

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

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

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Pembelajaran sejatinya merupakan sebuah proses, yakni upaya untuk mengelola dan menyusun lingkungan di sekitar peserta didik. Hal ini untuk mendorong dan mendukung peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Setiawan, 2017, hlm. 337). Pane dan Dasopang (2017, hlm. 339) mengemukakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu aktivitas yang direncanakan dengan tujuan untuk menciptakan atau memotivasi individu agar dapat belajar secara optimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran ini berakhir pada dua aktivitas utama, yaitu cara seseorang melakukan perubahan perilaku melalui proses belajar dengan cara seseorang menyampaikan pengetahuan melalui proses mengajar.

Paling, dkk. (2023, hlm. 1) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk mengajarkan individu atau kelompok orang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dengan menggunakan berbagai sumber yang tersedia di sekitar mereka. Selanjutnya, Darman (2020, hlm. 18-19) memaparkan bahwa pembelajaran sejatinya adalah sebuah proses di mana terjadi komunikasi interaktif antara sumber belajar, guru, dan peserta didik. Komunikasi interaktif ini dapat berlangsung baik secara langsung melalui pertemuan langsung maupun dengan cara tidak langsung dengan memanfaatkan media, yang mana sebelumnya telah ditentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Proses pembelajaran ditandai oleh interaksi yang bersifat mendidik yang berlangsung, yaitu interaksi yang memiliki kesadaran terhadap tujuan. Interaksi ini bersumber dari pihak yang mendidik (guru) dan kegiatan belajar yang mengedepankan pedagogi dalam diri peserta didik, berlangsung secara terstruktur melalui fase perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian (Pane & Dasopang, 2017, hlm. 338). Maka dari itu, dapat

dikatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai sasaran tertentu.

Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses yang telah ditetapkan secara sistematis dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran ini dapat dilaksanakan secara langsung maupun secara tidak langsung.

#### **b. Ciri-ciri Belajar dan Pembelajaran**

Setiap orang yang belajar akan menunjukkan tanda-tanda perubahan dalam proses belajar yang cukup jelas. Mardicko (2022, hlm. 5484) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar meliputi:

- 1) Terdapat perubahan baru dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Perubahan ini tidak bersifat sementara, tetapi relatif permanen. Oleh karena itu, perubahan yang telah terjadi perlu diulang secara rutin.
- 3) Perubahan tidak terjadi secara mendadak, melainkan merupakan hasil dari latihan dan pengalaman. Hal ini tidak disebabkan oleh perubahan fisik, insting, atau pengaruh lain yang dapat mengubah perilaku.
- 4) Diperlukan waktu untuk mencapai perubahan tersebut. Oleh sebab itu, pengulangan juga sangat diperlukan.

Selanjutnya, Sariyani, dkk. (2021, hlm. 3-4) mengemukakan bahwa ciri-ciri dari pembelajaran ialah, 1) pembelajaran tidak sama dengan perkembangan diri. Perkembangan membawa tentang perubahan pada perilaku, 2) pembelajaran tidak identik dengan perubahan jasmani dan pikiran, dan 3) pembelajaran berkaitan dengan perubahan dalam perilaku dan hasilnya bersifat relatif permanen. Selain daripada itu, Arfani (2018, hlm. 86-87) mengungkapkan bahwa ciri-ciri dari belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran memicu transformasi yang disadari dan ditentukan secara sadar.
- 2) Transformasi yang berlangsung secara berkelanjutan.
- 3) Pembelajaran hanya terwujud dari pengalaman individual atau membawa dampak yang nyata.

- 4) Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan atau perubahan yang positif.
- 5) Pembelajaran menimbulkan perubahan yang aktif.
- 6) Pembelajaran menciptakan perubahan yang menyeluruh.
- 7) Pembelajaran menghasilkan perubahan yang bersifat awet atau permanen.
- 8) Pembelajaran berkontribusi pada perubahan yang terencana dan fokus.
- 9) Pembelajaran merupakan proses interaksi yang berlangsung dari tahap yang paling dasar hingga tahap yang lebih rumit.

Berdasarkan dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri utama dari belajar ialah setiap peserta didik memiliki kemampuan untuk berkembang dan berubah ke arah yang lebih baik dari diri mereka sendiri.

### **c. Tujuan Belajar dan Pembelajaran**

Tujuan dari belajar dapat didefinisikan sebagai keadaan perubahan perilaku seseorang setelah menjalani proses pendidikan. Dengan melalui proses belajar, diharapkan muncul transformasi tidak hanya pada aspek kognitif saja tetapi juga pada sisi lainnya. Selain itu, sasaran lain dari belajar adalah untuk mendapatkan hasil pembelajaran serta pengalaman hidup (Istiadah, 2020, hlm. 16). Selanjutnya, Setiawan (2017, hlm. 23) mengungkapkan bahwa tujuan belajar adalah salah satu elemen penting yang harus diperhatikan dalam perencanaan pendidikan. Hal ini disebabkan karena tujuan adalah sesuatu yang dicari dalam proses belajar, dan suatu tindakan yang ingin dicapai atau dapat dilakukan oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi tertentu.

Sadirman (dalam Ahdar & Wardana, 2019, hlm. 9-10) mengungkapkan bahwa tujuan dari belajar secara umum terbagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Dampak dari proses pembelajaran dapat terlihat dari peningkatan kemampuan kognitif individu. Jadi, tidak hanya akan mendapatkan

wawasan baru, kegiatan belajar juga akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang secara keseluruhan.

2) Menanamkan pemahaman dan kemampuan

Kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang diperoleh melalui proses pembelajaran. Menanamkan pemahaman memerlukan kemampuan, baik yang bersifat fisik ataupun mental. Pada hal ini, kemampuan fisik mengacu pada kemampuan yang berkaitan dengan aspek teknis atau pengulangan. Sedangkan kemampuan mental berhubungan dengan pemahaman, cara berpikir, dan kreativitas saat menghadapi masalah atau merancang suatu ide.

3) Membangun sikap

Proses belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam konteks ini, pembentukan sikap mental peserta didik sangat terkait dengan penanaman nilai-nilai yang dapat meningkatkan kesadaran di dalam diri mereka. Dalam upaya menanamkan sikap mental, perilaku, dan karakter peserta didik, seorang guru perlu mengambil pendekatan yang bijaksana dan hati-hati. Guru harus mampu memberi contoh bagi peserta didik dan memiliki kemampuan untuk memberikan motivasi serta mengarahkan pola pikir mereka.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, tujuan dari pembelajaran ialah untuk memperoleh pengetahuan baru bagi seseorang dan menghasilkan perubahan pada dirinya, baik dalam hal pengetahuan, cara berpikir, maupun sikap.

## **2. Pembelajaran Matematika**

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

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga perguruan tinggi (Isrokatun, dkk. 2020). Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada semua peserta didik, mengingat kemajuan teknologi yang semakin canggih yang memerlukan individu-individu yang mampu berpikir dengan kritis, logis dan terstruktur (Komariyah & Laili, 2018, hlm. 55). Susanti

(2020, hlm. 437) mengungkapkan bahwa matematika adalah salah satu cabang dari ilmu pengetahuan yang berfokus pada berbagai aspek perhitungan. Selain itu, matematika juga mencakup kajian tentang disiplin yang berhubungan dengan logika, yang dapat diterima oleh akal sehat dan senantiasa didasarkan pada logika yang didukung oleh fakta-fakta yang tepat. Penting bagi peserta didik untuk mempelajari matematika karena memiliki beragam manfaat.

