

## **BAB II**

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

#### **A. Definisi Mengenai Model *Cooperative Learning***

##### **1. Konsep Model *Cooperative Learning***

Belajar adalah proses yang dirancang untuk mendorong peserta didik dan melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dan keterampilan yang diinginkan. Saat merancang kegiatan belajar, penting bagi guru untuk memahami karakteristik peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran, memilih materi pendidikan yang sesuai, dan menentukan metode penilaian dan format penilaian yang digunakan untuk mengukur prestasi peserta didik.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung pada kemampuan guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang secara efektif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik. Model pembelajaran itu sendiri adalah kerangka kerja yang menggambarkan seluruh proses pengajaran dan pembelajaran dari awal hingga akhir. Model ini berfungsi sebagai panduan untuk desain kurikulum, mengedit materi pengajaran, dan mengelola kegiatan pembelajaran kelas.

Pengembangan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan nyaman bagi peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik dapat mencapai hasil dan keberhasilan pembelajaran yang optimal. Model pembelajaran harus ditempatkan dengan berbagai faktor dalam pikiran, seperti teori pengajaran dan pendekatan yang digunakan, sehingga pelajaran dan proses pembelajaran dapat diimplementasikan secara sistematis dan efektif.

Setiap model pembelajaran disesuaikan dengan konsep yang paling relevan dan dikombinasikan dengan model lain untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran peserta didik. Untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep dan peluang untuk menerapkan model pembelajaran yang berbeda dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Efektivitas model pembelajaran

berkorelasi dengan pemahaman guru untuk pengembangan peserta didik di kelas, serta faktor -faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran. Tanpa pemahaman ini, model yang dikembangkan cenderung sub optimal dalam meningkatkan partisipasi peserta didik yang sangat berkontribusi untuk mencapai hasil.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto, 2013: 172), model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu gambaran mengenai lingkungan belajar yang mencakup perilaku guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk merancang dan mengatur situasi belajar yang mempengaruhi interaksi antara guru dan siswa, serta bagaimana guru menyampaikan materi kepada siswa.

Menurut Trianto (Gunarto, 2013:15), model pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana atau pola yang berfungsi sebagai panduan dalam desain proses pembelajaran di kelas dan konteks tutorial. Dengan kata lain, model pembelajaran memberi para guru kerangka kerja sistematis untuk mengedit kegiatan pembelajaran, seperti menentukan tujuan pembelajaran, langkah -langkah yang diambil, dan mengelola lingkungan belajar. Ini penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran secara efektif dan mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Udin (dalam Hermawan, 2006: 3), model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang menjelaskan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar. Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus. Dengan kata lain, model pembelajaran memberikan struktur yang jelas tentang cara mengatur pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran adalah kerangka kerja atau pola yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Menurut pendapat di atas, model pembelajaran adalah cara -cara yang mencakup di mana guru merancang, mengatur dan mengelola proses pembelajaran, seperti interaksi dengan peserta didik dan menyediakan materi. Tujuannya adalah untuk memberi para guru panduan sistematis untuk mencapai hasil pembelajaran

yang diharapkan dengan memberikan peserta didik pengalaman pembelajaran yang ditargetkan dan bijaksana yang dilakukan secara efektif dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran termasuk berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Model yang paling menonjol adalah model *cooperative learning*. Model ini menyoroti pentingnya kolaborasi di antara peserta didik kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model kooperatif, peserta didik tidak belajar hanya dari guru, tetapi juga pengetahuan, ide, dan pengalaman. Ini menciptakan suasana pembelajaran interaktif dan kolaboratif di mana semua anggota kelompok memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran.

*Cooperative Learning* adalah belajar melalui kegiatan bersama. *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar. Selama proses kerja sama berlangsung tentunya ada diskusi, saling bertukar ide/pemikiran, yang pandai mengajari yang lemah, dari individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Slavin (2005) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mencakup berbagai strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari lima orang. Kelompok-kelompok ini dibentuk dengan memperhatikan variasi kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang etnis dan budaya, sehingga memungkinkan siswa untuk saling membantu dalam mempelajari materi. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan dapat

saling mendukung, berdiskusi, serta mengembangkan kemampuan berargumentasi untuk memperdalam pemahaman dan mengurangi kesenjangan pengetahuan.

Pembelajaran Kooperatif menurut Alma B (2009, hlm. 80) berasal dari 2 kata, yaitu : *Cooperatif* berarti bekerja sama dan *Learning* berarti belajar, jadi pembelajaran kooperatif adalah belajar melalui kegiatan bersama. *Cooperative Learning*, merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok teori, bekerja sama. Keberhasilan dari model ini sangat tergantung pada kemampuan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok.

Sementara Sunal dan Hans (2000) dalam Isjoni (2010, hlm. 15) mengemukakan “Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat saya simpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini, siswa dengan beragam kemampuan, latar belakang, dan karakteristik bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi. Pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, berargumentasi, dan bekerja sama.

Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berbagi pengetahuan, dan bertanggung jawab tidak hanya atas pembelajaran diri sendiri, tetapi juga atas keberhasilan kelompok. Ketergantungan positif antar anggota kelompok menjadi kunci keberhasilan pembelajaran kooperatif, di mana setiap anggota merasa bahwa keberhasilan individu berkontribusi pada keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, suportif, dan inklusif.

Pembelajaran kooperatif lebih dari sekadar belajar dalam kelompok, karena model ini membutuhkan struktur dan tugas yang mendorong kerja sama. Hal ini menciptakan interaksi yang terbuka dan hubungan saling ketergantungan yang efektif antar anggota kelompok. Sebagai metode pengajaran, pembelajaran kooperatif mendukung pendekatan di mana setelah siswa menerima pengajaran dari fasilitator, mereka dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan arahan yang jelas mengenai pembelajaran selanjutnya dan hasil yang diharapkan. Siswa juga diberikan panduan mengenai bagaimana proses kerja kelompok akan dilakukan dalam pembelajaran berikutnya.

## **2. Sintak Model *Cooperative Learning***

Model *cooperative learning* adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Sintak model *cooperative learning* terdiri dari beberapa tahapan yang umumnya diikuti dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, terdiri atas enam fase pembelajaran, yaitu fase menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, fase menyajikan informasi, fase mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar, fase membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan fase memberikan penghargaan (Ibrahim, dkk, 2000: 10). Adapun sintak model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

### **a. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Peserta Didik**

Dalam pembelajaran kooperatif, sangat penting bagi pendidik untuk menjelaskan dengan rinci tujuan dari metode ini. Dengan mengklarifikasi maksud pembelajaran kooperatif, peserta didik akan memahami dengan jelas prosedur dan aturan-aturan yang akan dijalankan selama proses belajar. Pemahaman yang jelas ini membantu siswa untuk mengetahui apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mereka harus bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa setiap siswa dapat berpartisipasi secara efektif dan mendapatkan manfaat maksimal

dari pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan efisien, menghasilkan hasil belajar yang optimal bagi semua peserta didik.

**b. Menyajikan Informasi**

Dalam proses pembelajaran, sangat penting bagi pendidik untuk menyampaikan berbagai informasi yang relevan. Informasi ini merupakan inti dari konten akademik yang harus dipelajari oleh peserta didik. Dengan memberikan informasi yang jelas dan terstruktur, pendidik membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Informasi akademik ini mencakup konsep-konsep, teori, fakta, dan data yang menjadi dasar pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dengan pemahaman yang baik terhadap informasi ini, peserta didik akan lebih siap untuk mengerjakan tugas, mengikuti ujian, dan menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai konteks kehidupan. Dengan kata lain, pendidik berperan sebagai penyedia informasi yang akan menjadi bahan pembelajaran bagi peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

**c. Mengorganisasikan Peserta Didik dalam Kelompok Belajar**

Penting bagi pendidik untuk menjelaskan bahwa peserta didik harus bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Setiap kelompok memiliki tujuan bersama yaitu menyelesaikan tugas kelompok secara efektif. Dalam mencapai tujuan ini, setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab atas bagian tugas mereka masing-masing. Ini berarti setiap individu harus berkontribusi secara aktif dan tidak hanya mengandalkan anggota kelompok lainnya untuk menyelesaikan tugas.

Hal terpenting dalam fase ini adalah mencegah adanya "*free-rider*" atau anggota yang hanya bergantung pada usaha orang lain tanpa memberikan kontribusi yang berarti. Dengan menjelaskan hal ini dengan jelas, pendidik memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami pentingnya kerja sama dan tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan bersama. Ini akan membantu kelompok berfungsi

lebih baik dan memastikan bahwa semua anggota terlibat dalam proses belajar.

