung skor tertinggi yang dikumpulkan selama turnamen. Sistem penilaian ini tidak hanya fokus pada perolehan skor individual, tetapi juga memperhatikan kontribusi setiap anggota dalam tim. Melalui tahap ini, peserta didik didorong untuk bertanggung jawab secara individu dan berkontribusi positif dalam tim, sekaligus memberikan pengakuan dan penghargaan kepada individu dan tim yang berprestasi.

Langkah-langkah model TGT menurut Royani dan Kelana (2022, hlm. 14) diantaranya:

##### 1) Penyampaian materi

Guru mengawali pembelajaran dengan menyajikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik untuk memudahkan pemahaman terhadap konsep yang diajarkan, sekaligus menciptakan hubungan antara teori dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

2) Pembentukan tim

Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk menciptakan dinamika pembelajaran kolaboratif, dimana setiap peserta didik dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung dalam proses pembelajaran.

3) Permainan (*Games tournament*)

Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan, kemudian peserta didik mulai berdiskusi dalam kelompok untuk membagi tugas antar anggota. Proses ini melatih kemampuan peserta didik dalam memahami instruksi, bekerja sama, dan mengorganisasi peran masing-masing anggota untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

4) Pemberian penghargaan kelompok

Tahap ini merupakan bentuk apresiasi terhadap kinerja dan prestasi kelompok. Penghargaan diberikan berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan, bertujuan untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan semangat kompetisi positif antar kelompok.

5) Penskoran dan penghargaan

Proses penilaian dilakukan secara sistematis dengan menghitung perolehan skor setiap kelompok. Berdasarkan hasil tersebut, setiap kelompok mendapat penghargaan dari guru berdasarkan prestasi yang diraih. Sistem penghargaan ini merangsang peserta didik untuk memberikan upaya terbaik mereka selama pembelajaran berlangsung.

6) Evaluasi pengalaman

Sebagai penutup pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan penyimpulan bersama tentang materi yang telah dibahas. Aktivitas refleksi seperti ini membantu peserta didik memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, sekaligus memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran selanjutnya. Proses ini juga

memungkinkan guru untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang telah diterapkan.

Menurut Az-Zahra dkk., (2023, hlm. 989) implementasi model pembelajaran TGT dimulai dengan persiapan menyeluruh dari guru berupa penyiapan berbagai media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran. Setelah itu, guru melanjutkan dengan pembagian peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan, sehingga seluruh peserta didik memahami dengan jelas bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung.

Selanjutnya Rachmat (dalam Gultom dkk., 2021, hlm. 47) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar yang beragam dari segi kemampuan dan latar belakang.
- 3) Peserta didik berpartisipasi dalam turnamen akademik dengan menempati meja pertandingan bersama peserta dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan setara.
- 4) Setelah turnamen berakhir, peserta didik kembali bergabung dengan kelompok asal mereka.
- 5) Guru menghitung dan mengumumkan perolehan skor tiap kelompok, kemudian memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih prestasi tertinggi.

Melalui pandangan para ahli yang telah diuraikan, dapat dirumuskan langkah-langkah model pembelajaran TGT yang terdiri dari lima fase utama. Kelima fase tersebut meliputi penyajian kelas, pembentukan tim dan belajar kelompok, permainan, turnamen, serta penilaian dan penghargaan. Setiap fase memiliki kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sebagaimana terdapat dalam Tabel 2.1 di bawah ini.

**Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT**

No	Sintaks	Kegiatan	
		Guru	Peserta Didik
1.	Penyajian atau presentasi kelas	Menyampaikan garis besar materi dan memberikan penjelasan serta arahan awal kepada seluruh peserta didik.	Mencermati uraian materi dan instruksi yang dikomunikasikan oleh guru.
2.	Pembentukan tim dan belajar dalam kelompok ( <i>Teams</i> )	Mengorganisir peserta didik dalam tim campuran dengan komposisi beragam dan membagikan LKPD kepada setiap kelompok untuk didiskusikan.	Berdiskusi dan saling memastikan pemahaman materi untuk persiapan kegiatan selanjutnya.
3.	Permainan ( <i>Games</i> )	Menyiapkan media berisi soal-soal dan menjelaskan aturan permainan untuk menguji pemahaman peserta didik.	Melakukan diskusi berkelompok guna memecahkan permasalahan.
4.	Turnamen ( <i>Tournament</i> )	Mengatur peserta didik untuk berkompetisi dengan kemampuan yang setara dari kelompok berbeda.	Berkompetisi dalam menjawab soal-soal turnamen secara bergantian dengan suasana akademik yang menyenangkan.
5.	Penilaian skor, pemberian penghargaan, dan refleksi	Menghitung skor, memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi, serta membimbing peserta didik membuat kesimpulan dan melaksanakan refleksi pembelajaran	Menerima penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan prestasi kelompok, serta membuat kesimpulan dan refleksi pembelajaran.

Tabel 2.1 di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dirancang melalui lima fase yang saling berkaitan, dimulai dari penyajian materi oleh guru, pembentukan tim heterogen, pelaksanaan permainan untuk penguatan konsep, turnamen akademik yang menguji pemahaman individual, hingga pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Setiap

fase memiliki aktivitas yang jelas bagi guru dan peserta didik, menciptakan alur pembelajaran yang terstruktur namun tetap menyenangkan dengan mengkombinasikan unsur kerja sama tim dan kompetisi positif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **d. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran inovatif yang mampu mengubah dinamika pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif dan menarik. Menurut Rahmawati dkk., (2023, hlm. 3829), penerapan model pembelajaran TGT memiliki kelebihan disetiap tahapannya. Pada tahap penyajian kelas, model ini mampu melatih peserta didik untuk mengembangkan keberanian dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru. tahap belajar kelompok memungkinkan peserta didik mengungkapkan pendapat secara lebih leluasa dan menciptakan suasana pembelajaran yang santai. Selama kegiatan *games* dan turnamen, peserta didik dilatih untuk mematuhi peraturan serta meningkatkan semangat dan antusiasme belajar. Sementara pada tahap penghargaan kelompok, model pembelajaran TGT membantu peserta didik belajar menghargai upaya orang lain dan menerima keputusan bersama.

Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Isjayanti dkk., (2023, hlm. 1614) adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, permainan dan turnamen.
- 2) Peserta didik belajar menghargai pendapat dan kemampuan teman sekelompoknya. Interaksi positif ini membangun sikap toleransi dan empati antar peserta didik.
- 3) Integrasi unsur permainan dalam pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Fauziah dkk., (2023, hlm. 499) diantaranya:

- 1) Menghasilkan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik melalui sistem kompetisi dan penghargaan yang diterapkan.