Ryan dan Bowman (2022, hlm. 637) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah menggabungkan berbagai elemen pendidikan dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, pembelajaran matematika juga dapat mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman konsep-konsep matematis melalui usaha mereka sendiri. Gusteti dan Neviyarni (2022, hlm. 637) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika adalah interaksi antara elemen-elemen belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dapat membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuannya sendiri. Pembelajaran matematika hendaknya difokuskan pada hubungan antara konsep-konsep matematika dan pengalaman sehari-hari (Sohilait, 2021, hlm 1). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran matematika merupakan suatu aktivitas interaksi yang melibatkan berbagai aspek belajar yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai matematika dan membantu mereka dalam memecahkan masalah matematika sehari-hari.

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

Tujuan pembelajaran matematika dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, menurut Susanti (2020, hlm. 440) kategori tujuan pembelajaran matematika tersebut adalah:

- 1) Tujuan formal berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir dan pembentukan karakter peserta didik.

- 2) Tujuan material lebih menekankan pada kemampuan untuk menyelesaikan masalah serta penerapan matematika dalam konteks yang berbeda.
- 3) Kemampuan yang berhubungan dengan matematika yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah matematika, pelajaran lainnya, atau tantangan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diterapkan dalam berbagai macam situasi, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, objektif, memiliki integritas, dan disiplin dalam menghadapi serta menyelesaikan suatu tantangan.

Tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki keterampilan; 1) menerapkan pemikiran dalam pola dan karakteristik, melakukan manipulasi matematis untuk membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan ide-ide dan deklarasi matematis, 2) menyelesaikan tantangan yang mencakup kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, mengatasi model dan menginterpretasikan solusi yang dihasilkan, 3) menyampaikan ide dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau alat lainnya untuk memudahkan pemahaman situasi atau masalah, 4) mengembangkan sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari, yaitu memiliki rasa ingin tahu, ketertarikan, dan minat dalam belajar matematika, serta gigih dan percaya diri dalam memecahkan suatu masalah (Tayeb & Latuconsina, 2016, hlm. 177). Selain daripada itu, Indrawati (2019, hlm. 64) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkembang, mulai dari aspek pemahaman hingga kemampuan dalam berargumentasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta keterampilan peserta didik sehingga mereka dapat mengatasi tantangan atau masalah yang berhubungan dengan matematika atau juga pelajaran lain.

### c. Ciri-Ciri Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Setiap proses pembelajaran tentunya memiliki ciri yang memungkinkan untuk membedakan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Karso (2019, hlm. 28-30) mengungkapkan bahwa terdapat empat ciri dari pembelajaran matematika di sekolah, yaitu:

1) Pengajaran matematika melalui metode spiral

Metode spiral dalam pengajaran matematika adalah bagaimana konsep atau topik matematika berhubungan dengan topik yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan mengenai topik-topik yang telah dipahami sebelumnya berperan sebagai landasan untuk memahami dan mempelajari topik matematika selanjutnya.

2) Proses pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap

Materi matematika diajarkan secara bertahap, dimulai dari ide-ide dasar menuju yang lebih kompleks. Pembelajaran juga berpindah dari contoh nyata ke contoh yang semi nyata hingga pada akhirnya pada ide-ide yang abstrak.

3) Penggunaan metode induktif dalam pembelajaran matematika

4) Pembelajaran matematika yang memiliki makna

Di dalam pembelajaran yang bermakna, peserta didik mempelajari matematika melalui proses pengembangan konsep, kemudian berlatih untuk menerapkan serta memanipulasi konsep-konsep tersebut dalam konteks yang baru. Dengan pendekatan ini, peserta didik terhindar dari kemandekan berpikir. Setiap aktivitas yang mereka lakukan dalam pembelajaran diingatkan dengan mengapa hal itu dilakukan dan bagaimana cara melakukannya.

Selain daripada itu, Feriyanti, dkk. (2019, hlm. 6-7) mengungkapkan bahwa terdapat lima ciri-ciri pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, diantaranya ialah:

1) Metode spiral dalam pembelajaran matematika. Pendekatan spiral ini merujuk pada cara pengajaran dimana pengenalan suatu konsep atau topik matematika saling keterhubungan dengan topik yang telah dibahas

sebelumnya. Topik yang telah dibahas bisa menjadi dasar agar peserta didik dapat memahami dan mempelajari topik baru.

- 2) Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap. Materi matematika diajarkan mulai dari konsep-konsep yang sederhana sampai kepada yang lebih kompleks. Selain itu, proses belajar matematika diawali dengan benda-benda yang konkret, berlanjut ke semi-konkret, dan akhirnya sampai ke konsep yang lebih abstrak.
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan induktif. Meskipun matematika adalah ilmu deduktif, metode dalam pengajaran di tingkat Sekolah Dasar mengikuti perkembangan mental peserta didik dengan menggunakan pendekatan induktif, contohnya seperti pengenalan bentuk-bentuk bangun datar prosesnya tidak dimulai dari definisi, tetapi dari pengamatan contoh-contoh bangun dan pengenalan namanya.
- 4) Pembelajaran matematika menekankan pentingnya konsistensi kebenaran. Kebenaran dalam matematika diartikan sebagai kebenaran yang serasi, di mana tidak ada pertentangan antara satu kebenaran dengan kebenaran lain. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan pada pernyataan-pernyataan yang telah diterima sebelumnya.
- 5) Pembelajaran matematika haruslah memiliki makna. Pembelajaran yang bermakna berfokus pada pengertian materi pengajaran daripada sekedar menghafal. Dalam proses belajar yang bermakna, aturan, sifat, dan dalil tidak diberikan secara langsung, melainkan ditemukan oleh peserta didik melalui contoh-contoh secara induktif di tingkat Sekolah Dasar, kemudian dibuktikan secara deduktif pada tingkat lanjutan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar adalah proses pembelajaran yang menerapkan metode spiral dimana antara materi memiliki keterkaitan, pembelajaran matematika dilaksanakan secara bertahap dari tingkat yang mudah menuju yang lebih kompleks, proses pembelajaran ini berlangsung secara induktif dengan mengamati contoh

secara langsung, dan pembelajaran matematika juga memiliki makna tersendiri.

### **3. Model Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran. Hendrapipta (2021, hlm. 2) model pembelajaran ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang kurikulum dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model ini menggambarkan langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk mengatur pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk memberikan ilustrasi atau pemahaman tentang cara suatu proses pembelajaran berlangsung.

Asyafah (2019, hlm. 22) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini adalah suatu rancangan konseptual serta operasional dari proses belajar mengajar yang memiliki identitas, karakteristik, urutan yang logis, serta pengaturan dan sarana yang sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan. Selanjutnya, Joyce dan Weil (dalam Khoerunnisa & Aqwal, 2020, hlm. 3) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu strategi atau struktur yang dapat digunakan untuk menyusun kurikulum (rencana pendidikan dalam jangka panjang), merancang materi-materi pembelajaran, dan mengatur proses belajar di kelas atau di lingkungan lain. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai opsi yang dipilih, yang berarti para pengajar menentukan model pembelajaran yang sesuai dan berhasil untuk mencapai sasaran pendidikan mereka. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi para guru dalam menyusun rencana pembelajaran di ruang kelas, hal ini mencakup persiapan semua bahan ajar, alat peraga, dan metode evaluasi yang bertujuan untuk mencapai target dari setiap pelajaran (Mirdad, 2020, hlm. 15). Dapat dikatakan bahwa model ini menggambarkan bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah skema yang menggambarkan bagaimana proses belajar akan dilaksanakan dengan menyiapkan segala

sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### **b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki empat ciri yang tidak terdapat dalam strategi, metode, ataupun prosedur. Ciri-ciri tersebut meliputi, 1) dasar teori yang masuk akal, yang dikembangkan oleh para inovator atau perancangannya, 2) pemikiran yang mendasari mengenai apa yang harus dipelajari peserta didik dan bagaimana proses tersebut berlangsung (tujuan pendidikan yang ingin dicapai), 3) pelaksanaan perilaku pengajar dan peserta didik yang diperlukan agar model tersebut dijalankan dengan sukses, dan 4) suasana belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Asyafah, 2019, hlm. 23-24).