**d. Membimbing kelompok Bekerja dan Belajar**

Dalam pembelajaran kooperatif, penting bagi pendidik untuk mendampingi kelompok-kelompok belajar dengan cermat. Pendidik harus terus-menerus mengingatkan peserta didik tentang tugas-tugas yang harus mereka selesaikan dan memastikan bahwa waktu yang dialokasikan digunakan dengan efektif. Pendampingan ini sangat penting untuk menjaga fokus dan produktivitas kelompok.

Selama proses pembelajaran, pendidik harus memberikan berbagai bentuk bantuan kepada kelompok-kelompok belajar. Bantuan ini bisa berupa petunjuk yang jelas tentang apa yang harus dilakukan, pengarahan agar kelompok tetap berada di jalur yang benar, dan meminta beberapa peserta didik untuk mengulangi hal-hal yang sudah diajarkan sebelumnya. Ini membantu memastikan bahwa semua anggota kelompok memahami materi dengan baik dan dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dengan sukses.

Dengan cara ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu kelompok-kelompok belajar mencapai tujuan mereka secara efektif dan efisien. Pendampingan yang baik juga membantu mencegah kebingungan dan memastikan bahwa semua peserta didik dapat berkontribusi secara maksimal dalam kelompok.

**e. Mengevaluasi**

Sangat penting bagi pendidik untuk melakukan evaluasi terhadap cara kerja dan belajar peserta didik. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan strategi yang sudah direncanakan sebelumnya dan konsisten dengan tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidik harus memastikan bahwa strategi evaluasi yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Evaluasi tidak hanya dilakukan untuk menilai hasil akhir, tetapi

juga untuk menilai proses yang dilakukan oleh peserta didik selama belajar. Ini mencakup bagaimana mereka bekerja, berinteraksi dengan teman-teman, dan memahami materi pelajaran. Evaluasi yang baik membantu pendidik memahami kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta memberikan umpan balik yang konstruktif agar mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerjanya. Dengan melakukan evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran, pendidik dapat memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai rencana dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

#### **f. Memberikan Apresiasi**

Dalam pembelajaran, pendidik perlu mempersiapkan sistem penghargaan yang akan diberikan kepada peserta didik. Ada berbagai variasi struktur reward yang dapat diterapkan tanpa bergantung pada apa yang dilakukan oleh orang lain. Struktur reward kompetitif adalah ketika usaha individu peserta didik diakui berdasarkan perbandingan dengan usaha orang lain. Dengan kata lain, penghargaan diberikan kepada individu yang menunjukkan kinerja terbaik di antara rekan-rekan mereka.

Dengan mempersiapkan dan menerapkan struktur reward yang sesuai, pendidik dapat memberikan motivasi tambahan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan merangsang partisipasi aktif dari semua peserta didik.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning***

Penerapan model pembelajaran kooperatif di kelas memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan, Menurut Sanjaya (2016:249) Kelebihan model pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran yaitu :

#### **a. Kelebihan Model *Cooperative Learning***

1. Strategi pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya bergantung pada

guru. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk berpikir kritis dan menemukan informasi mereka melalui interaksi dengan sekelompok teman. Pembelajaran kooperatif menciptakan lingkungan di mana siswa belajar membahas ide, bertukar ide, saling membantu dan memecahkan masalah.

2. Strategi pembelajaran kolaboratif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan pendapat dan ide mereka secara verbal dan membandingkannya dengan pandangan orang lain. Melalui interaksi kelompok, peserta didik belajar untuk mengklarifikasi dan secara efektif mengklarifikasi ide-ide mereka.
3. Menggunakan strategi pembelajaran kooperatif akan membantu peserta didik belajar bahwa mereka tidak egois dan lebih terbuka terhadap perbedaan pada teman-teman mereka. Proses ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam menemukan solusi bersama dengan masalah yang muncul dan mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti empati dan toleransi.
4. Strategi pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa untuk mengenali dan mengukur keterampilan mereka. Dalam lingkungan kolaboratif, peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bertukar ide, dan menerima umpan balik konstruktif. Selain itu, strategi kolaboratif mendorong siswa untuk mencerminkan pengalaman belajar mereka.
5. Strategi pembelajaran kolaboratif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan informasi, keterampilan belajar, serta berpikir kritis dan analitis. Melalui kerja sama dalam kelompok kecil, peserta didik tidak hanya berbagi pengetahuan tetapi juga belajar untuk mencari, menganalisis, dan memecahkan masalah secara mandiri. Strategi ini juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan membangun rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran.

b. Kelemahan Model *Cooperative Learning*

Kekurangan Model pembelajaran kooperatif Menurut Sanjaya (2016:250) adalah:

1. Secara keseluruhan, strategi pembelajaran kooperatif lebih dari sekadar kerja kelompok, ini adalah filosofi pendidikan yang menekankan kerja sama timbal balik, tanggung jawab individu, dan pembangunan pengetahuan secara mandiri. Keberhasilan pembelajaran kooperatif bergantung pada pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip intinya, termasuk belajar sebagai tim, manajemen yang terencana, konstruktivisme, dan nilai-nilai demokratis.
2. strategi pembelajaran kolaboratif sangat bergantung pada efektivitas informasi yang disampaikan oleh guru. Jika informasi tidak disampaikan dengan benar, peserta didik akan kesulitan untuk saling belajar dan gagal mencapai pemahaman serta keterampilan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan pembelajaran dengan cermat, mengelola tugas kelompok secara efektif, dan memfasilitasi interaksi serta komunikasi antar peserta didik.
3. Strategi pembelajaran kolaboratif membutuhkan waktu yang cukup lama untuk berhasil dalam mengembangkan kesadaran kelompok. Hal ini karena strategi ini tidak hanya melibatkan proses pembelajaran, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Keberhasilan strategi ini bergantung pada perencanaan yang cermat, manajemen kelompok yang efektif, dan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip pembelajaran kolaboratif.

Model Pembelajaran Kolaboratif memiliki keunggulan dalam meningkatkan kompetensi, kinerja, pemahaman, dan keterampilan sosial peserta didik. Manfaat tambahan adalah pelatihan peserta didik untuk meningkatkan kualitas kepribadian mereka dalam hal kerja sama, saling menghormati, toleransi, pemikiran kritis, struktur kepercayaan diri, beradaptasi dengan lingkungan dan mengikat teman. Namun,

model ini membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Persiapan yang cukup rumit, serta fasilitas, alat, dan biaya yang tepat. Cacat potensial lainnya adalah sulit untuk memahami materi kecuali siswa diinstruksikan dengan benar.

## **B. Definisi Mengenai Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament***

### **1. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament***

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode yang menekankan pembelajaran kelompok secara heterogen, baik dari segi latar belakang maupun prestasi akademik. Dalam TGT, siswa terlibat dalam permainan dan turnamen yang sistematis, di mana mereka mendapatkan skor, klasemen, dan penghargaan sebagai individu atau kelompok yang mencapai skor terbaik. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kooperatif dirancang untuk membuat siswa belajar lebih santai sambil menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar. Dalam TGT, permainan pembelajaran dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi nomor. Setiap siswa dalam kelompok akan mengambil kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, sehingga memberikan kontribusi bagi kelompoknya.

Menurut Slavin 2015 (Muttaqien et al., 2021:4) bahwa "Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Model ini mengintegrasikan unsur permainan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta memberikan penguatan bagi peserta didik. Dengan pendekatan ini, setiap peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sehingga menciptakan suasana yang inklusif dan kolaboratif di dalam kelas.

Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar pada peserta didik, (Sumantri, 2014). Model ini tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Melalui kerja sama tim dan persaingan yang sehat, peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Menurut Saco, (Rusman, 2014) model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) adalah peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat saya simpulkan bahwa Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* merupakan strategi kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status. Model ini memanfaatkan dinamika kelompok melalui permainan dan turnamen untuk meningkatkan pemahaman materi. Siswa berperan aktif sebagai tutor sebaya, saling membantu dalam kelompok untuk memastikan semua anggota menguasai pelajaran. Permainan atau kuis yang disusun guru menjadi sarana untuk memperebutkan skor, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan menumbuhkan tanggung jawab serta kerja sama antar siswa. Dengan demikian, TGT tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa

Dalam mata pelajaran matematika, memerlukan model yang dapat menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara optimal. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). TGT adalah metode pembelajaran yang diterapkan dalam kelompok yang terdiri

dari siswa dengan berbagai latar belakang kemampuan, jenis kelamin, dan ras. Model ini menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa memandang latar belakang peserta didik yang memberikan rasa keadilan.