- 2) Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mendalam melalui proses diskusi dan pertukaran pengetahuan dalam kelompok.
- 3) Meningkatkan toleransi, kepekaan antar peserta didik, dan kemampuan kepemimpinan dalam memimpin suatu kelompok.
- 4) Menumbuhkan kerja sama yang solid antar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama.
- 5) Peserta didik menjadi lebih berani dalam mengutarakan pendapat dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Alivia dkk., (2023, hlm. 1050) kelebihan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam dan komprehensif melalui aktivitas pembelajaran yang terstruktur.
- 2) Mendorong peningkatan tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan.
- 3) Proses penguasaan materi menjadi lebih efisien karena memungkinkan peserta didik menyerap informasi secara tepat namun tetap menyeluruh.
- 4) Struktur pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan membangkitkan semangat dan dorongan internal peserta didik untuk belajar dengan giat.
- 5) Desain pembelajaran yang interaktif mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 6) Pembelajaran berkelompok membantu mengembangkan karakter positif peserta didik, khususnya dalam hal toleransi dan kepekaan terhadap sesama.
- 7) Interaksi intensif antar peserta didik dalam kelompok membantu mengasah kemampuan bersosialisasi dan membangun hubungan interpersonal yang lebih baik.
- 8) Kombinasi berbagai aspek positif dalam model pembelajaran tgt berkontribusi pada peningkatan capaian akademik dan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Selanjutnya, menurut Az-Zahra dkk., (2023, hlm. 987) model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui model ini, peserta didik mendapatkan kesempatan berteman lebih banyak dari berbagai latar belakang yang berbeda, tidak terbatas pada kelompok mereka sendiri. Sistem permainan dalam model ini mengajarkan kepada peserta didik bahwa keberhasilan mereka tergantung pada kerja keras dan kemampuan sendiri. Model ini mampu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam berinteraksi sosial, meskipun tidak langsung mempengaruhi prestasi akademik mereka. Kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran. Model ini meningkatkan pemahaman materi secara mendalam melalui aktivitas pembelajaran terstruktur dan mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen. Unsur kompetitif dan pembelajaran berkelompok tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### **e. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Seperti halnya model pembelajaran lainnya, model pembelajaran TGT juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam penerapannya. Menurut Fauziah dkk., (2023, hlm. 499) kekurangan dari model pembelajaran TGT terletak pada dinamika kelas yang cenderung kurang terkendali karena karakteristik pembelajarannya yang berbasis permainan. Meskipun elemen permainan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, hal ini seringkali mengakibatkan situasi kelas menjadi terlalu riuh sehingga mengurangi kondusifitas pembelajaran. Selain itu, penerapan model ini memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dalam pelaksanaan setiap tahapan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

Alivia dkk., (2023, hlm. 1050) mengemukakan kekurangan model pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Proses pengelompokkan peserta didik menjadi tantangan tersendiri bagi guru mengingat keragaman karakteristik dan latar belakang yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.
- 2) Pelaksanaan diskusi dalam aktivitas pembelajaran memerlukan durasi waktu yang lebih panjang untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Menurut Isjayanti dkk., (2023, hlm. 1614) kekurangan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru

Guru menghadapi kesulitan saat membentuk kelompok karena harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti kemampuan akademik dan karakteristik peserta didik. Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena guru perlu menganalisis kemampuan setiap peserta didik untuk menciptakan kelompok yang seimbang. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam memperkirakan bagaimana peserta didik berinteraksi dalam kelompok. Guru harus terus memantau dan mengevaluasi keefektifan kelompok yang sudah dibentuk, bahkan terkadang perlu mengubah susunan kelompok jika dirasa kurang optimal.

- 2) Bagi peserta didik

Peserta didik yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi sering mengalami kesulitan saat harus menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya yang memiliki kemampuan berbeda. Perbedaan cara belajar dan kemampuan memahami materi antar peserta didik dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik yang kemampuan akademiknya kurang mungkin merasa malu untuk bertanya. Kondisi ini dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam penyampaian materi antar peserta didik. Akibatnya, materi yang seharusnya dipahami bersama menjadi tidak tersampaikan dengan baik dan mengganggu proses belajar kelompok.

Kekurangan model pembelajaran TGT menurut Wulandari dkk., (2021, hlm. 6) antara lain:

- 1) Alokasi waktu penerapan model pembelajaran TGT memerlukan waktu yang tidak sedikit. Hal ini dikarenakan setiap tahapan dalam TGT harus dilakukan secara berurutan dan terstruktur.
- 2) Guru memiliki tanggung jawab yang lebih besar sebagai pengendali utama pembelajaran

Selanjutnya, Az-Zahra dkk., (2023, hlm. 990) menyebutkan kekurangan model pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Bagi Guru

Guru mengalami kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam. Tantangan ini dapat diatasi bila guru, sebagai pengendali kelas, melakukan pengelompokkan dengan cermat dan seksama. Selain itu, model ini memerlukan waktu yang cukup banyak, seringkali melebihi alokasi waktu yang telah direncanakan.

- 2) Bagi Peserta Didik

Beberapa peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi masih kurang terlatih dan kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada teman-temannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya, terutama terkait dengan pengelolaan kelas yang cenderung kurang terkendali karena karakteristik pembelajarannya berbasis permainan. Model ini membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang dalam pelaksanaannya, serta menjadi tantangan bagi guru dalam proses pembentukan kelompok yang memerlukan pertimbangan berbagai aspek seperti kemampuan akademik dan karakteristik peserta didik. Dari sisi peserta didik, perbedaan kemampuan akademik dalam kelompok dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses transfer pengetahuan antar peserta didik.

### 3. Aplikasi *Wordwall*

#### a. Pengertian Aplikasi *Wordwall*

*Wordwall* termasuk media pembelajaran digital yang berfungsi mendukung proses belajar mengajar agar menjadi lebih interaktif. Muhajidin dkk., (2021, hlm. 556) menjelaskan bahwa aplikasi *wordwall* adalah platform pembelajaran yang berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menilai pemahaman peserta didik. Platform yang dikembangkan oleh *Visual Education Ltd* dari United Kingdom ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui berbagai *template* permainan edukatif.

Sejalan dengan hal tersebut, Martono dan Kristina (2024, hlm. 717) mendefinisikan *wordwall* sebagai sebuah platform pembelajaran digital yang dapat digunakan guru untuk menciptakan atmosfer belajar yang lebih memikat dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di ruang kelas. *Wordwall* bukan sekadar berfungsi sebagai instrumen pendukung pengajaran biasa, melainkan juga berperan sebagai sarana yang mampu mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan bermakna bagi peserta didik melalui fitur-fitur interaktifnya.

Nisa dan Susanto (2022, hlm. 142) mengemukakan bahwa *wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif yang menawarkan beragam fitur multimedia yang mengagumkan. Platform ini menghadirkan pengalaman belajar yang aktif melalui perpaduan antara visual yang berwarna-warni serta efek suara yang mendukung. Platform ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan fokus serta keterlibatan aktif peserta didik.