Mirdad (2020, hlm. 16) menjelaskan bahwa model-model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan belajar yang dikembangkan oleh para ahli tertentu, sebagai contoh model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen berdasarkan teori John Dewey, dirancang untuk mengajarkan partisipasi demokratis dalam kelompok.
- 2) Memiliki tujuan atau misi pendidikan yang jelas. Sebagai contoh, model berpikir induktif dibuat untuk mengasah kemampuan berpikir induktif.
- 3) Dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dalam menulis.
- 4) Memiliki komponen-komponen model yang disebut: a) urutan langkah-langkah belajar (sintaks), b) terdapat prinsip-prinsip reaksi, c) sistem sosial, d) sistem pendukung. Keempat komponen tersebut berfungsi sebagai panduan praktis bagi guru saat menerapkan suatu model pembelajaran.
- 5) Mempunyai dampak sebagai hasil penerapan model pembelajaran tersebut. dampak ini meliputi, a) dampak pada proses belajar, yaitu

hasil belajar yang dapat diukur, b) dampak jangka Panjang, yaitu hasil belajar yang berkelanjutan.

- 6) Menyusun persiapan untuk pengajaran (desain instruksional) berdasarkan model pembelajaran yang dipilih.

Selain daripada itu, Sueni (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki empat ciri khusus, yaitu 1) memiliki sifat yang logis dan teoritis yang dirancang oleh penciptanya, 2) fokus pada pencapaian sasaran pembelajaran, 3) berdasarkan pada metode tertentu agar model dapat dilaksanakan dengan sukses, dan 4) berdasarkan pada lingkungan pembelajaran yang mendukung agar tujuan dapat dicapai. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa ciri utama dari model pembelajaran adalah gambaran yang menunjukkan bagaimana pembelajaran akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

#### **4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

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

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang melibatkan pembentukan kelompok belajar yang terdiri dari empat hingga enam anggota setiap kelompoknya. Anggota kelompok dibentuk secara beragam agar dapat saling membantu dalam memahami materi dengan lebih baik, selanjutnya diadakan aktivitas kompetisi atau pertandingan antara kelompok untuk meraih poin tambahan yang akan dihitung sebagai skor kelompok mereka. Di akhir, akan diberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi (Fauziah & Anugraheni, 2020, hlm. 853). Kemudian, Setiawan, dkk. (2021, hlm. 133) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pembelajaran yang melibatkan kerja tim dan mengintegrasikan elemen permainan turnamen untuk menambah poin yang akan dihitung sebagai skor tim. Tidak seperti model pembelajaran kooperatif lainnya, penempatan tim dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dilakukan berdasarkan kemampuan belajar peserta didik. secara umum, model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengkombinasikan

kegiatan kelompok dengan diskusi dan permainan yang dilakukan dalam ruang kelas.

Selanjutnya, Erviani, dkk. (2022, hlm. 37) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan sebuah model yang sederhana untuk diterapkan dan melibatkan partisipasi semua peserta didik tanpa memandang status, melibatkan peserta didik dalam peran sebagai pengajar teman sebaya, terdapat elemen permainan, memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam suasana santai sekaligus membangun rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang positif, serta partisipasi dalam proses belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika, diharapkan para peserta didik merasa senang, tenang, dan tidak jenuh saat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar matematika di kelas. Para peserta didik juga diharapkan memiliki dorongan yang besar untuk berpartisipasi. Hal ini dilakukan untuk membantu peserta didik mencerna dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Yahya & Bakri, 2019, hlm. 92).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pengajaran yang dilaksanakan secara bersama-sama tanpa membedakan satu sama lain. Selama proses pembelajaran, semua peserta didik saling membantu untuk memahami materi yang diakhiri dengan kompetisi kelompok. Kompetisi ini diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, kedisiplinan, serta semangat yang besar untuk meraih kemenangan dalam kompetisi tersebut.

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

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa karakteristik seperti yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Az-Zahra, dkk. 2023, hlm. 987) diantaranya adalah 1) peserta didik berkolaborasi dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 hingga 6 individu dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang suku atau ras yang beragam. Dengan keanekaragaman anggota dalam kelompok, diharapkan dapat

memicu motivasi peserta didik untuk saling mendukung, dimana peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dapat membantu mereka yang kurang dalam memahami materi pelajaran.

Selain daripada itu, Thalita, dkk. (2019, hlm. 49) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dengan peserta didik lain, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi mereka. Keberadaan permainan dan turnamen yang menjadi karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat peserta didik merasa antusias selama kegiatan pembelajaran karena mereka ingin menunjukkan bahwa mereka cerdas dan menjadi terbaik. Berdasarkan hal tersebut, karakteristik dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan mendukung teman sekelasnya agar mengerti materi pembelajaran.

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

Slavin (dalam Wahidah & Kristin, 2023, hlm. 380) menjelaskan bahwa terdapat 5 langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah:

1) Penyampaian kelas

Materi pelajaran disampaikan kepada peserta didik melalui presentasi ataupun ceramah interaktif di ruang kelas. Model ini diterapkan secara langsung dengan diskusi serta tanya jawab antara peserta didik dengan peserta didik serta peserta didik dengan guru.

2) Pembagian kelompok

Peserta didik akan dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri dari empat hingga enam orang peserta didik. Kelompok-kelompok tersebut dibentuk dengan mempertimbangkan keberagaman, sehingga setiap kelompok mencakup peserta didik dengan kemampuan akademis yang bervariasi. Tujuan dari pengaturan ini ialah agar peserta didik yang mungkin mempunyai kemampuan akademis yang lebih

rendah dapat belajar lebih efektif melalui interaksi dengan peserta didik yang mempunyai prestasi akademik yang lebih tinggi.

3) Pelaksanaan permainan

Permainan ini meliputi soal-soal yang disusun oleh guru dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan yang telah dicapai peserta didik berdasarkan materi yang disampaikan oleh guru di awal proses belajar.

4) Kompetisi

Kegiatan kompetisi atau turnamen dilaksanakan setelah seluruh materi ajar telah diberikan kepada peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik akan berpartisipasi dalam lomba akademik melalui persaingan dengan anggota tim lainnya.

5) Penghargaan kelompok

Kelompok yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi akan menerima penghargaan dengan kategori tim super. Sementara itu, juara kedua akan memperoleh penghargaan tim sangat baik, juara tiga akan mendapatkan penghargaan tim baik, dan juara keempat akan mendapatkan penghargaan tim cukup.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Nurkholifah, dkk. (2024, hlm. 14-15) adalah sebagai berikut:

1) Menyajikan materi.

Guru menyajikan materi pokok yang akan dipelajari oleh peserta didik.

2) Tim

Peserta didik dipisahkan menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga hingga 5 orang.

3) Pertandingan

Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan.

4) Turnamen

Memberikan evaluasi peserta didik tentang hasil dari pembelajaran melalui turnamen antar kelompok.

5) Penghargaan tim

Kelompok yang berhasil akan menerima penghargaan.