Proses pembelajaran dalam model TGT melibatkan unsur permainan dan turnamen, yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa selama pembelajaran, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka (Fatturrohman, 2017:55). Pendekatan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nola Susanti (2008), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam Pembelajaran Matematika SD,” yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Turnamen ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga semua siswa, terlepas dari tingkat kemampuan mereka, dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Aturannya dapat disesuaikan, misalnya, soal-soal yang lebih sulit diberikan kepada peserta didik yang lebih pintar, sedangkan soal-soal yang lebih mudah diberikan kepada peserta didik yang kurang pintar. Tujuan dari pengaturan ini adalah untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk memberikan skor kepada kelompoknya. Namun, semua soal, baik yang mudah maupun yang sulit, harus diketahui oleh seluruh anggota kelompok.

Keunikan dari TGT terletak pada penggabungan elemen permainan dan turnamen akademik. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya belajar melalui metode konvensional, tetapi juga melalui aktivitas permainan yang dirancang khusus untuk mendukung materi pembelajaran. Permainan ini berfungsi untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa.

Selain permainan, TGT juga melibatkan turnamen di mana siswa berkompetisi dalam tim untuk mendapatkan poin. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab tertentu, dan mereka berlomba melawan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademis setara. Turnamen

ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur, dengan aturan yang jelas dan fair, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dan menunjukkan kemampuan mereka. Model ini juga mengembangkan keterampilan sosial, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan sportivitas di antara siswa.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* adalah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, dinamis, dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## **2. Sintak Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament***

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) menawarkan pendekatan yang inovatif dalam dunia pendidikan. Menurut Shoimin (2013:204), terdapat lima komponen utama yang menjadi pilar penting dalam implementasi model ini, yaitu:

### **a. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)**

Pada awal proses pembelajaran, guru memulai dengan menyampaikan materi kepada seluruh kelas, yang sering disebut sebagai presentasi kelas. Dalam sesi ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan memberikan penjelasan singkat tentang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan digunakan oleh kelompok-kelompok belajar. Biasanya, kegiatan ini dilakukan melalui metode pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.

Selama penyajian ini, sangat penting bagi peserta didik untuk benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini akan membantu mereka bekerja lebih efektif saat berpartisipasi dalam kerja kelompok dan dalam kegiatan permainan atau game, karena skor yang diperoleh dari permainan tersebut akan berpengaruh pada skor kelompok secara keseluruhan. Dengan pemahaman yang baik terhadap materi, peserta didik akan lebih siap untuk berkontribusi dalam kelompok dan mencapai tujuan

pembelajaran bersama.

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan kemampuan akademik yang diukur dari nilai ulangan harian sebelumnya, serta memperhatikan jenis kelamin, etnis, dan ras. Setiap kelompok biasanya terdiri dari 5 hingga 6 peserta didik. Tujuan dari pembagian ini adalah agar siswa dapat mendalami materi bersama teman-temannya dan lebih siap dalam bekerja sama saat menjalani permainan atau *games*. Setelah guru menyampaikan materi secara keseluruhan kepada kelas, kelompok-kelompok ini bertanggung jawab untuk mempelajari lembar kerja yang diberikan.

Dalam sesi belajar kelompok, peserta didik melakukan berbagai aktivitas seperti mendiskusikan masalah yang mereka hadapi, membandingkan jawaban, memeriksa hasil kerja satu sama lain, dan memperbaiki kesalahan konsep yang mungkin dibuat oleh anggota kelompok lainnya. Dengan cara ini, setiap peserta didik berkontribusi dalam proses belajar dan membantu teman sekelompoknya untuk memahami materi dengan lebih baik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga membangun keterampilan kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok.

c. Permainan (*Games*)

Dalam pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang diajarkan. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang telah diperoleh dari presentasi kelas dan sesi belajar kelompok. Biasanya, permainan ini berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diberi nomor.

Permainan atau *game* tersebut dimainkan di meja turnamen oleh tiga siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Setiap peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba

menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Skor yang diperoleh peserta didik kemudian dikumpulkan sebagai bagian dari turnamen atau kompetisi mingguan. Dengan cara ini, semua peserta didik dari berbagai tingkatan kemampuan memiliki kesempatan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya.

d. *Pertandingan (Tournament)*

Turnamen atau lomba adalah bagian dari struktur pembelajaran di mana game atau permainan dilakukan. Biasanya, turnamen ini diadakan pada akhir minggu atau setiap unit pembelajaran setelah guru menyampaikan materi kelas dan kelompok belajar telah menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen berdasarkan prestasi mereka. Tiga peserta didik dengan prestasi tertinggi ditempatkan di meja I, tiga berikutnya di meja II, dan seterusnya. Pembagian ini memastikan bahwa setiap siswa berkompetisi dengan rekan-rekan yang memiliki tingkat kemampuan yang setara, memungkinkan mereka untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompok mereka selama turnamen.

e. *Penghargaan Kelompok (Team Recognition)*

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing - masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, yang dijelaskan oleh Shoimin (2013:204) mengemukakan bahwa model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* memiliki lima sintak diantaranya, penyajian kelas (*class presentation*), Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Turnamen (*Tournament*), dan

penghargaan kelompok (*Teams Recognize*).

### **3. Keunggulan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament***

Setiap model pembelajaran, termasuk *model Teams Games Tournament* (TGT), tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Menurut Slavin (2011:100), model pembelajaran kooperatif TGT memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan, diantaranya:

- a. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
  1. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan belajarnya yang lebih inklusif dengan teman-teman dari berbagai latar belakang. Hal ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga mendukung terciptanya hubungan sosial yang lebih harmonis dan mendalam melalui kerja sama dalam kelompok yang beragam.
  2. Dalam model pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk menjadi percaya diri, dengan menekankan pentingnya kerja keras, strategi, dan usaha dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami bahwa keberhasilan adalah hasil dari tindakan mereka sendiri, bukan sekadar keberuntungan. Melalui refleksi diri, dan contoh nyata, peserta didik akan lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus berupaya mencapai hasil yang lebih baik.
  3. Metode TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan kerja sama antara peserta didik. Dengan memadukan kolaborasi di dalam pembelajaran, akan menciptakan lingkungan belajar yang baik dan saling mendukung. Dan non-verbal untuk mendukung dan menghormati kontribusi setiap anggota tim. Metode ini juga mengurangi persaingan yang tidak adil dan mendorong peserta didik untuk lebih fokus pada pencapaian tujuan bersama. Oleh karena itu, TGT tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan rasa solidaritas dan dukungan di antara teman sekelas.

b. Kekurangan dari Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

1. Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pelaksanaannya. Hal ini disebabkan oleh berbagai tahapan yang harus dilalui, seperti pembentukan kelompok, diskusi, permainan, hingga turnamen. Setiap tahap memerlukan waktu agar dapat berjalan dengan efektif dan memberikan hasil yang maksimal bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus merencanakan waktu dengan baik agar model pembelajaran ini dapat diterapkan tanpa mengganggu alokasi waktu untuk materi lainnya.
2. Model pembelajaran ini mengharuskan guru untuk berhati-hati saat memilih topik yang tepat untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar dilakukan secara efektif. Materi yang dipilih harus relevan dan dapat mendukung interaksi dan kerja sama antara peserta didik. Selain itu, materi ini juga harus mencakup elemen yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam diskusi, permainan, dan kegiatan kelompok. Pemilihan bahan yang tepat memungkinkan guru untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep yang diajarkan kepada mereka, tetapi harus dengan kerja sama dan persaingan yang sehat.
3. Saat menggunakan Model Pembelajaran untuk Turnamen Game Tim (TGT), guru harus menyiapkan semuanya dengan hati-hati sebelum menggunakan model ini. Persiapan penting adalah mengajukan pertanyaan tentang semua tabel turnamen atau kompetisi yang digunakan selama kompetisi. Pertanyaan-pertanyaan ini harus diatur dengan benar untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan. Selanjutnya, guru juga harus mengetahui urutan akademik siswa yang mencapai dari yang tertinggi ke terendah. Informasi ini penting untuk membentuk kelompok yang heterogen, sehingga setiap tim terdiri dari berbagai keterampilan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki

keunggulan dalam menciptakan pengalaman belajar yang inklusif, membangun kepercayaan diri peserta didik, serta mendorong kerja sama dan solidaritas di antara mereka. Metode ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang harmonis, mendukung, dan partisipatif. Namun, kekurangan TGT meliputi kebutuhan waktu pelaksanaan yang cukup lama, perlunya pemilihan materi yang relevan, serta persiapan yang teliti oleh guru untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang terorganisir, TGT tetap dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan.