Selanjutnya, menurut Marlita dkk., (2024, hlm. 727) *wordwall* adalah platform pembelajaran daring yang menawarkan beragam permainan pendidikan yang menarik dan interaktif. Platform ini menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti teka-teki silang, kuis, permainan kata, dan poster edukasi yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sementara itu, menurut Nuria dkk., (2024, hlm. 2270) *wordwall* merupakan alat bantu pembelajaran yang bersifat

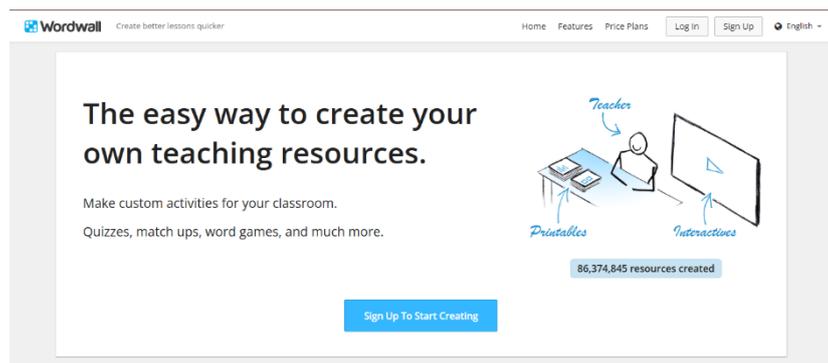
mudah digunakan, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan tampilan yang menarik secara visual, *wordwall* mampu mendorong minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui pemaparan yang telah disajikan, dapat ditegaskan bahwa *wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai media evaluasi dan alat bantu pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia menarik seperti *template* permainan edukatif, visual berwarna, dan efek suara. Selain membantu guru mengevaluasi sejauh mana peserta didik memahami materi, platform ini juga berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

### **b. Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall***

Media evaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* dapat dibuat dengan mengikuti beberapa tahapan yang sistematis. Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk membuat evaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* menurut Sulistyorini dkk., (2023, hlm. 168) adalah sebagai berikut:

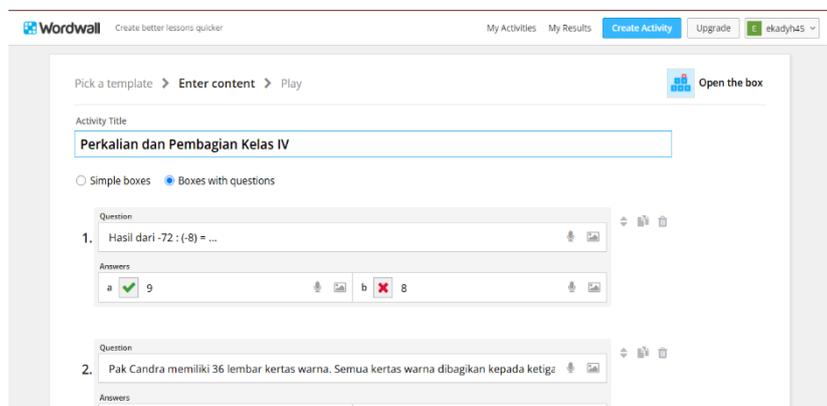
- 1) Membuka *website wordwall* dan melakukan *login* terlebih dahulu menggunakan akun yang sudah didaftarkan untuk bisa mengakses seluruh fitur yang ada, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.1.



**Gambar 2.1 Tampilan Awal *Wordwall***

Gambar 2.1 menunjukkan tampilan awal *wordwall* yang memuat *form login* berupa kolom email dan kata sandi. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan data akun yang telah terdaftar untuk dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalam *platform wordwall*.

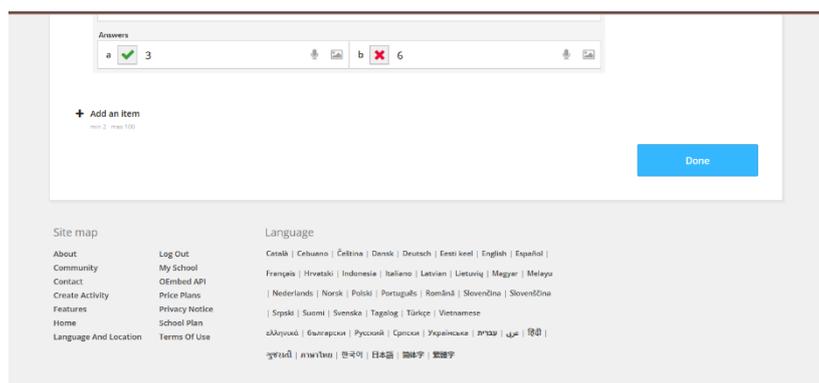
- 2) Membuat soal evaluasi dengan memasukkan pertanyaan-pertanyaan beserta pilihan jawaban yang sudah disiapkan ke dalam *template wordwall*, lalu menentukan kunci jawaban untuk setiap soal, seperti yang terlihat pada Gambar 2.2.



**Gambar 2.2 Tampilan Edit Soal dan Pilihan Jawaban**

Gambar 2.2 menunjukkan tampilan pembuatan soal pada *wordwall*. Pada tampilan ini, terdapat kolom untuk memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban, serta pilihan untuk menentukan jawaban yang benar. Tampilan ini dibuat sedemikian rupa untuk memudahkan pendidik dalam membuat soal evaluasi.

- 3) Menyimpan soal evaluasi yang sudah dibuat dengan mengklik tombol “done” agar tersimpan dalam sistem *wordwall*. Proses penyimpanan ini dapat dilihat pada Gambar 2.3.

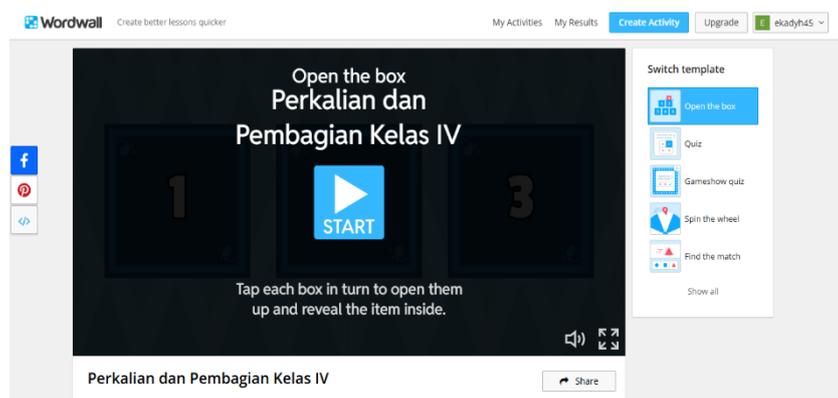


**Gambar 2.3 Tampilan Penyelesaian Edit**

Gambar 2.3 menampilkan tahap akhir pembuatan soal evaluasi. Pada tampilan ini terlihat tombol *done* yang berfungsi untuk menyimpan seluruh soal yang telah dibuat ke dalam sistem *wordwall*. Penyimpanan ini penting

untuk memastikan bahwa seluruh soal yang telah dibuat dapat digunakan kembali.

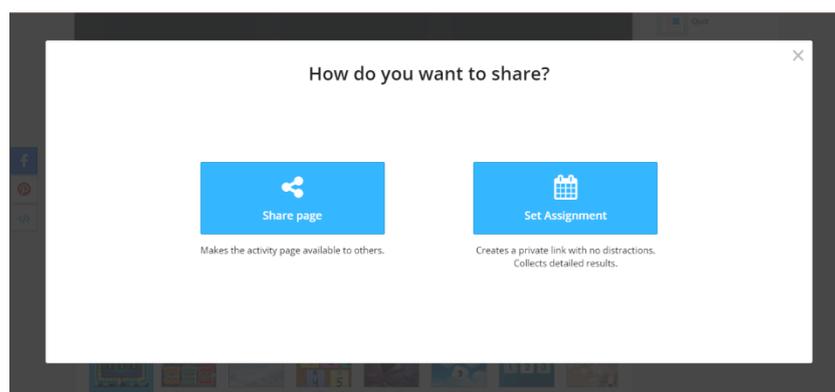
- 4) Mengecek ulang seluruh soal yang telah dibuat untuk memastikan semuanya sudah tersimpan dengan benar dan siap digunakan, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2.4.