Secara keseluruhan, struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi: 1) presentasi di kelas, 2) studi dalam tim, 3) permainan, 4) kompetisi, dan 5) penghargaan untuk tim (Amni & Ningrat, 2021, hlm. 2483). Berdasarkan beberapa teori di atas, langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah seperti yang tertera pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
*Teams Games Tournament (TGT)***

<b>Kegiatan</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
Fase 1: Penyajian materi	Menjelaskan topik pembelajaran yang akan dibahas.	Menyimak materi pengajaran yang sedang dijelaskan oleh guru.
Fase 2: Pembentukan kelompok	Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima orang.	Peserta didik bergabung ke dalam kelompok yang sudah dibuat oleh guru untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan soal.
Fase 3: Pelaksanaan aktivitas permainan	Guru mempersiapkan aktivitas permainan dan menyusun pertanyaan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.	Peserta didik melakukan aktivitas permainan yang diberikan guru.
Fase 4: Kompetisi	Guru akan memimpin kompetisi yang diselenggarakan setelah semua materi pengajaran telah disampaikan.	Para peserta didik secara berkelompok berpartisipasi dalam kompetisi untuk menjawab berbagai pertanyaan.
Fase 5: Pemberian penghargaan bagi tim yang meraih nilai tertinggi.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai nilai tertinggi.	Kelompok yang mencapai skor paling tinggi akan menerima penghargaan dari guru.

Berdasarkan tabel 2.1 di atas, maka langkah-langkah pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan aktivitas permainan, kompetisi, pemberian penghargaan bagi tim yang meraih nilai tertinggi.

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

Pada proses pelaksanaannya, setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihannya masing-masing. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk meningkatkan kolaborasi dan rasa saling menghargai antar individu selama kegiatan belajar, sehingga bisa mencapai hasil yang optimal (Tanjung, dkk. 2022, hlm. 24). Alawiyah, dkk. (2023, hlm. 75) menjelaskan bahwa kelebihan yang didapatkan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, bahkan rasa percaya diri peserta didik juga meningkat serta partisipasi peserta didik dalam belajar kelompok pun lebih tinggi.

Asmara, dkk. (2021, hlm. 372) menjelaskan bahwa keuntungan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam kelas kooperatif, peserta didik mendapatkan kebebasan untuk menjalin hubungan dan menyampaikan pendapat mereka.
- 2) Kepercayaan diri peserta didik meningkat pesat.
- 3) Sikap mengganggu kepada peserta didik lainnya berkurang secara signifikan.
- 4) Minat untuk belajar di kalangan peserta didik menjadi lebih tinggi.
- 5) Penjelasan yang lebih mendalam mengenai modul pelajaran dapat dilakukan.
- 6) Meningkatkan nilai-nilai kebaikan, kepekaan, serta toleransi antara sesama peserta didik dan juga antara peserta didik dengan guru.
- 7) Kerja sama antara peserta didik akan menciptakan suasana belajar dalam kelas yang lebih dinamis dan menarik.

Selanjutnya, Armidi (2022, hlm. 217-218) mengutarakan bahwa keunggulan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran adalah bahwa model TGT tidak hanya mengedepankan peserta didik yang cerdas (dengan kemampuan akademis tinggi), tetapi juga mampu untuk memfasilitasi peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk terlibat aktif dan memiliki kontribusi penting dalam

kelompoknya. Model pembelajaran ini mendorong rasa solidaritas dan saling menghormati antar anggota kelompok. Dari beberapa pernyataan yang telah disampaikan, keunggulan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan Kerjasama antar peserta didik, serta mampu untuk meningkatkan semangat belajar.

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

Setiap kali sebuah model pembelajaran diterapkan, tidak hanya ada manfaat yang didapat tetapi juga pasti ada beberapa kelemahan saat model tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Rofiq, dkk. (2019, hlm. 118) mengungkapkan salah satu kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah bagi para guru ialah kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis yang beragam, selain itu waktu yang dihabiskan oleh peserta didik untuk berdiskusi cukup banyak sehingga seringkali melampaui waktu yang telah ditentukan. Dari sisi peserta didik ialah terdapat beberapa peserta didik yang berkemampuan tinggi kurang familiar dan merasa kesulitan untuk menjelaskan kepada teman-teman sekelasnya yang lain. Kemudian, Azizah dan Diana (2022, hlm. 125) menjelaskan bahwa kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain:

- 1) Bagi para pengajar yang baru, implementasi model ini membutuhkan waktu yang cukup banyak.
- 2) Jika fasilitas dan infrastruktur tidak memadai, maka proses belajar mengajar menjadi kurang efektif.
- 3) Peserta didik biasanya terdorong untuk belajar karena adanya hadiah.
- 4) Ada risiko bahwa permainan akan lebih dikuasai oleh peserta didik yang aktif saja.
- 5) Model ini tidak cocok digunakan dalam sebuah kelompok besar jika jumlah pengajarnya tidak mencukupi.

Seringkali dalam kegiatan belajar, tidak semua peserta didik berpartisipasi dan memberikan pandangannya, interaksi antara peserta didik cenderung sedikit, serta kurangnya waktu untuk proses belajar mungkin menyebabkan ketidaknyamanan jika pengajar tidak dapat mengatur kelas dengan baik (Asmara, dkk. 2021, hlm. 372). Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah tantangan dalam mengelompokkan peserta didik sesuai dengan tingkat akademik mereka dan jumlah waktu yang dibutuhkan menjadi lebih banyak.

## 5. *Wordwall*

### a. Pengertian *Wordwall*

*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang menarik yang dapat diakses melalui browser. Aplikasi ini dirancang khusus untuk berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber informasi, dan alat evaluasi yang menghibur bagi peserta didik, dalam situs *wordwall*, tersedia juga contoh-contoh hasil karya dari para guru, sehingga pengguna baru dapat mendapatkan gambaran tentang jenis kreasi yang bisa dilakukan, aplikasi web ini sangat sesuai untuk merancang serta meninjau penilaian dalam proses pembelajaran (Imron, dkk. 2023, hlm. 47). Kemudian, Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati (2021, hlm. 5) mengemukakan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi yang menarik untuk digunakan di browser. Aplikasi ini direncanakan secara khusus untuk menjadi sumber pembelajaran, media, dan sarana penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Di halaman *wordwall* juga terdapat contoh kreativitas dari para guru agar pengguna baru dapat melihat ilustrasi tentang bagaimana berkreasi. *Wordwall* ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton bagi peserta didik maupun pengajar karena *wordwall* menyoroti pendekatan pembelajaran yang lebih santai terhadap materi yang sedang atau sudah dipelajari.

Putra, dkk. (2024, hlm. 86) menjelaskan bahwa *wordwall* merupakan platform *online* yang dapat dimanfaatkan untuk mengadakan kuis interaktif, *wordwall* ini dirancang khusus sebagai alat evaluasi

pendidikan dan tentu saja para peserta didik akan menikmatinya karena terdapat berbagai macam permainan kuis yang menarik. Para pengajar dapat dengan inovatif menyusun pertanyaan di *wordwall* berdasarkan topik yang diajarkan di kelas. Selain daripada itu, *wordwall* akan memberikan berbagai *template* yang dapat digunakan tanpa biaya, dan karena permainan ini berbasis *website* maka peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi apapun di perangkat mereka cukup dengan mengakses tautan yang dibagikan oleh guru selama kegiatan belajar.

Berdasarkan dari berbagai pendapat yang telah diungkapkan, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah sebuah platform permainan yang dapat diakses melalui situs *website*. Platform ini menawarkan berbagai fitur kuis yang bisa digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

#### **b. Kelebihan *Wordwall***

Setiap aplikasi tentu memiliki keunggulan dan kelemahan yang berbeda jika dibandingkan dengan aplikasi lain. Beberapa kelebihan dari pemanfaatan media *wordwall* seperti yang dikemukakan oleh Zahroh, dkk. (2024, hlm. 136) diantaranya adalah:

- 1) Memiliki sifat yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan Tingkat kemampuan peserta didik.
- 2) Terdapat berbagai macam fitur menarik yang bisa diakses secara gratis dan interaktif.
- 3) Efisiensi waktu dalam proses pengerjaan tugas ataupun penilaian.
- 4) Mampu meningkatkan ketertarikan, semangat, dan kompetisi diantara peserta didik.
- 5) Mengurangi kebosanan serta kejenuhan dalam proses penilaian.
- 6) Dapat digunakan secara bersamaan pada waktu yang sama.