## **C. Kajian Mengenai Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media**

Media dalam konteks pengajaran memainkan peran yang sangat penting dan strategis dalam menentukan keberhasilan proses pengajaran dan pembelajaran. Kehadiran media bukan hanya alat, tetapi juga dapat menciptakan dinamisme yang mendukung pengalaman belajar peserta didik. Menggunakan berbagai jenis media seperti buku, video, dan platform digital membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Media membantu peserta didik memahami materi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Misalnya, konsep abstrak melalui video dan simulasi bisa lebih spesifik dan mudah dimengerti. Selain itu, media juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik terlibat dalam konten yang disajikan secara visual atau interaktif, mereka cenderung lebih bersemangat dan lebih proaktif dalam belajar.

Pentingnya media dalam pendidikan adalah karena kemampuannya untuk memperluas akses ke informasi. Di era digital saat ini, platform media sosial dan aplikasi pembelajaran *online* memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar dari berbagai lokasi dan waktu. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

### **2. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dalam konteks pendidikan, secara fundamental adalah

proses interaksi yang terstruktur antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Proses ini melibatkan pertukaran informasi dan bimbingan yang bertujuan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan perilaku positif pada diri peserta didik. Esensinya, pembelajaran adalah upaya sadar dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar secara efektif. Interaksi ini dapat terwujud baik secara langsung melalui tatap muka, maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

Menurut Sugandi (2006:9), pembelajaran adalah sejumlah proses yang muncul secara individual dalam satu orang. Proses ini mengubah semua rangsangan dari lingkungan menjadi informasi yang bermakna, seperti yang terlihat, didengar atau dialami. Informasi yang diproses disimpan dalam memori jangka panjang dan digunakan di masa depan. Dengan kata lain, belajar adalah cara otak kita mengumpulkan, memproses, dan menyimpan informasi dari dunia luar, dan kemudian menggunakannya sebagai dasar untuk pengetahuan.

Menurut Anitah (2011: 2.30) menyatakan pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Pembelajaran adalah sebuah proses yang dirancang secara terencana untuk membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu dan menguasai keterampilan yang diperlukan. Pembelajaran tidak hanya sebatas transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik, tetapi juga melibatkan strategi dan metode yang memastikan peserta didik memahami, mengaplikasikan, dan mengembangkan kemampuan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang melibatkan pengolahan informasi oleh individu dan upaya terencana untuk mencapai tujuan pendidikan. Ini mencakup bagaimana otak mengumpulkan, memproses, dan menyimpan informasi, serta bagaimana pendidik merancang pengalaman belajar yang efektif untuk membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka.

Pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan perubahan positif pada diri peserta didik, tidak hanya dalam aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga dalam aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian, pembelajaran berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan potensi peserta didik secara holistik dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

### **3. Konsep Media Pembelajaran**

Pembelajaran adalah kegiatan yang memengaruhi orang dan menggunakan berbagai sumber pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif. Pembelajaran adalah, dimana dua pihak terlibat, peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari bahan cetak seperti buku teks dan lembar kerja, hingga media audio-visual seperti rekaman suara, video, dan film. Selain itu, media pembelajaran juga mencakup alat peraga, model, lingkungan belajar, serta teknologi digital seperti aplikasi, perangkat lunak, dan platform *online*. Pemilihan media pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan gaya belajar peserta didik.

Menurut A. S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membantu manusia untuk belajar melalui indera mereka.

Djamarah dan Zain berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala benda atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Ini berarti bahwa pembelajaran media dapat berfungsi sebagai alat yang berkontribusi untuk menyampaikan informasi dan topik secara lebih efektif. Media membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi

pembelajaran.

Fuad Hassan mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membantu guru untuk membuat proses belajar mengajar lebih optimal dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan elemen esensial dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara efektif antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, bahan, atau teknik yang dirancang untuk mempengaruhi indera manusia, memfasilitasi pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyajikan informasi secara jelas, menarik, dan relevan, sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

#### **4. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan sangat beragam dan penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa tujuan dari penggunaan media pembelajaran menurut Azhar Arsyad, di antaranya:

- a. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi dalam proses belajar. Dengan menggunakan media, informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik, karena media dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini tidak hanya membantu peserta didik

dalam memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih lancar dan efektif.

- b. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Menggunakan media yang tepat akan memotivasi peserta didik untuk lebih berkonsentrasi pada materi yang disajikan dan untuk pendidikan tinggi. Selain itu, pembelajaran media mengarah pada interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan belajar. Ini memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih aktif melalui pengalaman dunia nyata dan simulasi yang menarik, membuat proses belajar lebih efektif dan menyenangkan.
- c. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses belajar, seperti indera, ruang, dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk dihadirkan di kelas dapat digantikan dengan media visual seperti foto, slide, atau film. Sebaliknya, objek yang terlalu kecil dapat diperbesar dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Bahkan, peristiwa langka atau kejadian di masa lalu dapat diakses melalui rekaman video, film, atau foto.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan Media pembelajaran memainkan peran penting dalam dunia pendidikan dan bertindak sebagai cara yang efektif untuk mengklarifikasi pengiriman pesan dan informasi. Media belajar memainkan lebih dari sekedar materi, tetapi memainkan peran penting dalam meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik. Dengan media yang tepat, peserta didik lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

## **5. Contoh Media Pembelajaran**

Media pembelajaran interaktif adalah alat yang memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Media ini memanfaatkan teknologi digital dan dapat berupa berbagai bentuk. Menurut Munadi (2011:58) mengemukakan bahwa ada empat jenis media yang sering

digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual, selama pembelajaran dapat diringkas dalam dua jenis utama. Pertama, dengan memproyeksikan media. Ini berarti bahwa bahan visual dapat ditampilkan melalui proyektor, seperti foil atau presentasi video. Kedua, media yang tidak dapat diprediksi, seperti foto sunyi, foto cetak, dan bahkan ilustrasi langsung. Kedua kategori membantu dalam proses pembelajaran dengan memberikan informasi yang disajikan secara visual.
- b. Media audio adalah sarana yang merangsang pikiran dan perasaan untuk belajar melalui suara. Dalam matematika di tingkat Sekolah dasar, media audio bisa berupa lagu tentang perkalian, cerita soal matematika yang dibacakan, atau rekaman penjelasan guru tentang cara menghitung. Hal ini membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat.
- c. Media audio-visual, sering disebut media periklanan, adalah kombinasi dari suara dan gambar yang secara efektif menyampaikan informasi. Contoh dari media ini adalah acara televisi guru dan foil suara. Dalam konteks matematika di Sekolah Dasar, media audiovisual dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep matematika. Misalnya, belajar video dapat menjelaskan cara menambah atau mengalikan visualisasi yang menarik, membuat materi lebih mudah dipahami, dan menjelaskan bahwa peserta didik mengingat apa adanya.
- d. Media interaktif berbasis komputer, dengan kemampuannya menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara, menawarkan cara yang menarik dan efektif untuk belajar matematika di sekolah dasar. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat melalui aplikasi, permainan, atau simulasi yang memberikan umpan balik langsung, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang masing-masing

memiliki peran penting dalam proses belajar. Media visual, seperti proyektor dan gambar cetak, membantu menyampaikan informasi secara visual. Media audio, seperti lagu dan rekaman penjelasan, merangsang pemahaman peserta didik melalui suara. Media audio-visual menggabungkan suara dan gambar, seperti video pembelajaran, untuk menjelaskan konsep matematika dengan cara yang menarik. Sementara itu, media interaktif berbasis komputer memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui aplikasi dan permainan, meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka dalam belajar matematika.

## D. Kajian Mengenai Aplikasi *Educaplay*

### 1. Pengertian Aplikasi *Educaplay*

*Educaplay* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Platform ini adalah permainan pembelajaran yang optimal adalah yang disusun berdasarkan persepsi dan perspektif peserta didik, sehingga metode pengajaran dapat diterima dengan baik oleh mereka. Pada era revolusi industri 4.0, penggunaan teknologi seperti *smartphone* dan jaringan internet telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Aplikasi *Educaplay* adalah contoh alat pembelajaran yang muncul sebagai respons terhadap perkembangan teknologi ini. Aplikasi ini memberikan dampak positif karena dapat digunakan untuk menciptakan desain pembelajaran yang lebih konstruktif.