**Gambar 2.4 Tampilan Soal yang telah Tersimpan**

Gambar 2.4 memperlihatkan tampilan hasil akhir dari soal-soal yang telah tersimpan dalam sistem. Pada halaman ini, pendidik dapat melihat keseluruhan soal yang telah dibuat dan memastikan bahwa semua bagian, termasuk pertanyaan, pilihan jawaban, dan kunci jawaban telah tersimpan dengan benar.

- 5) Setelah soal evaluasi selesai dibuat dan disimpan, pendidik dapat mendistribusikan soal tersebut kepada peserta didik dengan cara mengklik “*share*”, seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2.5.



**Gambar 2.5 Tampilan untuk Membagikan Link Soal**

Gambar 2.5 menunjukkan tampilan berbagi yang tersedia di *wordwall*. Pada halaman ini, pendidik dapat memilih cara membagikan soal

evaluasi, seperti membagikan tautan secara langsung atau menghubungkan dengan media pembelajaran lainnya. Fitur ini dibuat untuk memudahkan pendidik dalam membagikan soal evaluasi kepada peserta didik.

Setelah memahami tahapan pembuatan soal menggunakan *wordwall* untuk pendidik, penting untuk mengetahui tahapan penggunaan platform ini bagi peserta didik. Pemahaman terhadap kedua prosedur ini akan mendukung terlaksananya proses evaluasi pembelajaran yang efektif. Berkaitan dengan hal tersebut, Martono dan Kristina (2024, hlm. 718) mengemukakan langkah-langkah untuk menggunakan *wordwall* yaitu:

- 1) Akses menu “*my activities*” yang tersedia pada platform *wordwall*
- 2) Pilih permainan yang akan digunakan, sesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan
- 3) Tekan tombol “*start*” untuk memulai aktivitas pembelajaran.
- 4) Tersedia durasi waktu 30 detik untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Pengaturan waktu ini telah ditetapkan secara otomatis oleh sistem *wordwall*.
- 5) Sistem akan menampilkan tanda ceklis (✓) untuk jawaban yang benar, sedangkan tanda silang (x) untuk jawaban yang salah disertai dengan jawaban yang benar.
- 6) Pada akhir sesi pembelajaran, sistem akan menampilkan akumulasi nilai yang diperoleh. Melalui fitur ini, pendidik dan peserta didik dapat melakukan penilaian terhadap tingkat pemahaman materi yang telah dipelajari.

### **c. Kelebihan Aplikasi *Wordwall***

Sebagai platform pembelajaran interaktif, *wordwall* memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran. Adapun kelebihan dari aplikasi *wordwall* menurut Muhajidin dkk., (2021, hlm. 557) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dari berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut, sehingga

memudahkan pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini di kelas.

- 2) Menyediakan berbagai model penugasan yang dapat diakses secara praktis oleh peserta didik melalui ponsel mereka, sehingga memungkinkan proses pembelajaran dan evaluasi dapat dilakukan secara fleksibel tanpa terbatas ruang dan waktu.
- 3) Memiliki sifat kreatif yang memungkinkan pendidik untuk mengembangkan berbagai variasi aktivitas pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kelebihan *wordwall* menurut Imanulhaq dan Prastowo (2022, hlm. 40) adalah sebagai berikut:

- 1) Menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik tingkat SD karena sesuai dengan karakteristik mereka yang menyukai aktivitas permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.
- 2) Menawarkan fleksibilitas penggunaan untuk berbagai mata pelajaran melalui beragam *template* permainan edukatif yang tersedia, serta dilengkapi dengan fitur evaluasi pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menilai pemahaman peserta didik.
- 3) Memberikan kemudahan akses bagi peserta didik untuk menggunakan *wordwall* melalui komputer maupun ponsel mereka di rumah, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara mandiri.

Kelebihan *wordwall* menurut Zahroh dkk., (2024, hlm. 136) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki sifat yang adaptif sehingga dapat diimplementasikan pada berbagai jenjang pendidikan.
- 2) Menyediakan beragam fitur menarik yang dapat diakses secara gratis dan mendukung pembelajaran.
- 3) *Wordwall* menawarkan efisiensi waktu, baik dalam proses pengerjaan maupun penilaian hasil belajar peserta didik.

- 4) Penggunaan *wordwall* terbukti dapat meningkatkan ketertarikan, semangat, serta jiwa kompetitif dikalangan peserta didik.
- 5) Efektif dalam mengatasi kejenuhan dan kemonotonan yang sering muncul selama proses evaluasi pembelajaran.
- 6) Dapat digunakan dalam waktu yang bersamaan

Selanjutnya, menurut Marlita dkk., (2024, hlm. 727) *wordwall* memiliki kelebihan yang memungkinkan guru untuk menghadirkan pembelajaran bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Platform ini menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan menyediakan berbagai pilihan template yang dapat dimanfaatkan untuk membuat beragam jenis soal serta aktivitas pembelajaran menarik lainnya.

Nisa dan Susanto (2022, hlm. 142) menyebutkan kelebihan *wordwalli* antara lain:

- 1) Memiliki berbagai fitur yang fleksibel
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan format permainan
- 3) Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran
- 4) Mendorong kreativitas peserta didik
- 5) Membangun kemampuan bekerja sama
- 6) Penggunaan yang sederhana dan praktis

Melalui penjelasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *wordwall* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Platform ini bersifat adaptif dan fleksibel sehingga dapat diimplementasikan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Melalui beragam *template* permainan edukatif yang tersedia, pendidik dapat mengembangkan variasi aktivitas pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kemudahan akses melalui komputer maupun ponsel memungkinkan pembelajaran berlangsung secara mandiri dan fleksibel.

#### **d. Kekurangan Aplikasi *Wordwall***

Penggunaan *wordwall* sebagai platform pembelajaran interaktif menghadapi beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Menurut Imanulhaq dan Prastowo (2022, hlm. 40), terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Terdapat risiko kecurangan dalam pengerjaan kuis karena peserta didik berpotensi mendapat bantuan dari orang di sekitarnya.
- 2) Jenis dan ukuran huruf pada permainan tidak dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
- 3) Penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam permainan mengharuskan pendidik untuk memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai cara bermain.
- 4) Beberapa jenis kuis yang tersedia dalam *wordwall* merupakan fitur berbayar, sehingga tidak dapat diakses secara gratis oleh pengguna.

Kekurangan *wordwall* menurut Zahroh dkk., (2024, hlm. 136) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengoperasian platform ini sangat bergantung pada ketersediaan dan kualitas koneksi internet. Ketidakstabilan jaringan dapat menghambat proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 2) Akses gratis pada platform ini memiliki batasan dalam pembuatan permainan edukatif, dimana pengguna hanya dapat membuat maksimal lima jenis permainan.