Selanjutnya, beberapa keuntungan dari *wordwall* adalah gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa variasi *template*. Disamping itu, permainan yang telah dirancang dapat langsung dibagikan melalui *whatsapp*, *google classroom*, atau platform lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan masih banyak

lagi. Keuntungan lainnya adalah permainan yang telah dibuat sebelumnya dapat diunduh dalam format PDF, yang membuatnya lebih mudah bagi peserta didik yang mengalami kesulitan akses internet (Pradani, 2022, hlm. 453). Selanjutnya kelebihan lain dari *wordwall* yaitu: 1) dapat menyajikan cara belajar yang memiliki makna dan dapat dengan mudah diikuti oleh peserta didik di tingkat dasar ataupun yang lebih tinggi, 2) terdapat model tugas dalam perangkat lunak *wordwall*, yang bisa di akses oleh peserta menggunakan ponsel mereka, dan 3) memiliki sifat kreatif (Mujahidin, dkk. 2021, hlm. 557).

Berdasarkan dari pemaparan di atas, kelebihan dari *wordwall* adalah menjadikan pengalaman belajar lebih menarik, mengurangi rasa jenuh saat belajar, menawarkan berbagai jenis format kuis, dan memungkinkan akses kapan saja.

### c. Kekurangan *Wordwall*

Selain memiliki kelebihan, *wordwall* ini juga memiliki beberapa kekurangan. Beberapa kekurangan dari *wordwall* adalah tergantung pada stabilitas koneksi internet dan fasilitas tanpa biaya hanya dapat digunakan untuk membuat 5 permainan saja (Zahroh, dkk. 2024, hlm. 136). Selanjutnya, Mujahidin, dkk. (2021, hlm. 557) menjelaskan bahwa kekurangan dari penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Dalam praktiknya, ada kemungkinan terjadinya penipuan dan ukuran *font* yang tidak dapat disesuaikan.
- 2) Proses pembuatannya memerlukan waktu yang lebih panjang.
- 3) Hanya dapat diamati melalui saluran visual saja.

Meskipun secara obyektif pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* sangat mengasyikan, namun tak dapat disangkal bahwa media pembelajaran *wordwall* juga menyimpan kekurangan yaitu desainnya yang tidak memungkinkan untuk dikreasikan oleh penyusun soal, ukuran *font* pada soal tidak dapat diubah lebih besar atau lebih kecil, serta memerlukan koneksi internet yang stabil (Nisa, 2023, hlm. 358). Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas, salah satu kekurangan yang paling jelas dalam

pemanfaatan *wordwall* selama pelaksanaan pembelajaran adalah kebutuhan koneksi internet yang kuat.

#### d. Langkah-Langkah Pembuatan Kuis Pada *Wordwall*

Cara yang dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan sebuah kuis di aplikasi *wordwall* ini adalah:

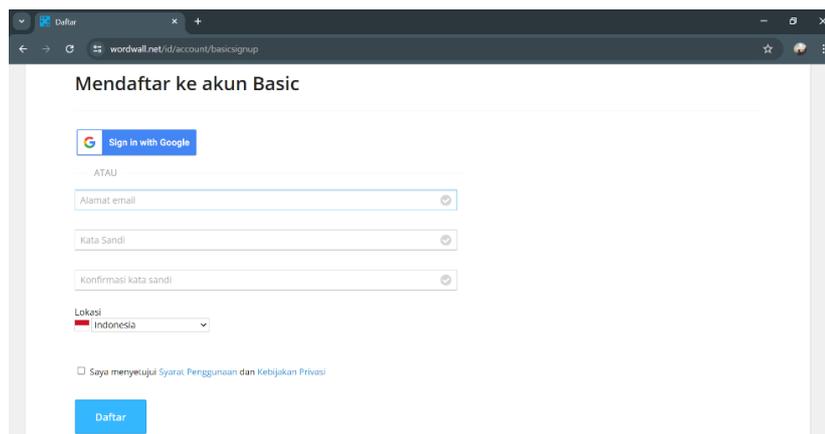
- 1) Ketik <https://wordwall.net/> pada browser kalian.
- 2) Tampilan awal yang muncul ialah *website wordwall*. *Website wordwall* terlampir pada Gambar 2.1.



**Gambar 2.1 Website Wordwall**

Gambar 2.1 di atas menampilkan beberapa menu pilihan. Pada bagian atas terdapat pilihan “Beranda”, “Fitur”, “Paket Harga”, “Masuk”, “Daftar”, dan “Bahasa”. Lalu terdapat bagian “Daftarlah untuk mulai membuat”.

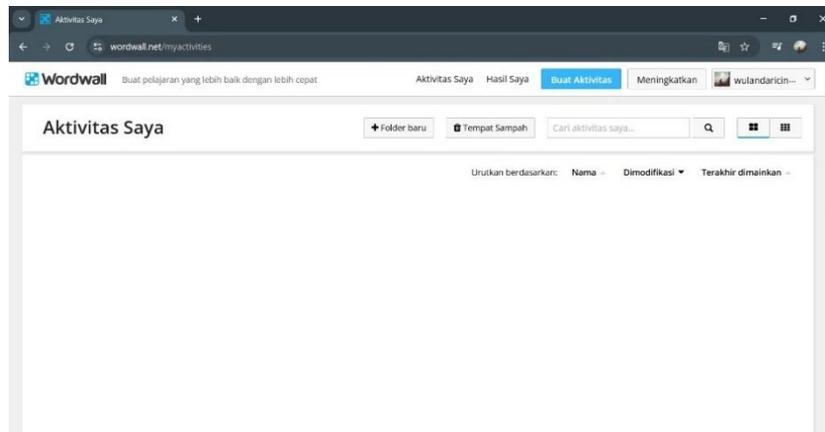
- 3) Jika belum memiliki akun *wordwall* maka pilihlah menu “daftar” dibagian bawah, namun jika sudah memiliki akun pilihlah menu “*Sign ini with google*” atau mengisi “Alamat email” dan “kata sandi”. Terlampir seperti Gambar 2.2.



**Gambar 2.2 Daftar *Wordwall***

Gambar 2.2 di atas menampilkan beberapa menu yang harus diisi, seperti “*Sign in with google*”, “Alamat email”, “Kata sandi”, “Konfirmasi kata sandi”, “Lokasi”, “Syarat ketentuan penggunaan aplikasi” dan “Daftar”.

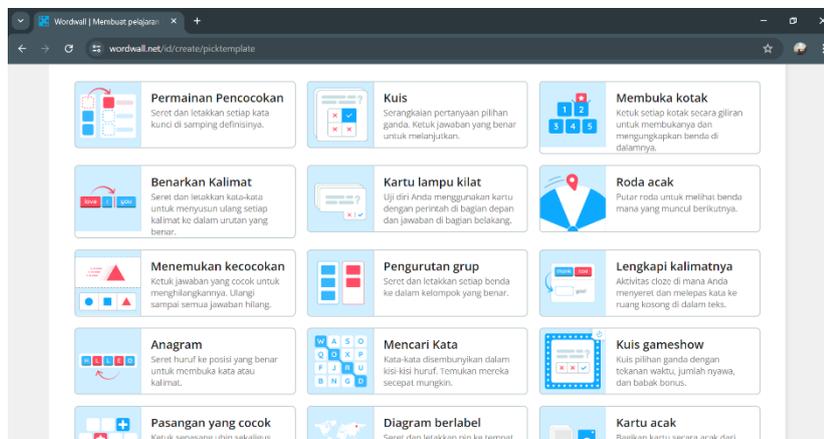
- 4) Setelah berhasil masuk, tekan “Buat Aktivitas” untuk memulai membuat kuis yang akan diberikan kepada peserta didik, seperti yang terlampir pada Gambar 2.3.