**Gambar 2.1** Tampilan Awal *Educaplay*

Subagio dan Solikhah (2024) menjelaskan bahwa *Educaplay* bukan hanya sekadar alat bantu belajar biasa, melainkan sebuah ekosistem

pendidikan yang inovatif. Platform ini menggabungkan unsur permainan, teknologi, dan metode pengajaran modern secara terpadu. Desain *Educaplay* dirancang untuk menciptakan ruang belajar yang kolaboratif, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Melalui antarmuka yang mudah digunakan, permainan yang menarik, serta konten yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak, *Educaplay* mampu mengubah proses belajar yang menantang menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut (Hervin et al., 2024), *Educaplay* adalah media pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti permainan edukatif, kuis, dan video pembelajaran. Dengan menggunakan *Educaplay*, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan karena aktivitas yang disajikan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, platform ini juga membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus mengasah berbagai keterampilan yang mereka miliki, sehingga belajar tidak terasa membosankan dan lebih efektif.

Dari perspektif lain, *Educaplay* adalah laman permainan edukatif yang digolongkan sebagai media proyeksi diam dalam konteks pembelajaran. Ini berarti *Educaplay* tidak hanya menyajikan materi secara statis, tetapi juga melalui permainan yang interaktif. Dengan fitur-fitur ini, *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan aplikasi seperti *Educaplay*, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif, sesuai dengan tuntutan era digital saat ini.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan, *Educaplay* adalah platform pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif yang mengintegrasikan elemen permainan, teknologi, dan metode pengajaran modern secara terpadu. Platform ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun

pengetahuan mereka melalui berbagai aktivitas seperti permainan edukatif, kuis, dan video pembelajaran. *Educaplay* mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sekaligus mengasah keterampilan mereka secara efektif. Oleh karena itu, *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai ekosistem pendidikan yang mendukung transformasi pembelajaran tradisional menjadi lebih kreatif, interaktif, dan bermakna.

## 2. Fitur – Fitur Aplikasi *Educaplay*

### a. Kuis (*Quiz*)

Kuis di *Educaplay* adalah permainan interaktif yang memungkinkan guru membuat pertanyaan dalam berbagai format seperti pilihan ganda, isian singkat, benar/salah, dan lainnya. Guru dapat menggabungkan teks, gambar, dan audio dalam soal dan jawaban, sehingga kuis menjadi lebih menarik dan variatif. Peserta didik dapat mengerjakan kuis secara daring dan mendapatkan skor secara langsung, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Kuis ini juga mendukung pengaturan waktu pengerjaan dan jumlah kesempatan, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur ini efektif untuk menguji pemahaman peserta didik secara cepat dan interaktif.



**Gambar 2.2** Fitur Kuis Pada Aplikasi *Educaplay*

### b. Teka Teki Silang (*Crossword*)

Fitur "Teka teki silang" di *Educaplay* adalah permainan asah otak interaktif yang dibuat guru untuk menguji pengetahuan peserta didik tentang materi pelajaran. *Educaplay* adalah sebuah permainan *puzzle* kata yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran. Permainan

ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak yang tersusun secara mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal). Tugas peserta didik adalah mengisi kotak-kotak kosong tersebut dengan huruf-huruf yang membentuk kata-kata yang tepat, sesuai dengan petunjuk atau definisi yang diberikan untuk setiap kata.



**Gambar 2.3** Fitur Teka Teki Silang di Aplikasi *Educaplay*

**c. Mencocokkan (*Matching Fairs*)**

Permainan mencocokkan adalah sebuah aktivitas pembelajaran interaktif di mana peserta didik diminta untuk menghubungkan dua elemen yang saling berpasangan dengan benar. Misalnya, peserta didik harus mencocokkan sebuah kata dengan definisinya, gambar dengan nama objeknya, atau istilah tertentu dengan penjelasan yang tepat.

Dalam permainan ini, guru memiliki kebebasan untuk membuat pasangan-pasangan tersebut sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Aktivitas ini sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan siswa dalam mengingat dan mengenali hubungan antar konsep.



**Gambar 2.4** Fitur *Matching Fairs* pada Aplikasi *Educaplay*

**d. Ya atau Tidak (*Yes or No*)**

Fitur Yes or No di *Educaplay* adalah jenis permainan atau kuis yang menyajikan pertanyaan dengan pilihan jawaban yang sangat

sederhana, yaitu hanya “ya” atau “tidak”. Dengan format jawaban yang terbatas ini, peserta didik tidak perlu bingung memilih jawaban yang kompleks, sehingga proses menjawab menjadi lebih cepat dan mudah. Guru juga bisa menambahkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, atau video untuk membuat soal menjadi lebih menarik dan interaktif.

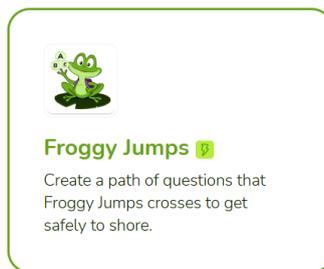
Fitur ini sangat efektif untuk menguji pemahaman dasar siswa secara cepat, terutama untuk konsep-konsep yang memerlukan jawaban tegas dan sederhana. Selain itu, fitur *Yes or No* juga bisa digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis video, di mana peserta didik menonton sebuah video singkat dan kemudian menjawab pertanyaan dengan jawaban ya atau tidak berdasarkan isi video tersebut.



**Gambar 2.5** Fitur *Yes or No* pada Aplikasi *Educaplay*

**e. *Froggy Jumps* (Permainan Lompat Katak dengan Soal Pilihan Ganda)**

*Froggy Jumps* adalah permainan berbasis kuis yang menggabungkan elemen gamifikasi dengan visual interaktif. Dalam permainan ini, peserta didik mengendalikan seekor katak yang harus melompat melewati daun teratai dengan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan yang tersedia. Jika jawaban benar, katak melompat ke daun berikutnya; jika salah, katak tenggelam dan siswa harus mencoba lagi. Permainan ini memberikan kesempatan beberapa kali percobaan dan menilai ketepatan jawaban serta kecepatan pengerjaan. Hasil skor dan peringkat peserta didik dapat dilihat di *leaderboard*, yang mendorong kompetisi sehat dan motivasi belajar. *Froggy Jumps* sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengurangi kejenuhan belajar melalui pendekatan bermain sambil belajar.



**Gambar 2.6** Fitur *Froggy Jumps* pada Aplikasi *Educaplay*

### 3. Manfaat Aplikasi *Educaplay*

*Educaplay* memungkinkan interaksi *online* antara pengajar dan peserta didik untuk membahas materi pelajaran, memberikan klarifikasi, atau bertukar pikiran. *Educaplay* menyediakan berbagai alat dan fitur untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif. Penggunaan aplikasi *educaplay* memberikan manfaat yang positif. Berikut manfaat dari penggunaan aplikasi *educaplay* pada pembelajaran Matematika:

- a. *Educaplay* berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meninjau kembali materi yang telah diajarkan. Dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik dapat mengulang dan menguji pemahaman mereka terhadap pelajaran melalui kuis interaktif. Proses ini tidak hanya membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan cara ini, *Educaplay* memungkinkan peserta didik untuk memperkuat pengetahuan mereka dan memastikan bahwa mereka benar-benar memahami konsep yang telah dipelajari.
- b. Menambahkan antusiasme peserta didik untuk belajar sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Educaplay* memberikan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan terbuka, menjadikannya solusi yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Dengan elemen permainan yang kompetitif dan umpan balik langsung, *Educaplay* memotivasi peserta didik untuk terus mencoba dan mencapai hasil yang lebih baik.
- c. Inspirasi belajar mengacu pada suasana yang memotivasi peserta didik untuk menjadi lebih antusias dan kreatif dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Educaplay* dapat memainkan peran penting dalam hal ini

karena mereka memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menghibur. Menggunakan elemen bermain, *Educaplay* mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan bersaing dengan cara yang sehat. Selain itu, suasana *Educaplay* yang ceria dan kompetitif membuat peserta didik lebih termotivasi, belajar dan mengeksplorasi pengetahuan baru.