Selanjutnya, Muhajidin dkk., (2021, hlm. 557) mengemukakan beberapa kekurangan dalam penggunaan *wordwall*, diantaranya:

- 1) Penggunaan platform ini memiliki kerentanan terhadap tindak kecurangan dalam proses evaluasi, serta keterbatasan pada ukuran huruf tidak dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 2) Proses merancang dan membuat materi pembelajaran memerlukan durasi yang lebih panjang jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.
- 3) Platform ini terbatas pada aspek visual sehingga hanya dapat melayani gaya belajar visual.

Marlita dkk., (2024, hlm. 727) menyebutkan beberapa kekurangan *wordwall*, diantaranya membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif panjang dan memerlukan koneksi internet yang stabil. Selain itu, antusiasme tinggi peserta didik dalam berpartisipasi aktif terkadang dapat menyulitkan guru dalam menjaga ketertiban kelas. Sementara itu, menurut Nisa dan

Susanto (2022, hlm. 142) kekurangan *wordwall* yaitu pembuatan permainan dalam platform ini cenderung memakan waktu yang lama. Selain itu, antusiasme berlebih dari para peserta didik dapat menyulitkan guru dalam menjaga ketertiban kelas. Kekurangan lainnya yaitu kebutuhan akan perangkat elektronik untuk mengakses aplikasi ini, yang tidak selalu praktis untuk dibawa dan digunakan diberbagai tempat pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *wordwall* memiliki beberapa keterbatasan signifikan, meliputi ketergantungan pada koneksi internet, batasan akses pada versi gratis, risiko kecurangan dalam evaluasi, keterbatasan dalam kustomisasi tampilan seperti jenis dan ukuran huruf, kendala bahasa pengantar yang menggunakan bahasa inggris, serta waktu perancangan yang relatif lama.

#### **e. Fitur pada Aplikasi *Wordwall***

Platform *wordwall* memiliki berbagai fitur permainan interaktif yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Muhajidin dkk., (2021, hlm. 556) mengidentifikasi 18 fitur permainan edukatif yang tersedia dalam *wordwall*, fitur-fiturnya antara lain:

- 1) *Match up*, permainan mencocokkan antara soal dengan fungsi atau definisinya.
- 2) *Open the box*, jenis permainan yang mengharuskan peserta menebak isi dari kotak tertentu dengan memilih dan membuka kotak yang telah disediakan..
- 3) *Random cards*, permainan menyusun ulang huruf-huruf agar membentuk kata atau jawaban yang tepat.
- 4) *Anagram*, permainan menyusun huruf-huruf sesuai dengan posisi yang benar.
- 5) *Labelled diagram*, peserta didik diminta menyusun gambar atau label menggunakan teknik tarik dan letakkan (*drag and drop*).
- 6) *Categorize*, permainan mengelompokkan *item* ke dalam kolom-kolom yang disediakan.
- 7) *Quiz*, permainan dengan format pilihan ganda.

- 8) *Find the match*, aktivitas di mana peserta didik diminta mencocokkan gambar dengan pasangan yang sesuai dari pilihan yang tersedia.
- 9) *Matching pairs*, jenis permainan mencocokkan pasangan ubin berdasarkan kesesuaian jawaban yang diketik oleh peserta didik.
- 10) *Missing word*, peserta didik menyeret dan meletakkan kata yang tepat ke dalam bagian kalimat yang kosong.
- 11) *Wordsearch*, permainan mencari dan menandai huruf-huruf tersembunyi dalam sebuah kotak *grid* untuk menemukan kata-kata tertentu.
- 12) *Rank order*, menyusun beberapa item secara berurutan dengan metode tarik dan letakkan agar sesuai dengan urutan yang benar.
- 13) *Random wheel*, fitur berupa roda putar yang berfungsi untuk memilih item secara acak.
- 14) *Group sort*, permainan mengelompokkan jawaban ke dalam grup menggunakan *drag* dan *drop*.
- 15) *Unjumble*, permainan menyusun kembali kata atau kalimat yang telah diacak agar menjadi susunan yang benar.
- 16) *Gameshow quiz*, format kuis pilihan ganda yang disertai dengan fitur tambahan seperti batas waktu, nyawa, dan poin bonus.
- 17) *Maze chase*, permainan yang menantang peserta didik untuk mengejar jawaban yang benar sambil menghindari jebakan atau musuh di dalam jalur labirin.
- 18) *Airplane*, peserta didik menggunakan tombol navigasi untuk mengarahkan pesawat ke arah jawaban yang benar, sekaligus menghindari jawaban yang salah.

Menurut Shiddiq (2021, hlm. 156) terdapat 18 fitur game yang dapat digunakan yaitu *match up*, *open the box*, *random cards*, *anagram*, *labelled diagram*, *categorize*, *quiz*, *find the match*, *matching pairs*, *missing word*, *wordsearch*, *rank order*, *random wheel*, *group sort*, *unjumble*, *gameshow quiz*, *maze chase*, dan *airplane*. Sejalan dengan itu, Zahroh dkk., (2024, hlm. 130) mengungkapkan bahwa *wordwall* juga dilengkapi dengan fitur *multiplayer* yang memungkinkan seluruh peserta didik bergabung dalam

permainan yang sama secara bersamaan menggunakan perangkat masing-masing, dengan guru sebagai pengontrol jalannya permainan.

Platform *wordwall* yang menyediakan beragam fitur permainan interaktif ini dapat memfasilitasi pendidik dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Pendidik dapat memilih dan menyesuaikan jenis permainan dengan materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Hal ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Handayani (2022, hlm. 40) mendefinisikan hasil belajar sebagai berbagai kumpulan kompetensi yang dikuasai peserta didik setelah mengikuti aktivitas belajar. Kompetensi tersebut tidak hanya fokus pada satu dimensi, tetapi mencakup tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru perlu melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Melalui evaluasi ini, guru dapat melihat perkembangan peserta didik secara menyeluruh dan menentukan langkah-langkah yang perlu diambil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.

Ningrum (2020, hlm. 131) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan rangkaian kemampuan yang meliputi tindakan, nilai-nilai, sikap, apresiasi, serta keterampilan yang berhasil diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan-kemampuan ini terwujud dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, aspek afektif yang berhubungan dengan sikap, serta aspek psikomotorik yang terkait dengan keterampilan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurohmah dkk., (2022, hlm. 68) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan dalam kemampuan dan perilaku yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, dimana

perubahan tersebut dapat diukur secara nyata yang mencakup tiga aspek penilaian yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Selanjutnya, Gultom dkk., (2021, hlm. 41) mendefinisikan hasil belajar sebagai serangkaian kemampuan yang terbentuk dalam diri peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Pencapaian ini ditandai dengan perubahan positif yang terjadi pada peserta didik, mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keseluruhan perubahan ini mengarah pada peningkatan kualitas diri peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang telah dilaluinya. Sejalan dengan itu, Rahmadanti dkk., (2024, hlm. 118) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan atau keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mencakup tiga aspek penting dalam perkembangan peserta didik, yaitu kognitif, psikomotorik, serta emosional.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup tiga aspek penting yaitu kognitif (kemampuan berpikir dan pengetahuan), afektif (sikap dan nilai-nilai), serta psikomotorik (keterampilan). Perubahan kemampuan ini dapat diukur melalui kegiatan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diterapkan.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui berbagai indikator yang mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran. Indikator hasil belajar merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan oleh pendidik untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Menurut Ulfah dan Arifudin (2021, hlm. 6) indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran, indikatornya antara lain:

##### 1) Ranah kognitif

Berfokus pada kemampuan intelektual serta pengetahuan, dimulai dari tingkat dasar hafalan hingga tingkat kompleks evaluasi. Prosesnya berjenjang dari kemampuan mengingat, memahami,

menerapkan, menganalisis, mensintesis, hingga mengevaluasi informasi.