**Gambar 2.3 Buat aktivitas pada *Wordwall***

Gambar 2.3 di atas menampilkan beberapa pilihan menu, pada bagian atas terdapat menu “Aktivitas saya”, “Hasil saya”, “Buat aktivitas”, “Naikkan level”, dan “Nama akun email yang terdaftar”. Selanjutnya ada pilihan menu “Folder baru”, “Keranjang sampah”, dan “Cari aktivitas saya”.

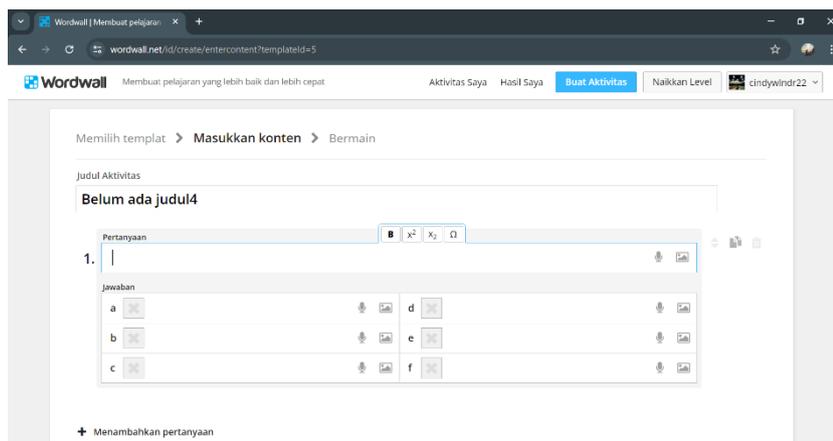
- 5) Pilihlah *template* kuis sesuai dengan yang dibutuhkan dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. *Template* kuis *wordwall* terlampir pada Gambar 2.4.



**Gambar 2.4 Template kuis *wordwall***

Pada Gambar 2.4 di atas menampilkan beberapa *template* yang dapat digunakan pada saat pelaksanaan kuis, diantaranya adalah “Permainan pencocokan”, “Kuis”, “Membuka kotak”, “Benarkan kalimat”, “Kartu lampu kilat”, “Roda acak”, “Menemukan kecocokan”, “Pengurutan grup”, “Lengkapi kalimatnya”, “Anagram”, “Mencari kata”, “Kuis *gameshow*”, “Pasangan yang cocok”, “Diagram berlabel”, “Kartu acak”, dan lainnya.

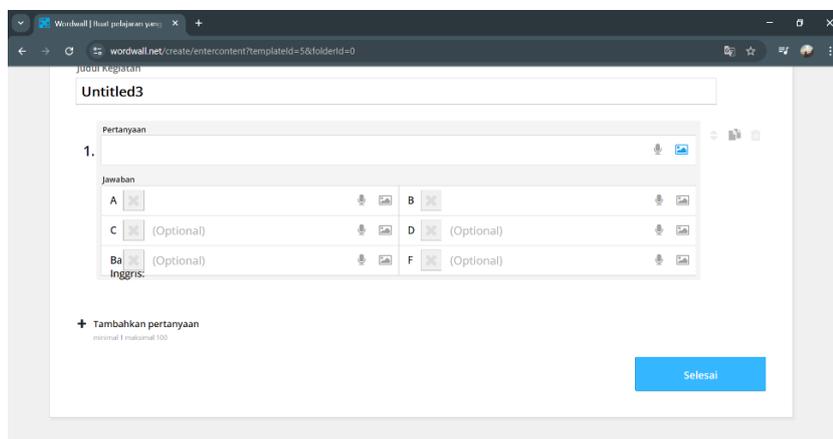
- 6) Setelah itu, masukkan pada kolom judul kuis dan mulailah menambahkan pertanyaan yang akan diajukan beserta jawabannya. Kolom masukkan pertanyaan terlampir pada Gambar 2.5.



**Gambar 2.5 Masukan pertanyaan**

Pada Gambar 2.5 di atas, terdapat beberapa pilihan menu yang diantaranya adalah “Judul aktivitas”, “Pertanyaan”, “Kolom jawaban” yang sesuai dengan pilihan *template* kuis sebelumnya, yang terakhir ada pilihan menu “Menambahkan pertanyaan”.

- 7) Guru dapat menambahkan suara dan gambar dengan cara menekan ikon gambar di bagian kanan, seperti yang terlampir pada Gambar 2.6.

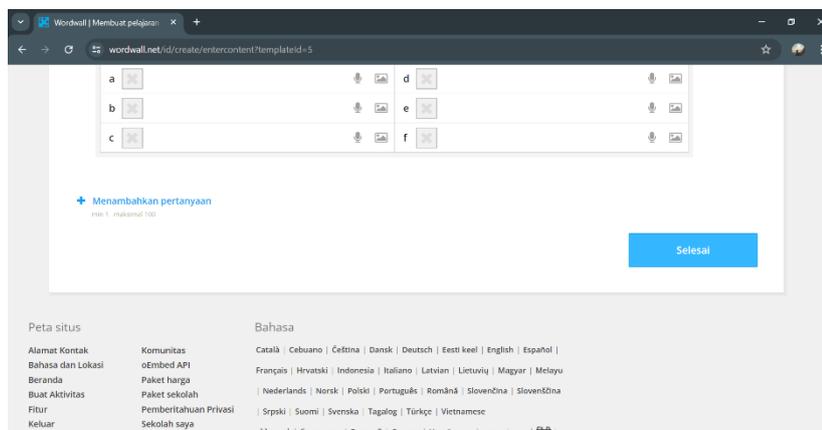


**Gambar 2.6 Menambahkan suara dan gambar pada pertanyaan**

Gambar 2.6 ini menampilkan beberapa pilihan menu, pembuat kuis dapat memasukan “Suara” dan “Gambar” pada bagian kanan kolom pertanyaan.

- 8) Setelah selesai pada pertanyaan pertama, tekan pilihan tambahkan pertanyaan untuk dapat menambahkan pertanyaan selanjutnya. Pada aplikasi *wordwall* ini dapat memasukan

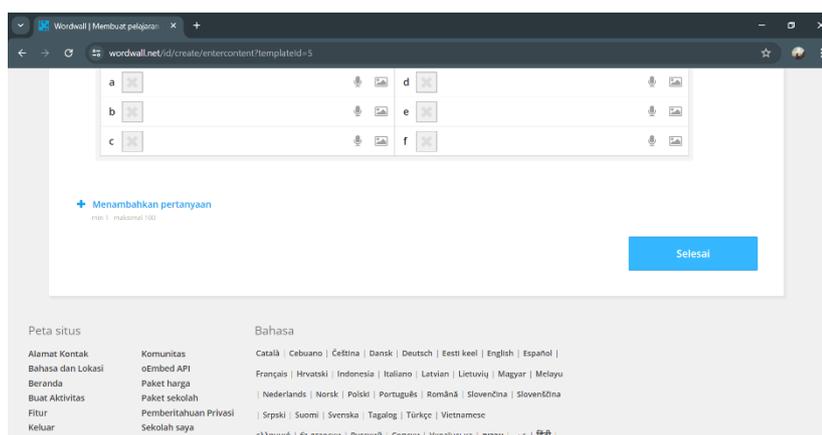
hingga 100 pertanyaan. Ikon tambahkan pertanyaan terlampir pada Gambar 2.7.



**Gambar 2.7 Menambahkan pertanyaan**

Gambar 2.7 ini menampilkan dua pilihan menu, diantaranya “Menambahkan pertanyaan” dan “Selesai”.

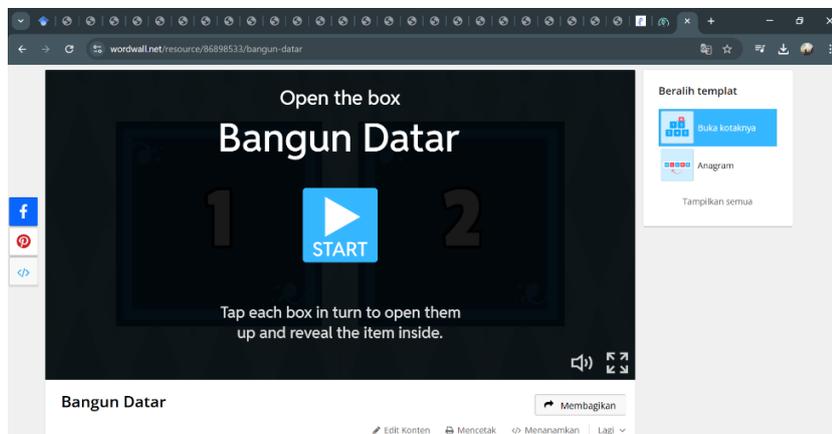
- 9) Setelah selesai memasukkan semua pertanyaan, periksa kembali semua pertanyaan yang telah dimasukkan apakah terdapat kesalahan atau tidak.
- 10) Kemudian jika sudah memeriksa kembali semua, tekan selesai yang berada di bagian bawah sebelah kanan. Ikon selesai terlampir pada Gambar 2.8.



**Gambar 2.8 Selesai membuat kuis**

Gambar 2.8 ini menampilkan pilihan menu untuk menyelesaikan kuis jika semua pertanyaan sudah dimasukkan dengan menekan ikon “Selesai”.

- 11) Tekan bagikan untuk dapat membagikan kuis kepada seluruh peserta didik. Kuis siap untuk digunakan dengan mengklik “Start” seperti yang terlampir pada Gambar 2.9.



**Gambar 2.9 Kuis siap digunakan**

Gambar 2.9 menampilkan pilihan menu yaitu “Start”, “Suara”, dan “Beralih *template*”.

## 6. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar dan pengajaran, serta merupakan indikasi keberhasilan yang sudah dicapai oleh peserta didik tertentu terkait dengan suatu bidang studi (Sari, 2020). Rahman (2022, hlm. 297-298) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Sebagai hasil dari proses belajar yang telah dimulai, hasil belajar peserta didik dapat mencakup berbagai macam kemampuan, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari oleh peserta didik. Sebenarnya, hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang muncul sebagai akibat dari proses belajar yang telah dijalani.

Pemahaman mengenai hasil belajar adalah rangkaian aktivitas untuk menilai prestasi belajar peserta didik melalui evaluasi atau pengukuran dari hasil belajar. Berdasarkan definisi tersebut, hasil belajar memfokuskan pada tujuan inti yang bertujuan mengukur seberapa baik peserta didik berhasil setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran, dimana tingkat

keberhasilan itu akan dinyatakan dengan skala nilai yang berbentuk huruf, angka, atau simbol (Masithoh, 2022, hlm. 22). Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merujuk pada keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menjalani proses belajar. Keterampilan ini telah dinilai berdasarkan tiga aspek kemampuan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

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

Straus, Tetroe, dan Graham (Fauhah & Rosy, 2021, hlm. 327-328) menjelaskan bahwa indikator dari hasil belajar terbagi menjadi tiga kategori, yang meliputi: 1) kategori kognitif yang berorientasi pada kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan akademik melalui proses pendidikan atau penyampaian informasi, 2) kategori afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan dalam perubahan perilaku peserta didik, dan 3) kategori psikomotorik, keterampilan, dan peningkatan diri yang diterapkan dalam kinerja keterampilan atau praktik untuk mengasah keterampilan tersebut.

Ketiga ranah hasil belajar menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 85) dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan penilaian.
- 2) Ranah afektif, yang mencakup penerimaan, respons, penilaian, pengorganisasian, dan penetapan ciri-ciri nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu gerakan dasar, gerakan umum, gerakan ordnatif, dan gerakan kreatif.

Ariyana, dkk. (2018, hlm. 6-11) menjelaskan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, diantaranya ialah:

##### 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif mencakup kemampuan peserta didik untuk mengulangi atau merepresentasikan kembali konsep dan prinsip yang telah dipelajari selama proses belajar yang mereka jalani. Proses ini berkaitan dengan kemampuan berpikir, kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan,

mengenal, memahami, mengkonseptualisasikan, memutuskan, dan bernalar.

2) Ranah afektif

Ranah afektif ini berkaitan dengan sikap, nilai, emosi, perasaan, serta tingkat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek tertentu selama proses pembelajaran.

3) Ranah psikomotor

Keterampilan proses psikomotor adalah kemampuan untuk melakukan tugas dengan melibatkan bagian dari tubuh yang terkait dengan gerakan fisik atau motorik, yang mencakup gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, persepsi, ketelitian, keterampilan kompleks, serta kemampuan ekspresif dan interpretatif.

Selanjutnya, Bloom (dalam Ariyana, dkk. 2018, hlm. 6-12) memberikan penjelasan mengenai indikator ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik seperti yang ada pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.2 Proses Kognitif Berdasarkan Tingkatan Kognitif Bloom**

Proses Kognitif			Penjelasan
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil informasi yang relevan dari ingatan.
C2		Memahami	Menciptakan makna dari pengalaman belajar yang melibatkan komunikasi lisan, tulisan, dan ilustrasi.
C3		Mengaplikasikan	Melaksanakan atau memanfaatkan langkah-langkah dalam kondisi yang tidak biasa.
C4	HOTS	Menganalisis	Membagi materi menjadi beberapa bagian dan mengidentifikasi bagaimana cara bagian-bagian tersebut saling berhubungan satu sama lain serta dengan struktur atau tujuan yang lebih besar.
C5		Mengevaluasi	Melakukan evaluasi berdasarkan kriteria atau standar tertentu.
C6		Menciptakan	Mengorganisir elemen-elemen secara bersamaan untuk menciptakan suatu kesatuan yang saling terhubung atau bermanfaat, merakit komponen-

Proses Kognitif		Penjelasan
		komponen ke dalam format atau tata letak yang berbeda.

Tabel 2.3 Ranah Afektif

Proses Afektif		Penjelasan
A1	Penerimaan	Semacam kesadaran untuk merespons rangsangan atau dorongan dari lingkungan yang diterima oleh peserta didik.
A2	Tanggapan	Sebuah pendekatan yang mencerminkan partisipasi yang aktif untuk melibatkan diri dalam fenomena tertentu dan menggunakan salah satu metode untuk menanggapi.
A3	Penilaian	Memberikan arti, apresiasi, dan keyakinan terhadap suatu fenomena atau rangsangan tertentu.
A4	Pengelolaan	Konseptualisasi suatu nilai menjadi struktur nilai serta penguatan dan penentuan prioritas nilai yang sudah ada.
A5	Karakterisasi	Keselarasannya semua prinsip yang telah dimiliki individu yang berdampak pada karakter dan perilakunya.

Tabel 2.4 Ranah Psikomotor

Proses Psikomotor		Penjelasan
P1	Imitasi	Imitasi berarti mencontoh perilaku seseorang.
P2	Manipulasi	Manipulasi mengindikasikan kemampuan untuk menerapkan keterampilan atau menciptakan sesuatu dengan mengikuti pedoman umum, alih-alih mengandalkan pengamatan. Dalam kategori ini, para peserta didik diberi arahan melalui instruksi untuk menguasai keterampilan tertentu.
P3	Presisi	Presisi mengacu pada kemampuan untuk secara mandiri menjalankan keterampilan atau memproduksi sesuatu dengan tepat, sesuai dengan proporsi dan benar. Dalam istilah sehari-hari, kategori ini dikenal sebagai "tingkat mahir".
P4	Artikulasi	Artikulasi merujuk pada penyesuaian keterampilan atau produk untuk mencocokkan situasi yang berbeda, atau mengatur berbagai keterampilan secara harmonis dan konsisten dalam suatu urutan.
P5	Naturalisasi	Naturalisasi berarti menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan lancar dan menjadikan keterampilan tersebut otomatis menggunakan tenaga fisik atau mental yang tersedia. Dalam kategori ini, karakteristik aktivitas telah menjadi otomatis,

Proses Psikomotor	Penjelasan
	penguasaan aktivitas dilakukan secara sadar, dan penguasaan keterampilan yang bersangkutan telah mencapai tingkat strategis (seperti kemampuan untuk menentukan langkah yang lebih efektif).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, indikator hasil belajar yang akan digunakan pada penelitian ini adalah ranah kognitif saja. Indikator ranah kognitif yang akan digunakan diantaranya:

1) Memahami (C2)

Memahami merupakan kemampuan peserta didik untuk dapat menguraikan, mengartikan, dan menarik kesimpulan dari informasi yang telah dipelajari.

2) Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan ini mengacu pada proses pengajaran yang memanfaatkan data dalam konteks yang berbeda atau nyata.

3) Menganalisis (C4)

Analisis ini merujuk pada kemampuan peserta didik untuk membagi suatu informasi menjadi beberapa komponen dan mengerti bagaimana keterkaitan suatu komponen tersebut.

4) Mengevaluasi (C5)

Evaluasi ini berhubungan dengan keterampilan peserta didik dalam melakukan penilaian menurut standar tertentu, yang nantinya akan mengasah kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab.

5) Menciptakan (C6)

Menciptakan dalam ranah ini mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang inovatif yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya serta memberikan manfaat.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menguraikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta pemanfaatan *wordwall* dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, diantaranya: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh

Hasibuan, dkk. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas sebelum dilakukan tindakan ialah 70,00 dan setelah dilakukan siklus ke I meningkat menjadi 75,04. Kemudian dilakukan siklus ke II meningkat kembali menjadi 86,64. Hal ini menunjukkan pencapaian tuntas. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik ini disebabkan oleh rasa motivasi yang lebih besar dan partisipasi aktif mereka selama kegiatan belajar dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Hartanto dan Mediatati (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Hasil yang ditunjukkan rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar adalah 52,17%. Pada siklus I diperoleh hasil rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik ialah 78,26%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 82,61%. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ketiga, Rahman, dkk. (2025) melakukan penelitian dengan hasil yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* ini terbukti mampu untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini dilihat berdasarkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil *pretest* peserta didik adalah 58,1 dengan nilai paling rendah ialah 37 dan paling tinggi ialah 71. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* meningkat menjadi 72,0 dengan nilai paling rendah ialah 54 dan nilai tertinggi ialah 87. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih besar dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Tanthowi, dkk. (2023) memperoleh hasil bahwa penggunaan *wordwall* ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar, dilihat berdasarkan persentase nilai tuntas

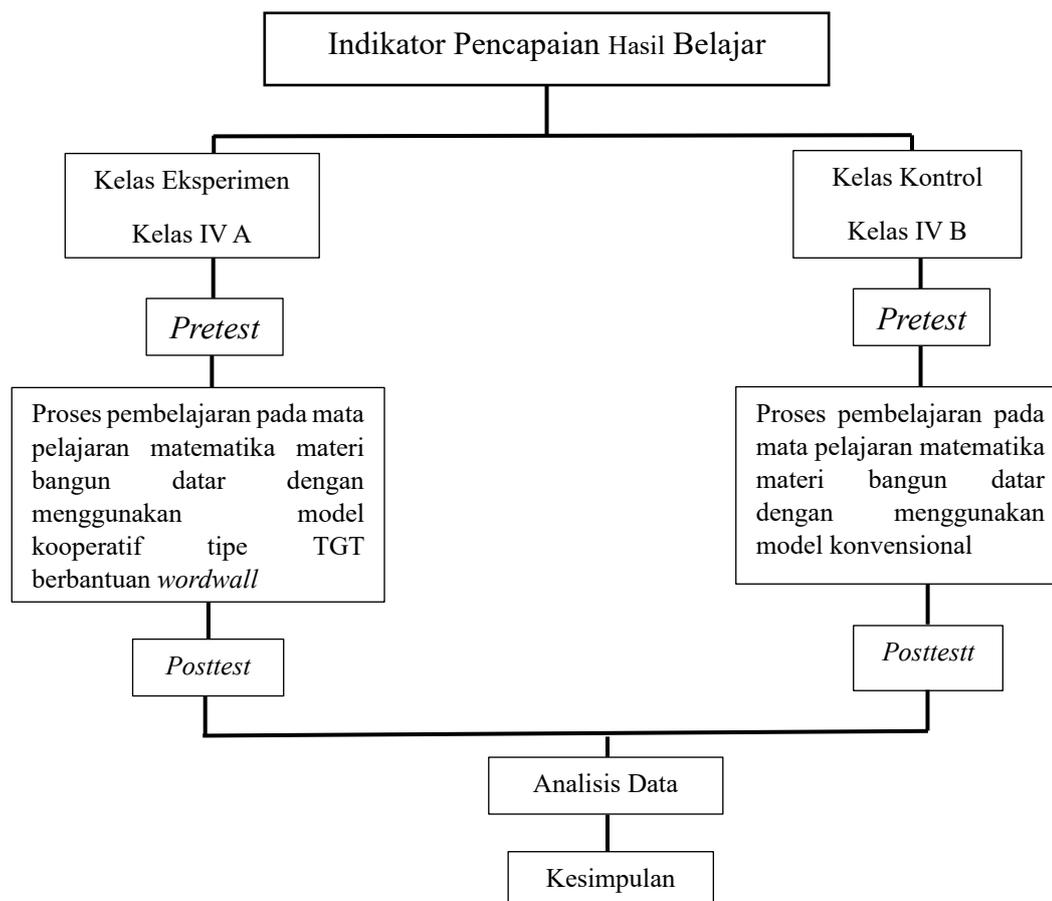
sebesar 83% dan yang tidak tuntas sebesar 16,6%. Hal ini menunjukkan bahwa *wordwall* mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Aliya, dkk. (2024) menunjukkan hasil bahwa *wordwall* ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, hal ini dapat dilihat berdasarkan persentase siklus I yaitu 67% yang sudah tuntas dan yang belum tuntas sebesar 33%. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 81% yang sudah tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 19%. Penggunaan *wordwall* ini terbukti mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *wordwall* mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dimana hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai peserta didik dari siklus pembelajaran pertama ke siklus pembelajaran selanjutnya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan landasan pemikiran dari sebuah penelitian yang dirangkum dari berbagai fakta, observasi, dan tinjauan pustaka. Oleh karena itu, dalam kerangka berpikir ini terdapat teori, argumen, atau konsep-konsep yang digunakan sebagai pondasi bagi penelitian yang akan dilakukan. Dalam kerangka pemikiran, variabel-variabel penelitian dijelaskan dengan lebih mendalam dan terhubung dengan isu yang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian (Syahputri, dkk. 2023, hlm. 161). Pada penelitian ini, variabel yang akan dianalisis adalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat dilihat pada ilustrasi Gambar 2.10 di bawah ini:



**Gambar 2.10 Skema Kerangka Berpikir**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

##### **1. Asumsi**

Asumsi penelitian adalah keyakinan utama tentang suatu hal yang dapat menjadi dasar untuk cara berpikir dan bertindak saat melakukan sebuah studi (Mustafa, dkk. 2022, hlm. 66). Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik di kelas IV lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

##### **2. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan dari teori dan kerangka pemikiran di atas, Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran konvensional peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

$H_1$  : Terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran konvensional peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.