#### 4. Langkah – Langkah Menggunakan *Educaplay*

##### a. Registrasi

- Kunjungi melalui laman <https://educaplay.com/>



**Gambar 2.7** Tampilan awal *Educaplay*

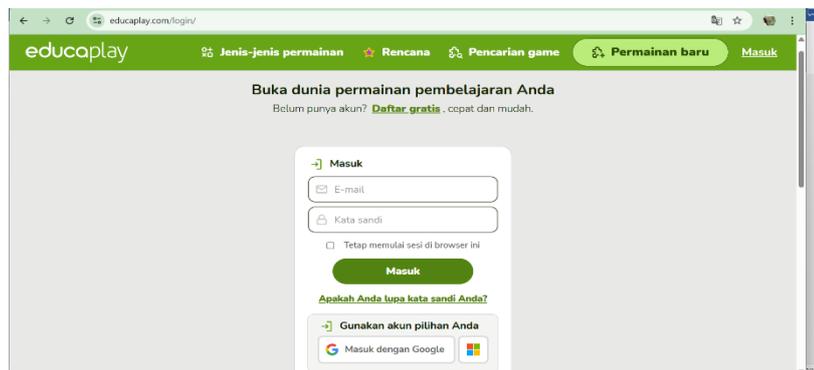
- Pilih sign up atau daftar di pojok kanan atas untuk membuat akun *Educaplay*. Kemudian isi alamat email, kata sandi dan konfirmasi kata sandi, lalu centang kotak kecil (untuk menyetujui syarat penggunaan), klik sign up



**Gambar 2.8** Sign up *Educaplay*

- Selesai.
- ##### b. Penggunaan *Educaplay*
- Kunjungi melalui laman <https://educaplay.com/>

- Kemudian isi email dan password, klik masuk atau log-in.



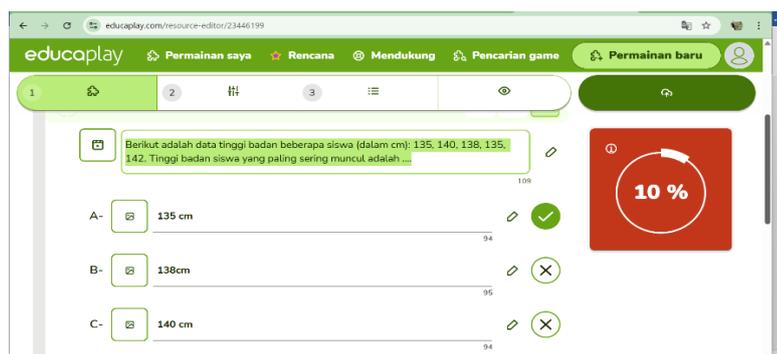
**Gambar 2.9** Masuk akun *Educaplay*

- Buat Kuis atau Pilih Kuis yang Sudah Ada: Setelah masuk, kamu bisa membuat kuis baru atau mencari kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain yang relevan dengan materi yang akan diajarkan.



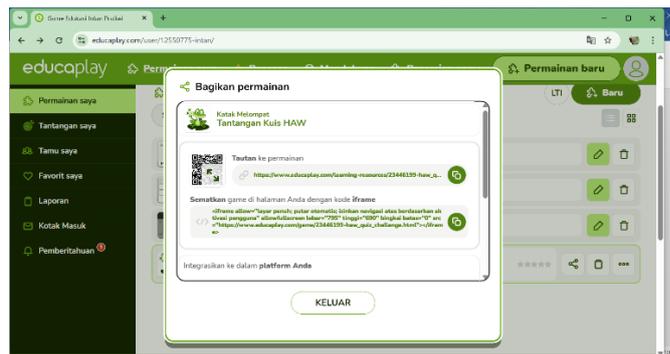
**Gambar 2.10** Membuat Pertanyaan

- Masukkan Pertanyaan: Tambahkan pertanyaan dan pilihan jawaban.



**Gambar 2.11** Contoh pertanyaan matematika dan pilihan jawabannya.

- Jika game sudah dipublikasikan, game sudah bisa diakses melalui tautan atau kode game yang dibagikan oleh guru



**Gambar 2.12 Akses *Educaplay***

- Bagikan Kode Game atau tautan: Setelah siap, klik "Start" untuk memulai kuis. *Educaplay* akan menampilkan kode game yang harus dimasukkan oleh peserta didik untuk bergabung dalam permainan.



**Gambar 2.13 Memulai permainan edukasi *Educaplay***

- Peserta didik membuka situs *Educaplay* atau aplikasi *Educaplay* dan memasukkan kode game yang telah dibagikan untuk bergabung dalam permainan.
- Mulai Permainan: Klik "Start" lagi untuk memulai kuis. Pertanyaan akan muncul di layar, dan peserta didik menjawab melalui perangkat mereka. Hasil jawaban akan langsung ditampilkan di layar utama.

## 5. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *Educaplay*

*Educaplay* merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, *Educaplay* memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

### a. Kelebihan Aplikasi *Educaplay*

- Suasana Kelas Dapat Lebih Menyenangkan: Penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan elemen permainan yang ada, peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
  - Anak-anak Dilatih untuk Menggunakan Teknologi sebagai Media untuk Belajar: Melalui penggunaan *Educaplay*, peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar.
  - Anak-anak Dilatih Kemampuan Motoriknya dalam Mengoperasikan *Educaplay*: Penggunaan *Educaplay* juga membantu dalam melatih keterampilan motorik peserta didik. Mereka belajar untuk menggunakan perangkat seperti *smartphone*, tablet, atau komputer dengan lebih terampil.
- b. Kelemahan Aplikasi *Educaplay*
- Tidak Semua Guru yang Update dengan Teknologi: Tidak semua guru memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknologi terbaru yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru yang kurang update dengan teknologi mungkin memerlukan pelatihan tambahan agar dapat mengintegrasikan alat-alat ini dengan efektif dalam pengajaran mereka.
  - Fasilitas Sekolah yang Kurang Memadai: Infrastruktur dan fasilitas yang kurang memadai di sekolah dapat menjadi kendala signifikan dalam penggunaan teknologi Pendidikan.
  - Anak-anak Gampang Terkecoh untuk Membuka Hal Lain: Ketika menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet dalam pembelajaran, ada risiko peserta didik mudah terganggu atau tergoda untuk membuka aplikasi lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Hal ini bisa mengurangi konsentrasi dan efektivitas proses pembelajaran.
  - Terbatasnya Jam Pertemuan di Kelas: Waktu pertemuan yang terbatas di kelas dapat menjadi tantangan dalam menerapkan model

pembelajaran yang membutuhkan persiapan dan pelaksanaan yang lebih panjang, seperti TGT atau penggunaan *Educaplay*.

## **E. Kajian Mengenai Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah fondasi dari pendidikan dan merupakan perjalanan personal yang transformatif bagi setiap individu. Belajar bukan hanya tentang mengumpulkan informasi, melainkan tentang bagaimana informasi tersebut mengubah cara kita berpikir, merasa, dan bertindak. Perubahan ini dapat terlihat dalam berbagai aspek, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan baru, perubahan sikap menjadi lebih positif, dan internalisasi nilai-nilai yang konstruktif. Dengan kata lain, belajar adalah transformasi holistik yang memengaruhi seluruh pribadi.

Belajar dapat dipahami sebagai proses perubahan tingkah laku yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Menurut Reber (1988), belajar memiliki dua pengertian utama. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan, di mana individu mengumpulkan informasi dan pemahaman baru. Kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang bersifat langgeng, yang terjadi sebagai hasil dari latihan yang diperkuat. Dengan demikian, belajar tidak hanya melibatkan penguasaan pengetahuan baru, tetapi juga mencakup perubahan dalam cara individu merespons situasi berdasarkan pengalaman dan latihan yang telah dilakukan.

Menurut Winkel Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran. Menurutnya, pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas”

Menurut Bell-Gredler (1986:1), belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk memperoleh beragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) secara bertahap dan berkelanjutan sejak bayi hingga usia lanjut melalui pendidikan informal,

formal, dan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lain.

Menurut Hilhart Bower dalam bukunya "Theories of Learning" menjelaskan bahwa belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sebagai respons terhadap situasi tertentu, yang diakibatkan oleh pengalaman berulang dalam situasi tersebut. Perubahan tingkah laku ini tidak dapat dijelaskan hanya berdasarkan faktor bawaan atau kematangan individu. Dengan kata lain, belajar melibatkan proses di mana individu mengadaptasi dan mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman yang diperolehnya, bukan sekadar reaksi otomatis yang berasal dari sifat atau kemampuan yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses aktif dan berkelanjutan yang melibatkan perubahan dalam diri individu. Perubahan ini mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, pemahaman, dan perilaku. Proses belajar terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya dan pengalaman yang diperoleh. Perubahan yang dihasilkan dari belajar bersifat disadari, disengaja, dan bertujuan untuk mencapai kualitas diri yang lebih baik. Dengan demikian, belajar bukan hanya sekadar menghafal informasi, tetapi juga melibatkan transformasi diri secara menyeluruh.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah proses kompleks yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang terstruktur. Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk memulai, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas serta kualitas belajar peserta didik. Proses ini bersifat sistematis dan sistemik, terkait erat dengan hakikat jenis belajar dan hasil yang ingin dicapai. Meskipun pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan proses belajar, tidak semua bentuk belajar terjadi melalui pembelajaran formal; banyak juga yang terjadi dalam konteks interaksi sosial dan budaya di masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran berperan penting dalam

membentuk pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan mendalam bagi individu.

Pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Tujuan ini mencakup pengembangan kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan) peserta didik. Tujuan pembelajaran harus relevan dengan kebutuhan dan minat peserta didik, serta sesuai dengan konteks sosial dan budaya mereka. Pendidik memberikan bantuan yang terarah kepada peserta didik agar mereka dapat belajar dengan baik. Bantuan ini dapat berupa penjelasan konsep yang sulit, pemberian contoh konkret, pemberian umpan balik konstruktif, atau penyediaan sumber belajar tambahan. Pendidik juga membantu peserta didik untuk mengembangkan strategi belajar yang efektif dan mengatasi hambatan belajar.

Menurut Syaiful Sagala (2010), pembelajaran adalah proses membelajarkan peserta didik dengan memanfaatkan asas pendidikan dan teori belajar. Konsep ini menekankan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik, di mana guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami materi, sementara peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (2012), pembelajaran adalah upaya terencana oleh pendidik untuk memotivasi siswa agar aktif belajar. Pendidik berperan penting dalam menciptakan kondisi yang mendukung partisipasi aktif siswa melalui metode pengajaran yang tepat, sumber belajar yang relevan, dan lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran yang efektif bergantung pada kemampuan pendidik dalam merancang strategi yang memotivasi siswa, sehingga menghasilkan perubahan positif dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dari berbagai perspektif yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses aktif dan konstruktif di mana individu berinteraksi dengan lingkungan dan informasi baru untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Proses ini melibatkan pengorganisasian informasi, adaptasi terhadap pengalaman, dan pengembangan kemampuan untuk memecahkan masalah. Pembelajaran juga menekankan pada peran aktif guru dalam memfasilitasi proses belajar peserta didik melalui penyediaan sumber belajar yang relevan dan desain instruksional yang terprogram. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan proses pengembangan kemampuan kognitif dan pemecahan masalah yang esensial bagi individu untuk beradaptasi dan berhasil dalam lingkungannya.

### **3. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam hal bertindak. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Hal ini yang menjadikan hasil belajar sangat perlu dimiliki oleh setiap peserta didik untuk dapat menghadapi permasalahan-permasalahan.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22), hasil belajar adalah konsekuensi dari proses pembelajaran yang diukur menggunakan alat pengukuran yang terencana, seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik. Hasil belajar mencerminkan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar, dan dapat digunakan untuk menilai keberhasilan mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Keberhasilan dalam proses belajar dapat diukur melalui kemampuan peserta didik, yang terlihat dari nilai atau hasil yang mereka capai dalam tes.

Dengan kata lain, hasil belajar tidak hanya menunjukkan seberapa baik siswa menguasai materi, tetapi juga mencerminkan efektivitas metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik.

Menurut Nasution (2006), hasil belajar adalah dampak dari interaksi antara proses belajar dan mengajar, yang umumnya diukur melalui nilai tes yang diberikan oleh guru. Pernyataan ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu peserta didik, tetapi juga oleh kualitas proses pengajaran yang mereka terima.

Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2013), hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang diukur melalui skor yang diperoleh dari hasil tes. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan seberapa baik peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan kemampuan peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.

Dalam proses belajar, Menurut Djaali (2020:101) ada faktor-faktor yang memengaruhinya:

- a. Motivasi, kondisi atau keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang mengarahkan perilaku, sehingga individu merasa terdorong untuk mencapai apa yang mereka inginkan, baik itu dalam konteks belajar, bekerja, atau aktivitas lainnya.
- b. Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat. Ini mencerminkan kesediaan seseorang untuk bertindak atau merespons dengan cara tertentu terhadap suatu situasi atau objek tertentu.
- c. Minat, rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Ini mencerminkan keinginan atau kecenderungan seseorang untuk mengeksplorasi, memahami, atau terlibat dalam aktivitas atau topik tertentu. Minat dapat memotivasi individu untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif, karena didorong oleh rasa ingin tahu dan ketertarikan pribadi.
- d. Kebiasaan belajar, cara yang diperoleh dari belajar secara berulang-

ulang, Kebiasaan ini mencakup pola atau rutinitas yang diadopsi individu dalam belajar, seperti waktu belajar, teknik penguasaan materi, dan lingkungan belajar yang dipilih. Dengan terbentuknya kebiasaan belajar yang baik, individu dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran mereka.

- e. Konsep diri, pandangan seseorang tentang diri sendiri yang menyangkut apa yang diketahui dan dirasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengukuran yang menunjukkan seberapa baik peserta didik memahami, menguasai, dan mampu menerapkan materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah melalui proses belajar mengajar yang terencana dan terstruktur. Perubahan ini mencakup berbagai aspek, seperti kognitif (pengetahuan, pemahaman), afektif (sikap, nilai), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai alat evaluasi, seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Pencapaian hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

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

Hasil pembelajaran yang ditunjuk sebagai tujuan pembelajaran menentukan banyak hal dari hasil pembelajaran umum (kompetensi inti dan keterampilan dasar) dikembangkan dan ditentukan dalam kurikulum formal. Juga, pengembangan dan perencanaan instrumen pengukuran yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian siswa dalam tujuan pembelajaran kegiatan belajar yang seharusnya membantu peserta didik mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan diukur nantinya.

Untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa yaitu harus mengetahui garis besar indikator hasil belajar yang hendak diungkapkan dan

diukur. Indikator hasil belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Benjamin S. Bloom). Indikator hasil belajar adalah alat yang digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Indikator ini membantu pendidik menilai perkembangan siswa dalam berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif mencakup aktivitas mental yang melibatkan fungsi otak. Segala aktivitas yang melibatkan pemikiran merupakan bagian dari ranah kognitif. Hasil belajar kognitif peserta didik dapat diukur melalui instrumen dalam bentuk tes. Berdasarkan taksonomi Bloom yang dimodifikasi, ranah kognitif memiliki 6 tingkatan, yaitu:

- Pengetahuan (memori), Kemampuan untuk menghafal informasi dasar seperti fakta, persyaratan, angka. Ini adalah level terendah dalam domain kognitif. Misalnya, siswa dapat menyebutkan definisi formula atau pengangkatan teori.
- Pemahaman, Kemampuan untuk memahami makna di balik informasi yang berpengalaman. Ini termasuk kemampuan untuk menafsirkan, merangkum atau menjelaskan informasi dalam kata-kata Anda sendiri. Misalnya, siswa dapat menjelaskan pentingnya konsep.
- Aplikasi (Aplikasi), Kemungkinan untuk menggunakan informasi baru atau terpelajar dalam situasi tertentu. Ini termasuk penerapan ide-ide umum, aturan, metode, prinsip, atau teori dalam berbagai konteks. Misalnya, siswa dapat menerapkan membaca dalam Quran setelah mempelajari teori.
- Evaluasi (analisis), Kemampuan untuk membagi informasi menjadi bagian yang lebih kecil dan menganalisis hubungan antara penyebab dan efek. Ini termasuk kemampuan untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan struktur informasi

tersembunyi.