2) Ranah afektif

Berkaitan dengan sikap serta nilai, mencakup aspek penerimaan stimulus, partisipasi aktif, kemampuan menilai, mengorganisasi nilai, hingga mengkarakterisasi nilai menjadi bagian dari kepribadian.

3) Ranah psikomotorik

Menekankan pada keterampilan fisik serta kemampuan bertindak, mulai dari persepsi menggunakan indera, kesiapan bertindak, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, hingga kreativitas dalam menciptakan gerakan baru.

Zainudin dan Ubabuddin (2023, hlm. 919) mengemukakan indikator hasil belajar sebagai berikut:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan kapasitas intelektual peserta didik dalam proses berpikir serta pemecahan masalah. Kemampuan ini menjadi pondasi penting dalam proses pembelajaran karena mencakup berbagai tingkatan berpikir yang sistematis. Peserta didik mengembangkan kemampuan mulai dari tingkat mengetahui sebagai dasar penguasaan materi, kemampuan memahami untuk mengerti konsep pembelajaran, kemampuan menerapkan untuk mengimplementasikan pengetahuan, kemampuan menganalisis untuk mengurai informasi, kemampuan mensintesis untuk menggabungkan berbagai konsep, hingga kemampuan mengevaluasi untuk menilai berdasarkan kriteria tertentu.

2) Ranah afektif

Berfokus pada perkembangan sikap serta nilai pada peserta didik. *Receiving* atau *attending* merupakan tahap awal dimana peserta didik menunjukkan kepekaan dalam menerima stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitar, termasuk berbagai situasi, masalah, atau gejala yang muncul dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, *responding* menunjukkan tingkat partisipasi aktif dimana peserta didik

mampu melibatkan diri dalam berbagai fenomena serta memberikan respons yang sesuai dengan situasi yang dihadapi. Tahap *valuing*, peserta didik telah mampu memberikan penghargaan terhadap suatu aktivitas atau objek, yang ditandai dengan kesadaran mendalam akan konsekuensi apabila tidak melaksanakan aktivitas tersebut.

### 3) Ranah psikomotorik

Menitikberatkan pada pengembangan keterampilan fisik serta kemampuan bertindak yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Ranah ini menjadi perwujudan nyata dari penguasaan teori yang telah dipelajari, dimana peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam bentuk aktivitas fisik yang terkoordinasi. Berbagai keterampilan motorik seperti berlari, melompat, melukis, menari, serta aktivitas fisik lainnya menjadi indikator pencapaian dalam ranah ini.

Selanjutnya, Gultom dkk., (2021, hlm. 41) menyebutkan indikator hasil belajar, yaitu terbentuknya keterampilan dan kebiasaan positif (psikomotorik), penguasaan pengetahuan dan kemampuan pemahaman konseptual (kognitif), dan berkembangnya sikap dan timbulnya cita-cita yang terarah, yang mencerminkan kematangan emosional (afektif). Sementara itu, menurut Djamarah dan Zain (dalam Rahman, 2021, hlm. 299) hasil belajar dapat diukur melalui dua indikator utama. Pertama, tercapainya daya serap yang tinggi terhadap bahan pengajaran yang telah disampaikan, baik pada tingkat individu maupun kelompok. Kedua, terwujudnya perubahan perilaku peserta didik yang sejalan dengan tujuan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Yandi dkk., (2023, hlm. 15) mengemukakan indikator hasil belajar diantaranya:

- 1) Ranah Afektif (Rasa)
  - a) Kemampuan penerimaan
  - b) Kesiediaan merespons atau menyambut
  - c) Sikap menghargai (apresiasi)
  - d) Pendalaman nilai

- e) Penghayatan nilai dalam perilaku (karakterisasi)
- 2) Ranah Kognitif (Cipta)
  - a) Kemampuan mengamati
  - b) Daya mengingat
  - c) Tingkat pemahaman
  - d) Kemampuan menerapkan
  - e) Keterampilan menganalisis
  - f) Kemampuan menyintesis
- 3) Ranah Psikomotor (Karsa)
  - a) Keterampilan gerak dan tindakan
  - b) Kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal

Mengacu pada penjelasan di atas, dapat dinyatakan bahwa indikator hasil belajar adalah aspek yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dan terdiri dari tiga ranah utama, yakni ranah kognitif yang berfokus pada kemampuan intelektual dan berpikir sistematis, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap serta nilai, dan ranah psikomotorik yang menekankan pada keterampilan fisik serta kemampuan bertindak peserta didik.

### **c. Faktor-Faktor Hasil Belajar**

Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Salsabila dan Puspitasari (2020, hlm. 284) mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal mencakup kondisi yang melekat pada diri peserta didik, meliputi:
  - a) Aspek psikologis
    - (1) Intelegensi, tingkat kecerdasan yang memadai membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan akademis. Semakin tinggi intelegensi, semakin besar kemungkinan mencapai hasil belajar yang optimal.
    - (2) Bakat, potensi dasar yang dimiliki peserta didik untuk mencapai keberhasilan dimasa mendatang.

- (3) Minat, ketertarikan internal yang mendorong peserta didik untuk tekun dalam melakukan suatu aktivitas pembelajaran.
  - (4) Kreativitas, kemampuan berpikir alternatif dalam menghadapi serta menyelesaikan permasalahan dengan cara yang inovatif.
- b) Motivasi, yaitu dorongan internal yang menggerakkan peserta didik untuk bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran serta mencapai hasil belajar setinggi mungkin.
  - c) Kondisi psiko emosional, yaitu kestabilan emosi serta suasana hati yang terbentuk dari pengalaman hidup peserta didik, yang mempengaruhi kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Faktor eksternal adalah seluruh pengaruh yang berasal dari luar peserta didik.
- a) Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*) merujuk pada keseluruhan fasilitas dan infrastruktur yang tersedia di sekolah. Aspek ini mencakup berbagai fasilitas dan infrastruktur penunjang proses pembelajaran, yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan yang diterima peserta didik.
  - b) Lingkungan sosial kelas (*class climate environment*) menggambarkan suasana psikologis dan dinamika interaksi yang terjadi dalam ruang kelas. Aspek ini berfokus pada hubungan antara pendidik dan peserta didik sepanjang aktivitas pembelajaran berlangsung, yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan kenyamanan peserta didik dalam menerima pelajaran.
  - c) Lingkungan sosial keluarga (*family social environment*) merupakan interaksi sosial yang terjadi antara orang tua dan anak dalam konteks keluarga. Aspek ini menekankan pada kualitas komunikasi dan hubungan yang terjalin dalam lingkup rumah tangga, yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologis dan sosial anak. Lingkungan keluarga yang positif akan menciptakan rasa aman dan mendukung anak dalam mengembangkan kepercayaan diri serta kemampuan bersosialisasi.

Menurut Zagir (dalam Nasri dkk., 2022, hlm. 15) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari:

- 1) Faktor internal
  - a) Jasmaniah, meliputi fungsi panca indera dan kelenjar tubuh yang dapat mempengaruhi perilaku.
  - b) Psikologi, mencakup kecerdasan, kebiasaan, sikap, motivasi, kebutuhan, dan minat belajar peserta didik.
  - c) Kematangan fisik dan psikis.
- 2) Faktor eksternal
  - a) Lingkungan sosial, mencakup hubungan dalam keluarga maupun masyarakat sekitar..
  - b) Aspek budaya, berkaitan dengan norma, tradisi, ilmu pengetahuan, dan hasil karya seni dalam kehidupan peserta didik.
  - c) Lingkungan fisik, termasuk kondisi tempat tinggal dan sarana belajar seperti kelas, meja, kursi, alat tulis, pencahayaan, serta buku.
  - d) Lingkungan spiritual keagamaan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Mustakim dan Wahid (dalam Simamora dkk., 2020. hlm. 194) adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan bawaan
- 2) Keadaan fisik
- 3) Kondisi kejiwaan
- 4) Keinginan belajar
- 5) Sikap dan perilaku
- 6) Respons terhadap mata pelajaran
- 7) Pemahaman tentang kemajuan diri
- 8) Bimbingan
- 9) Ulangan

Rahman (2021, hlm. 298) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor Internal
  - a) Karakteristik pribadi peserta didik

- b) Sikap peserta didik dalam menghadapi kegiatan belajar
  - c) Dorongan dan semangat belajar
  - d) Kemampuan memusatkan perhatian saat belajar
  - e) Keterampilan mengolah materi pembelajaran
  - f) Kemampuan menyerap dan memahami hasil belajar
  - g) Kepercayaan diri
  - h) Pola dan kebiasaan belajar
- 2) Faktor Eksternal
- a) Kualitas dan model pengajaran guru
  - b) Pengaruh lingkungan sosial, khususnya teman sebaya
  - c) Sistem dan muatan kurikulum sekolah
  - d) Ketersediaan fasilitas dan infrastruktur pendukung

Selanjutnya, menurut Maulidya dan Nugraheni (2021, hlm. 2585) menjelaskan bahwa terdapat dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar. Faktor internal berkaitan dengan aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, mencakup kemampuan verbal dan non-verbal, ketertarikan terhadap kegiatan belajar, dorongan untuk belajar, serta sisi afektif dan berbagai aspek pribadi lainnya. Sementara itu, faktor eksternal berhubungan dengan kondisi lingkungan atau unsur yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah, kualitas pengajaran guru, dan media yang digunakan dalam pembelajaran

Dari penjelasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dan faktor yang berasal dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal mencakup aspek yang melekat pada diri peserta didik seperti kondisi jasmaniah, psikologis, motivasi, dan kondisi psiko emosional. Sementara faktor eksternal meliputi berbagai pengaruh dari luar diri peserta didik seperti lingkungan sekolah, sosial, faktor budaya, dan lingkungan spiritual keagamaan. Kedua faktor ini saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

## 5. Perkalian dan Pembagian

### a. Konsep Perkalian

Perkalian merupakan operasi penjumlahan dari bilangan yang sama yang diulang beberapa kali sesuai dengan jumlah pengalinya. Menurut Wijaya dan Yadewani (2022, hlm. 2) konsep perkalian adalah bentuk penyederhanaan dari penjumlahan berulang untuk memudahkan proses perhitungan. Oleh karena itu, sebelum peserta didik mempelajari konsep perkalian, mereka perlu menguasai konsep penjumlahan dengan baik sebagai kemampuan dasarnya. Hal ini penting karena dalam memahami perkalian, peserta didik harus dapat mengaitkannya dengan konsep penjumlahan berulang. Misalnya, untuk memahami operasi  $3 \times 4$  yang berarti menjumlahkan angka 4 sebanyak 3 kali ( $4 + 4 + 4 = 12$ ), peserta didik harus memahami terlebih dahulu bagaimana cara menjumlahkan angka-angka tersebut dengan benar.

Menurut Yuda (2020, hlm 299) operasi hitung perkalian memiliki beberapa sifat, diantaranya:

1) Sifat komutatif (Pertukaran)

Sifat ini menjelaskan bahwa hasil perkalian dua bilangan akan tetap sama meskipun urutan bilangan tersebut ditukar posisinya. Jika dituliskan dalam bentuk matematika  $a \times b = b \times a$ . Misalnya  $4 \times 5 = 5 \times 4 = 20$ , hasil ini menunjukkan bahwa meskipun urutan bilangan diubah, hasilnya tetap sama.

2) Sifat asosiatif (Pengelompokkan)

Sifat ini berlaku ketika terdapat tiga bilangan yang dikalikan, dimana pengelompokkan bilangan-bilangan tersebut tidak mempengaruhi hasil akhir perkalian. Jika dituliskan dalam bentuk matematika  $a \times (b \times c) = (a \times b) \times c$ . Contohnya,  $2 \times (3 \times 4) = (2 \times 3) \times 4 = 24$ , hal ini membuktikan bahwa penggunaan tanda kurung untuk mengelompokkan bilangan tidak mengubah hasil akhir.

3) Sifat distributif (Penyebaran)

Sifat ini menunjukkan hubungan antara operasi perkalian dengan penjumlahan atau pengurangan. Jika dituliskan dalam bentuk

matematika  $a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$  atau  $a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$ . Sebagai contoh,  $3 \times (4 + 2) = (3 \times 4) + (3 \times 2) = 12 + 6 = 18$ . Sifat ini memungkinkan peserta didik untuk memecah sebuah perkalian menjadi beberapa bagian yang lebih sederhana.

Merujuk pada penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkalian merupakan penyederhanaan dari konsep penjumlahan berulang, dimana pemahaman konsep penjumlahan menjadi dasar yang harus dikuasai sebelum mempelajari perkalian. Operasi perkalian memiliki tiga sifat penting yaitu sifat komutatif, sifat asosiatif, dan sifat distributif.

### **b. Konsep Pembagian**

Pembagian merupakan proses matematika untuk memperoleh hasil dengan mengurangi suatu bilangan secara berulang hingga mencapai nol (Belinda dkk., 2023, hlm. 40). Konsep ini dapat dipahami sebagai kebalikan dari perkalian, dimana bilangan yang dibagi akan dikurangi secara terus-menerus oleh bilangan pembagian sampai tidak dapat dikurangi lagi. Misalnya, dalam operasi pembagian  $15 \div 3$ , prosesnya adalah mengurangi 15 dengan angka 3 secara berulang ( $15 - 3 = 12, 12 - 3 = 9, 9 - 3 = 6, 6 - 3 = 3, 3 - 3 = 0$ ) hingga menghasilkan jawaban 5, yang menunjukkan bahwa pengurangan dilakukan sebanyak 5 kali sampai habis.

Operasi pembagian menerapkan sifat distributif, yang artinya proses pembagian dapat dilakukan pada hasil penjumlahan maupun pengurangan. Setiap bilangan  $a, b, c$  pada sifat distributif pembagian terhadap penjumlahan dapat dituliskan sebagai  $(a + b) \div c = (a \div c) + (b \div c)$ . Contohnya pada operasi  $36 \div 2 = (24 + 12) \div 2 = (24 \div 2) + (12 \div 2) = 12 + 6 = 18$ . Sementara itu, sifat distributif pembagian terhadap pengurangan dapat dituliskan sebagai  $(a - b) \div c = (a \div c) - (b \div c)$ , seperti pada contoh  $36 \div 2 = (48 - 12) \div 2 = (48 \div 2) - (12 \div 2) = 24 - 6 = 18$  (Purwati, 2021, hlm. 21).