- Penciptaan (Komposit), Kemampuan untuk menggabungkan berbagai elemen atau informasi untuk membuat yang baru<sup>1</sup>. Ini termasuk kemampuan untuk membuat ide -ide asli, solusi kreatif, atau produk inovatif. Misalnya, siswa dapat merancang eksperimen untuk menguji hipotesis.
- Peringkat, Kemampuan untuk membuat ulasan atau keputusan berdasarkan kriteria yang jelas<sup>16</sup>. Ini termasuk kemampuan untuk menilai validitas, relevansi, atau kualitas informasi atau ide.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif memiliki dampak besar pada hasil belajar peserta didik. Aspek emosional yang dimiliki peserta didik, seperti sikap, minat, motivasi, dan nilai -nilai, dapat menentukan seberapa kuat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki sikap positif terhadap pelajaran mereka termotivasi untuk belajar dan mengevaluasi nilai -nilai yang relevan. Berikut adalah beberapa cara ranah afektif memengaruhi hasil pembelajaran peserta didik:

- Motivasi, Baik motivasi penting maupun ekstrinsik memainkan peran penting dalam menentukan upaya yang digunakan untuk belajar selama pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi biasanya lebih permanen dan berusaha menghadapi tantangan ketika mereka belajar.
- Partisipasi, peserta didik cenderung lebih aktif dalam kegiatan belajar mereka. Pertanyaan lengkap, diskusi, dan tugas. Partisipasi ini berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik.
- Nilai, Nilai yang diadopsi oleh peserta didik seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras dapat memengaruhi perilaku belajar. Peserta didik yang mematuhi nilai -nilai ini biasanya lebih terlatih dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran.
- Lingkungan, Lingkungan yang positif dan suportif juga memengaruhi alam emosional peserta didik. Suasana yang aman,

nyaman dan terintegrasi dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

c. Ranah Psikomotorik

Menurut Winkel (2015), ranah psikomotorik adalah bagian dari hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Keterampilan ini melibatkan aktivitas fisik yang membutuhkan koordinasi antara indera dan gerakan. Dengan kata lain, ranah psikomotorik mencakup kemampuan untuk melakukan gerakan fisik yang terampil. Ranah ini melibatkan pengamatan melalui indra (sensorik) serta gerakan dan tindakan (motorik). Kemampuan psikomotorik juga menjadi dasar bagi perkembangan berpikir

**F. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh bahan perbandingan dan referensi. Selain itu, penelitian ini harus menghindari asumsi kemiripan dengan. Oleh karena itu, peneliti ini mencantumkan hasil penelitian hingga saat ini sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Hariyati Hariyati, Aunurrahman Aunurrahman, Asriah Nurdin

Peneliti Hariyati Hariyati, Aunurrahman Aunurrahman, Asriah Nurdini dengan judul “PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR” Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) telah banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, belum banyak penelitian yang memasukkan unsur gamifikasi dalam model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament berbantuan game untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Global Maju Khatulistiwa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Android. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kolaboratif tindakan kelas. Penelitian dilakukan di sd global maju khatulistiwa. Pada siklus I rata-rata evaluasi penilaian pelaksanaan rencana pembelajaran dengan rata-rata hitung 4,06, pada siklus 2 dengan rata-rata hitung 6,92 dan pada siklus 3 rata-rata hitung 8,76. Pada siklus 1 penilaian guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan rata-rata hitung 4,7, pada siklus 2 rata-rata hitung 7,03 dan pada siklus 3 mencapai 8,72. Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 71,33, pada siklus 2 diperoleh rata-rata 80,28 dan pada siklus III 3 hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 91,14. Dengan demikian, hasil belajar siswa meningkat dengan intervensi Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Dengan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Android Pada Kelas V SD Global Maju Khatulistiwa.

2. Hasil Penelitian Tiara Rojatun Zannah dan Latif Setiawan Dena, 2024.

Peneliti Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai pengaruh dari penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran TIK di MAN 1 Kuningan. Metode yang digunakan *Quasi Experimental* dengan *desain Non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* terpilih kelas X A dan X B. Pengumpulan data menggunakan tes dan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil angket perbandingan rata-rata sebesar 25% dengan nilai rata-rata *pretest* 66,2% dan *posttest* 89,3%. Selain meningkatnya keaktifan belajar siswa, hasil nilai belajar siswa juga meningkat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen sebesar 90,7 dan kelas

kontrol 80,40, sehingga diketahui rentang kenaikan skor akhir kelas eksperimen lebih besar 9,97 dibandingkan dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MAN 1 Kuningan.

### 3. Hasil penelitian Bella Saputri dan Syamsuyurnita

Menurut penelitian Bellasaputri dan Syamsuyurnita yang berjudul “Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”

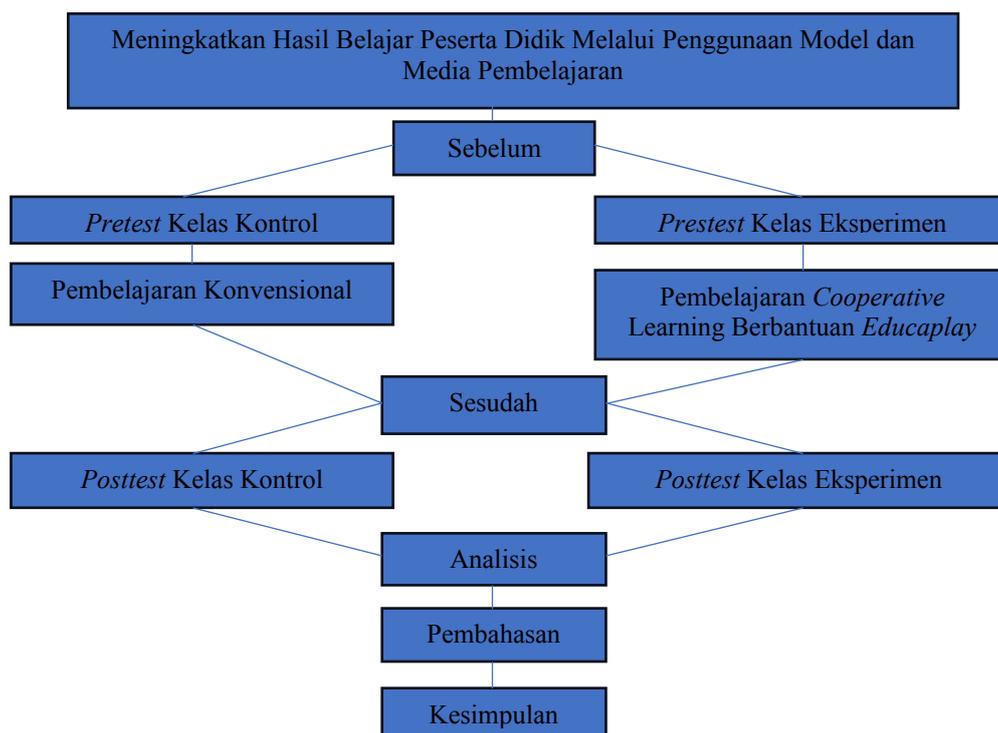
Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Belajar merupakan proses di mana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan sikap, dan membentuk siswa untuk menjadi lebih aktif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi, baik formal maupun informal. Keberhasilan dari suatu pembelajaran didorong dari adanya penggunaan strategi dan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode studi literatur atau studi kepustakaan dengan melakukan kajian pada setiap teori dari penelitian yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat keefektifan terhadap penerapan pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Efektivitas yang dihasilkan menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT meliputi beberapa sintaks pembelajaran, sehingga peserta didik akan bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

## G. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran skripsi ini dirancang untuk menguji efektivitas penggunaan model *Cooperative Learning* dengan bantuan media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Prosesnya dimulai dengan memberikan *pretest* kepada peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pretest* ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah *pretest*, kelas kontrol diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional, sementara kelas eksperimen diajar menggunakan model *Cooperative Learning* yang diintegrasikan dengan media *Educaplay*.

Setelah melaksanakan pembelajaran, peserta didik di kedua kelas diberikan *posttest*. *Posttest* ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis. Analisis data ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dan peserta didik yang diajar menggunakan model *Cooperative Learning* yang dibantu dengan *Educaplay* (kelas eksperimen). Berdasarkan analisis dan pembahasan, ditarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik.



**Gambar 2.14 Kerangka Berpikir Hasil Belajar Matematika**

## H. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi Penelitian

Asumsi dapat diartikan sebagai gagasan tanpa penunpu yang diperlukan untuk menunpu gagasan lain yang akan muncul kemudian (Suhartono dalam Rais, 2020). Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti berpendapat bahwa penerapan model *cooperative learning* Tipe *Team Games Tournament* yang didukung oleh media seperti aplikasi *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran dan media yang digunakan mampu membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menemukan dan memahami konsep-konsep pelajaran secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh aplikasi *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui peningkatan minat, keterlibatan aktif, dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

## 2. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* (X) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas IV di SDN V Cicalengka (Y).

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* (X) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas IV di SDN V Cicalengka (Y).

Berdasarkan pemaparan rumusan hipotesis di atas, maka dalam penelitian ini ditarik kesimpulan bahwa terdapat dua dugaan sementara atau hipotesis pada hasil penelitian yang akan dilakukan, diantaranya :

- a. Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas IV di SDN V Cicalengka (Y).
- b. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas IV di SDN V Cicalengka (Y).