Melalui paparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembagian merupakan operasi matematika yang dilakukan dengan cara mengurangi suatu bilangan secara berulang oleh bilangan pembagi hingga

mencapai nol, yang dapat dipahami sebagai kebalikan dari perkalian. Dalam penerapannya pembagian menganut sifat distributif.

## 6. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

Penelitian pertama oleh Fauzi dan Masrupah (2024, hlm. 18) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa” menggunakan desain *two group pretest-posttest*. Hasilnya memperlihatkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen meningkat menjadi 62,2, sedangkan pada kelas kontrol hanya naik hingga 46,4. Temuan ini menunjukkan adanya kontribusi positif dari model TGT terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk., (2023, hlm. 3636) mengangkat topik “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa kelas V SDN Gugus Sultan Mahmud Badaruddin II, Oku Timur”. Studi ini menggunakan pendekatan *quasi experimental* dengan desain dua kelompok, yaitu kontrol dan eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik dalam kelompok TGT mencapai 83,80, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang belajar secara konvensional yang hanya memperoleh 74,10. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan TGT berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

Penelitian ketiga oleh Nurhanifah dan Dewi (2024, hlm. 1089) bertajuk “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada Siswa Kelas III SD” menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasilnya memperlihatkan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM, dari 8 pada tahap awal, naik menjadi 10 pada siklus pertama, dan mencapai 20 peserta didik pada siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model TGT dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD Negeri Pajang 3 Surakarta.

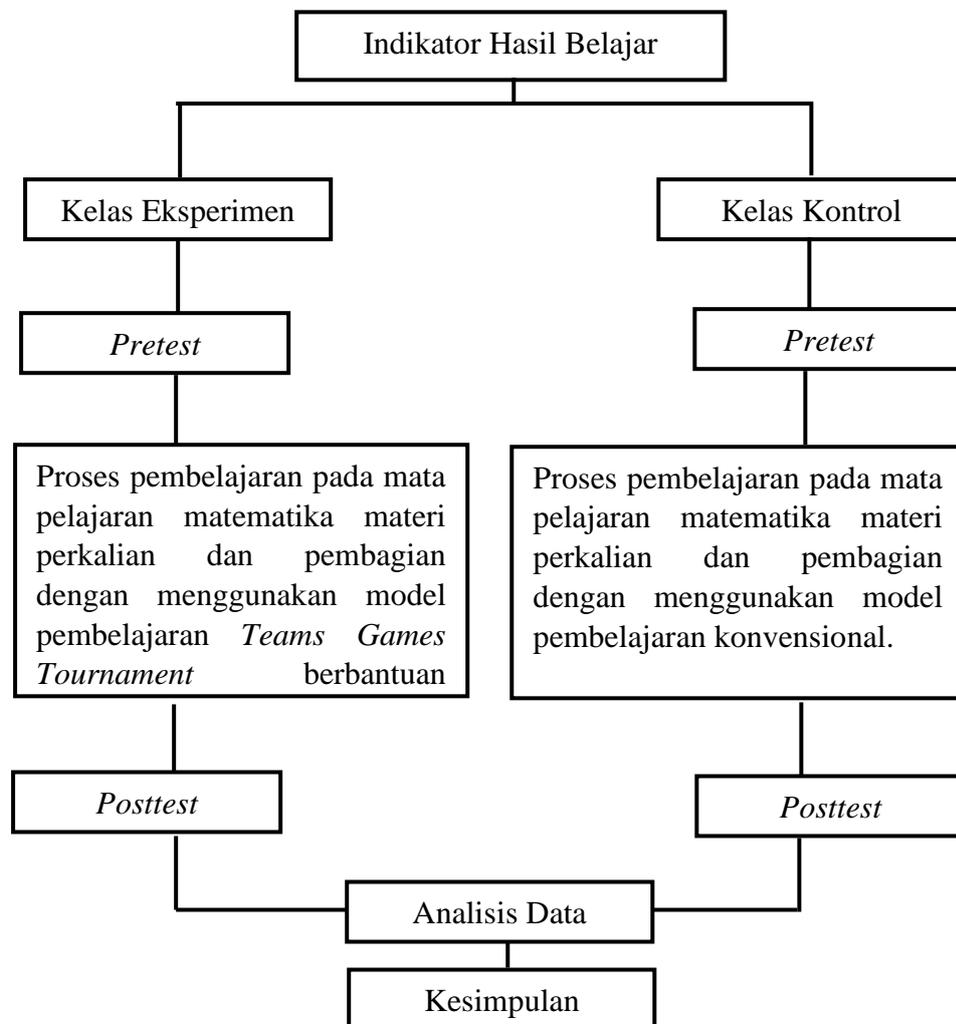
Penelitian keempat dilakukan oleh Siagan dan Tarigan (2023, hlm. 892) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea”. Studi ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest nonequivalent control group*. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan skor rata-rata dari 39,79 pada saat *pretest* menjadi 79,37 setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan media *wordwall*. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk., (2024, hlm. 8319) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 Semarang”. Penelitian ini mengaplikasikan metode tindakan kelas berbasis model *Kemmis dan Mc Taggart* yang terdiri dari dua siklus. Nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan, dari 65 pada tahap awal menjadi 74 di siklus pertama, dan mencapai 82 pada siklus kedua. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan dukungan *wordwall* berhasil membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini memberikan pengaruh signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penerapan model pembelajaran TGT yang didukung *wordwall* juga dapat semakin mengoptimalkan hasil belajar. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang konsisten pada setiap penelitian yang telah dilakukan. Efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall* disebabkan oleh ciri khasnya yang memadukan unsur permainan dalam proses belajar, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

## B. Kerangka Pemikiran

Syahputri dkk., (2023, hlm. 161) mendefinisikan kerangka pemikiran sebagai landasan pemikiran penelitian yang disusun berdasarkan gabungan dari berbagai fakta, hasil pengamatan, dan studi pustaka. Kerangka berpikir mencakup teori-teori, dalil, serta konsep yang akan menjadi pondasi dalam pelaksanaan penelitian. Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.6 Skema Kerangka Berpikir

## C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi

Rais (2020, hlm. 76) mendefinisikan asumsi sebagai pemikiran dasar yang tidak memerlukan landasan tambahan, namun justru menjadi landasan bagi munculnya pemikiran-pemikiran berikutnya. Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi perkalian dan pembagian di kelas IV SD.

### 2. Hipotesis

Sugiyono (2023, hlm. 99) menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara untuk pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman yang mengarahkan penelitian dan membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang relevan untuk menjawab permasalahan penelitian.

Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan aplikasi *wordwall* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional.

$H_1$  : Terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan aplikasi *wordwall* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional.

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan aplikasi *wordwall* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional.

$H_1$  : Terdapat peningkatan belajar matematika materi perkalian dan pembagian peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan aplikasi *wordwall* dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional.