BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Hanafy (2014, hlm. 68) menyatakan bahwa Belajar dan Pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berkaitan ibarat dua sisi mata uang yang sulit dipisahkan. Kegiatan belajar peserta didik hanya mungkin terjadi apabila pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan baik. Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan pokok proses pendidikan, Pendidikan di Indonesia diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian. pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi peserta didik itu sendiri maupun masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan menurut pendapat penulis berdasar kajian Sutinah (2022, hlm.21) mengemukakan bahwa Belajar dalam pengertian yang lebih luas adalah suatu proses yang memungkinkan munculnya atau terjadinya perubahan tingkah laku baru yang tidak semata-mata disebabkan oleh kematangan individu atau faktor-faktor sementara, proses ini berkaitan dengan terbentuknya respons utama, dalam hal ini belajar dapat dipahami sebagai aktivitas baik fisik maupun mental yang menghasilkan perubahan tingkah laku baru pada individu.

Sebagaimana pendapat yang berdasar kajian Uum Murfiah (2015, hlm. 2) mengemukakan mengenai pengertian belajar bahwa:

> Belajar merupakan kebutuhan yang paling mendasar dalam kehidupan umat manusia, sebab tanpa belajar kehidupan manusia tidak akan berarti dalam hidupnya. Belajar memiliki dimensi kehidupan yang berkaitan, karena itu untuk kesuksesan dalam belajar dibutuhkan guru, sistem nilai, moral, kekuatan, daya saing, perjuangan dan motivasi berprestasi.

Belajar memberikan arti yang mendalam bagi setiap orang yang menggunakannya. Belajar sebagai sebuah wahana yang memberikan jalan terhadap setiap kebuntuan yang terjadi di dalam kehidupan. Penulis Sejalan

dengan pendapat Hanafy (2014, hlm. 69) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

Selain itu, belajar menurut pendapat penulis berdasar kajian (Parwati, hlm.11) menyatakan bahwa Belajar adalah proses usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran oleh individu untuk mencapai perubahan, mulai dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap yang tepat menjadi memiliki sikap yang benar, serta dari yang tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan suatu hal.

Penulis berpendapat sejalan dengan Herawati, H (2020, hlm. 31) menyatakna bahwa:

> Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru baik itu berupa rangsangan, reaksi atau kedua-duanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Jadi belajar bukan hanya mengumpulkan materi sebanyak mungkin dan menghafalnya.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan proses sadar yang menghasilkan perubahan perilaku secara fisik maupun mental, bukan sekadar akibat kematangan atau faktor sementara. Belajar juga merupakan kebutuhan mendasar manusia untuk meraih kesuksesan hidup, yang memerlukan dukungan nilai, moral, motivasi, dan perjuangan. Proses belajar melibatkan perubahan kemampuan individu melalui interaksi dengan pengalaman dan rangsangan. Selain itu, belajar adalah usaha sadar untuk mencapai perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan, bukan sekadar menghafal materi, melainkan upaya untuk memperoleh kompetensi secara menyeluruh.

b. Pengertian Pembelajaran

Secara umum pembelajaran adalah suatu interaksi antara siswa atau siswa dengan guru atau pengajar dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar

dimana guru dan siswa saling bertukar informasi. Menurut sutianah (2022, hlm. 22) menyatakna bahwa:

> Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar yang Secara nasional pembelajaran dipahami sebagai sebuah proses interaksi yang melibatkan tiga komponen utama yaitu: (1) peserta didik, (2) pendidik, dan (3) sumber belajar yang terintegrasi dalam suatu lingkungan belajar.

Adapun menurut pendapat penulis berdasar kajian Susanto (2013, hlm. 19) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membelajarkan seseorang tentang suatu informasi atau konsep melalui pengalaman. Dengan kata lain pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Selain itu, menurut penulis berdasar kajian Festiawan, R. (2020, hlm. 12) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan, mengatur, serta menciptakan lingkungan yang mendukung melalui berbagai metode. Tujuannya adalah agar siswa dapat belajar dengan cara yang efektif, efisien, dan menghasilkan hasil yang optimal. Menurut Kirom, A. (2017, hlm. 2) definisi dari Pembelajaran adalah:

> Sebagai sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri. Pengertian tersebut menekankan pada proses pendewasaan yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta merta menyampaikan materi (*transfer of knowledge)*, tetapi lebih bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (*transfer of value*) dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan pendidik bermanfaat untuk mendewasakan siswa.

Selain itu, menurut penulis berdasar kajian Dolong, J. (2016, hlm.1) mengemukakan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan kombinasi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur, yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Pembelajaran tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan

melalui pengalaman serta bimbingan pendidik. Proses ini melibatkan berbagai unsur seperti manusia, materi, fasilitas, dan metode, dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menghasilkan pendewasaan diri peserta didik.

c. Karakteristik Belajar dan Pembelajaran

Menurut pendapat penulis berdasar kajian winaputra (2014, hlm. 9) menyatakan dari semua pengertian belajar jelas bagi kita bahwa belajar bukan hanya tentang banyaknya pengetahuan saja, tetapi juga mencakup semua keterampilan individu. karakteristik belajar diantaranya,yaitu:

> (1) Belajar Harus memungkinkan orang mengubah perilakunya. Perubahan tersebut tidak hanya mengenai aspek pengetahuan atau kognitif saja, tetapi juga mencakup aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotorik). (2) Perubahan merupakan hasil pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai akibat interaksi antara dirinya dengan lingkungannya. Komunikasi ini bisa berupa komunikasi fisik Misalnya: seorang anak mengetahui bahwa api itu panas ketika ia menyentuh lilin yang nyala. Selain interaksi fisik, perubahan kemampuan dapat disebabkan oleh interaksi psikologis. Berubahnya perilaku disebabkan oleh faktor kedewasaan tidak melibatkan pembelajaran. Seorang anak tidak dapat belajar berbicara sampai ia cukup umur. Namun perkembangan kemampuan berbicara sangat bergantung pada rangsangan lingkungan sekitar. Sama halnya dengan kemampuan berjalan. (3) Perubahan tersebut relatif menetap. Perubahan perilaku akibat obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar. Seorang atlet yang dapat melakukan lompat galah melebihi rekor orang lain karena minum obat tidak dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut tidak bersifat menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.

Sedangkan menurut Sutianah (2022, hlm. 23) bahwa terdapat lima Karakteristik utama dalam proses belajar yaitu:

> (1) Terjadi perubahan yang disadari oleh individu. (2) Individu yang sedang belajar akan menyadari adanya perubahan, atau setidaknya merasakan bahwa ada perubahan yang berlangsung dalam dirinya. (3) Perubahan yang terjadi dalam proses belajar bersifat fungsional. (4) Hasil dari belajar menunjukkan bahwa perubahan dalam diri individu berlangsung secara terus-menerus dan tidak bersifat statis. Setiap perubahan yang terjadi akan memicu perubahan selanjutnya, yang sangat bermanfaat bagi kehidupan dan proses belajar di masa depan. (5) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.

Menurut pendapat berdasar kajian Sutianah (2022, hlm. 23) menjelaskan juga tentang Karakteristik dari Pembelajaran yang efektif terdapat enam karakteristik yaitu:

1) Siswa berperan aktif sebagai pengkaji lingkungan mereka dengan melakukan observasi, membandingkan, menemukan kesamaan dan perbedaan, serta membentuk konsep dan generalisasi dari temuan tersebut.
2) Guru menyediakan materi yang menjadi pusat perhatian untuk berpikir dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.
3) Aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada proses pengkajian yang mendalam.
4) Guru secara aktif memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa ketika menganalisis informasi.
5) Fokus pembelajaran terletak pada penguasaan materi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
6) Guru menerapkan berbagai teknik pengajaran yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajarnya.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik belajar melibatkan perubahan perilaku yang meliputi berbagai aspek individu, didasarkan pada pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, serta memiliki sifat yang relatif menetap dan karakteristik dari pembelajaran adalah adanya evaluasi sebagai bahan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pembelajaran, karakteristik-karakteristik penting dari pembelajaran, termasuk perencanaan organisasi, ketergantungan antara unsur-unsur, dan tujuan yang harus dicapai. Ini menunjukkan bahwa dalam merancang sistem pembelajaran, penting untuk memperhatikan pengorganisasian, hubungan harmonis antar elemen, dan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Sardiman (dalam karisna, 2021, hlm. 20-27) mengemukakan bahwa tujuan belajar adalah:

1. Memperoleh pengetahuan
2. Mencirikan kemampuan berpikir, karena kemampuan berpikir dan memilih informasi tidak dapat diekstraksi, Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa pengetahuan dan sebaliknya, kemampuan berpikir memperkaya pengetahuan.
3. Pemantapan konsep dan keterampilan, Mengembangkan konsep memerlukan keterampilan fisik dan mental. Keterampilan fisik dapat diamati, sedangkan keterampilan mental lebih kompleks karena lebih

abstrak dan melibatkan evaluasi, pemikiran, dan kreativitas untuk melengkapi dan mengartikulasikan suatu konsep.

4. Meningkatkan sikap dan nilai, Pembentukan sikap mental dan perilaku siswa tidak lepas dari pengenalan nilai. Siswa mampu mengembangkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktekkan segala sesuatu yang dipelajarinya.

Penulis berpendapat Sejalan dengan Sutianah (2022, hlm. 18) menyatakan bahwa Tujuan pembelajaran adalah komponen penting yang memengaruhi berbagai aspek dalam pengajaran, termasuk bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, serta alat dan sumber evaluasi. Maka dari itu, seorang guru tidak boleh mengabaikan perumusan tujuan pembelajaran jika ingin merencanakan pengajarannya dengan baik. Dalam hal ruang lingkup, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kategori:yaitu:

a) Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru, yang berfokus pada materi pelajaran yang akan disampaikan.
b) Tujuan Pembelajaran Umum, yang merupakan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam garis besar pedoman pengajaran dan dituangkan dalam rencana pembelajaran yang disiapkan oleh guru. Tujuan khusus yang ditentukan oleh seorang guru harus memenuhi beberapa syarat, yaitu:
    1) Secara jelas menyatakan perilaku yang ingin dicapai.
    2) Mengidentifikasi situasi di mana pengetahuan atau perilaku tersebut diharapkan dapat terwujud (kondisi perubahan perilaku).
    3) Secara spesifik menggambarkan kriteria perubahan perilaku, yaitu standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil akhir yang diinginkan. Pengembangan materi tujuan pembelajaran umum bertujuan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil yang optimal.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang umum, terdapat beberapa prinsip penting yang perlu diperhatikan (Sutianah, 2022, hlm. 18) , yaitu:

> (1) Menetapkan tindakan guru, termasuk kapan dan bagaimana cara melakukannya dalam pelaksanaan pembelajaran. (2) Membatasi sasaran berdasarkan tujuan instruksional yang spesifik, serta menentukan langkah-langkah untuk mencapai hasil yang optimal melalui penentuan target pembelajaran. (3) Mengembangkan berbagai alternatif yang sesuai dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. (4) Mengumpulkan dan menganalisis informasi penting yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. (5) Mempersiapkan dan mengkomunikasikan rencana serta keputusan yang berkaitan dengan pembelajaran kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Ketika prinsip-prinsip tersebut dipenuhi, perencanaan

> pembelajaran akan memberikan kejelasan dan penegasan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan serta sesuai dengan skenario yang telah disusun. Meskipun kenyataan di lapangan sering kali berbeda dengan yang direncanakan, perencanaan tetap berperan dalam memberikan inovasi dan motivasi bagi guru agar tidak kehabisan metode saat mengajar. Setidaknya, perencanaan yang jelas akan memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam membentuk kompetensi peserta didik.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Tujuan belajar berfokus pada pengembangan pengetahuan, keterampilan berpikir, pemantapan konsep, serta pembentukan sikap dan nilai peserta didik. Sementara itu, tujuan pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan pengajaran yang harus dirumuskan secara jelas oleh guru untuk memastikan efektivitas proses belajar. Prinsip-prinsip perencanaan pembelajaran yang baik membantu guru dalam menyusun strategi yang tepat, menyesuaikan metode, serta mencapai hasil belajar yang optimal bagi peserta didik.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Susanto (2013, hlm. 5) Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu transformasi yang timbul pada peserta didik yang mencakup pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang diperolehnya sebagai hasil dari mengikuti kegiatan belajar, klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu:

> (1) Ranah kognitif, Ranah kognitif berkenaan dengan sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Ranah afektif, Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yaitu penerimaan, jawaban atas reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. (3) Ranah psikomotorik, Ranah psikomotorik berkenaan dengan skills (keterampilan) dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Penulis berpendapat sejalan dengan Susanto (2013, hlm. 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang diperolehnya

sebagai hasil dari mengikuti kegiatan belajar. Sedangkan menurut pendapat penulis berdasar kajian Dimyati dan Mudjiono (2015, hlm. 144) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu peserta didik dan guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar mencerminkan perkembangan intelektual yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, yang tercermin dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara itu, dari sisi guru, hasil belajar diartikan sebagai penyelesaian bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Selain itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian Lisda (2020, hlm. 4) menyampaikan bahwa Hasil belajar dapat dipahami sebagai pencapaian yang tercermin pada individu, baik dalam aspek pengetahuan maupun kepribadian. Salah satu ciri utama dari hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku yang terjadi dalam diri masing-masing individu.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan, sikap agar dapat menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dan evaluasi akhir dari proses dan penyajian yang dilakukan secara berulang-ulang, yang kemudian disimpan dalam jangka waktu yang lama atau hal tersebut tidak akan hilang selamanya. Karena hasil belajar memberikan kontribusi terhadap perkembangan individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik di masa depan, sehingga mengubah cara berpikir dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Hasil belajar juga merupakan hasil prestasi maksimal yang dicapai siswa secara maksimal karena adanya usaha sadar itu sendiri.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Menurut Anisah, A. (2017. hlm. 6) Menyatakan bahwa Ciri-ciri hasil belajar adalah:

> Siswa sudah mampu mengendalikan dan mengontrol dirinya terutama atas apa yang telah dicapainya sehingga siswa menyadari adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada dirinya yang menuju ke arah kemajuan seperti pengetahuan dan keterampilannya yang meningkat setelah mereka mengikuti proses belajar. Hal ini akan mendorong siswa untuk bisa belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

Selain itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian Lisda (2020, hlm. 4) menyatakan bahwa ciri-ciri hasil belajar Hasil belajar ditandai oleh adanya perubahan internal yang terjadi pada diri individu sebagai konsekuensi dari

pengalaman atau praktik yang dilakukan secara sengaja dan sadar, bukan sekadar kebetulan. Perubahan ini bersifat positif dan mendalam, mencerminkan harapan atau standar keberhasilan yang telah ditentukan. Selain itu, perubahan tersebut juga efektif dan memiliki makna bagi pembelajar, bersifat relatif stabil seiring berjalannya waktu, serta mampu memberikan manfaat yang nyata dan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun penulis berpendapat bahwa ciri-ciri hasil belajar dilihat dari perubahan perilaku yang bersifat positif, aktif, permanen, disadari, dan disengaja, serta dapat diukur dan diamati. Perubahan ini mencakup kesadaran individu bahwa pengetahuan dan keterampilannya telah bertambah, sehingga ia menyadari proses pembelajaran yang dialaminya. Selain itu, perubahan tersebut bersifat positif, yaitu baik, bermanfaat, dan sesuai dengan harapan. Perubahan ini juga efektif, karena berhasil guna serta membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa dalam kehidupannya.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa Ciri-ciri hasil belajar secara umum mencakup perubahan perilaku yang positif, disadari, disengaja, dan permanen, yang mencerminkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Perubahan ini bersifat efektif, bermanfaat, serta memberikan makna dan dampak nyata dalam kehidupan siswa, mendorong kemandirian belajar dan pengembangan kreativitas, serta berlangsung stabil seiring waktu.

c. Manfaat Hasil Belajar

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Sudjana dan Ibrahim (2013, hlm. 3) mengemukakan bahwa hasil belajar seharusnya mencerminkan perubahan yang menuju keadaan yang lebih baik, Hasil belajar memiliki beberapa manfaat, di antaranya yaitu: Menambah pengetahuan dan meningkatkan pemahaman terhadap hal-hal yang sebelumnya belum dipahami, Selain itu hasil belajar juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan, memberikan perspektif baru terhadap berbagai hal, serta meningkatkan penghargaan terhadap sesuatu.

Senada dengan itu menurut pendapat Susanto (2016, hlm. 20) menekankan pentingnya perubahan dalam hasil belajar sebagai indikasi perbaikan, yang membawa manfaat seperti: Memperluas wawasan dan membantu memahami aspek-aspek yang sebelumnya belum dipahami. Selain itu, hasil belajar juga

berperan dalam meningkatkan keterampilan, menghadirkan sudut pandang baru, serta menumbuhkan penghargaan terhadap berbagai hal.

Selain itu, menurut Kunandar (2013, hlm. 68), manfaat dari hasil belajar meliputi beberapa aspek penting sebagai berikut:

> (1) Menunjukkan sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai kompetensi tertentu. (2) Mengevaluasi hasil belajar peserta didik untuk membantu mereka memahami diri sendiri serta membuat keputusan terkait langkah selanjutnya, baik dalam memilih program, mengembangkan kepribadian, maupun dalam menentukan jurusan. (3) Mengidentifikasi kesulitan belajar dan potensi prestasi yang dapat dikembangkan oleh peserta didik, sekaligus berfungsi sebagai alat diagnosis bagi guru untuk menentukan apakah seorang peserta didik perlu menjalani remedial atau pengayaan. (4) Mengungkap kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. guna perbaikan di masa mendatang. (5) Menjadi kontrol bagi guru dan sekolah dalam memantau kemajuan peserta didik.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat hasil belajar tidak hanya sekadar menambah pengetahuan, tetapi juga berperan dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik untuk membantu mereka memahami diri sendiri, meningkatkan keterampilan yang dimiliki, menemukan masalah serta kekurangan dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya, memberikan penghargaan terhadap segala sesuatu yang telah dipelajari.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Susanto (2013, him. 15-18) berdasarkan buku nya yang berjudul Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar. Salah satunya adalah: (1) Kecerdasan anak, (2) Kesiapan atau Kematangan, (3) Bakat Peserta Didik, (4) Kemampuan Belajr, (5) Minat, (6) Model Penyajian Materi Pelajaran, (7) Sikap dan Kepribadian Guru, (7) Suasana Pengajaran, (8) Pengaruh Masyarakat.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi aspek internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal mencakup kecerdasan, kesiapan, bakat, kemampuan, dan minat belajar, yang berperan dalam menentukan efektivitas pemahaman dan pencapaian akademik. Sementara itu, Faktor luar seperti cara penyampaian materi, karakter

dan sikap pengajar, suasana kelas, serta dampak dari masyarakat juga berperan dalam membentuk lingkungan belajar yang mendukung. Keseluruhan faktor ini saling berinteraksi dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

e. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Sebuah proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai ketika seorang siswa mampu menyerap informasi dengan baik dan berkomitmen untuk belajar secara tulus. Jika demikian, hasil belajar mereka dapat meningkat menurut Dakhi (2020, hlm. 470) Untuk meningkatkan hasil belajar, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan:

1) Kemampuan guru dalam memahami karakter siswa, menguasai materi yang diajarkan, serta kemampuan komunikatifnya dalam menyampaikan informasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, kepribadian guru yang matang dan berwibawa juga berkontribusi besar dalam proses tersebut.
2) Pembelajaran yang aktif memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dan menerapkan kompetensi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.
3) Keterlibatan orang tua dalam mendorong dan mengawasi aktivitas pembelajaran anak sangatlah signifikan. Dukungan orang tua bisa memperkuat usaha untuk meningkatkan hasil belajar anak.

Selain itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian Nasution (2017, hlm.13) menegaskan cara mengajar yang baik memberikan dampak positif, berikut beberapa manfaat adanya penerapan cara mengajar yang efisien meliputi:

1) Pendekatan pembelajaran dengan tepat dapat mendukung siswa dalam menyerap dan mengerti penjelasan dengan lebih baik. Tantangan yang biasanya dihadapi guru saat menyampaikan materi dapat diminimalisir.
2) Pemahaman guru tentang perkembangan siswa pada saat pembelajaran dapat berpengaruh terhadap metode pembalajaran dengan lebih efisien.
3) Metode yang tepat juga berkontribusi dalam membantu siswa membangun keterampilan hasil belajar belajar yang solid, sehingga dapat menunjang hasil belajar mereka.

Para ahli menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun menurut pendapat Audie (2019, hlm.588) menekankan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar, meningkatkan motivasi siswa, serta membuat proses belajar

lebih efisien. Selain itu, menurut pandangan penulis berdasar kajian Huda (2016, hlm. 66) mengungkapkan bahwa guru perlu mengembangkan keterampilan mengajar, memberikan bimbingan yang menarik, serta memberikan tugas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, berdasar kajian Sulfemi dan Nurhasanah (2018, 157) menyatakan bahwa faktor-faktor seperti motivasi belajar siswa, lingkungan belajar yang aktif, serta peran guru sebagai fasilitator juga sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa bergantung pada keterampilan guru, pemilihan model pembelajaran yang tepat, serta pemanfaatan media dan strategi pembelajaran yang efektif.

f. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah ciri-ciri yang tampak, dapat dilihat, teramati dan dapat diukur sebagai ciri penunjuk bahwa seseorang telah belajar, yaitu adanya perubahan. Adapun menurut pendapat penulis berdasar kajian Moore (dalam Rini & Ricardho, 2017 hlm. 327) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

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

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Straus, et al. (dalam Rini & Ricardho, 2017, hlm. 327) menyatakan tentang indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah utama yaitu: Ranah kognitif berkaitan dengan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran dan penyampaian informasi. Ranah afektif mencakup sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan dalam perubahan perilaku. Sementara itu, ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang diterapkan dalam praktik serta penguasaan keterampilan.

Penulis sejalan dengan pendapat Ariyana, et al. (2018, hlm. 6-12) menyatakan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah utama diantaranya: Ranah kognitif mencerminkan kemampuan peserta didik dalam

mengulang atau menyatakan kembali konsep dan prinsip yang telah dipelajari. Ranah afektif berkaitan dengan penerimaan suatu objek yang berhubungan dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan dalam pembelajaran. Sementara itu, ranah psikomotor mencakup keterampilan dalam melakukan pekerjaan yang melibatkan gerak fisik atau motorik.

Sedangkan Menurut pendapat penulis berdasar kajian Audie (2019, hlm.588) mengemukakan bahwa terdapat tiga faktor utama yang digunakan sebagai indikator hasil belajar siswa. Faktor pertama adalah aspek kognitif, yang mencakup kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi informasi. Selanjutnya, faktor afektif berkaitan dengan respons emosional dan sikap siswa, yang meliputi tahap menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, serta mengembangkan karakter berdasarkan nilai tertentu. Selain itu, faktor psikomotorik juga berperan dalam mengukur keterampilan fisik dan bakat siswa dalam melakukan suatu tindakan. Ketiga aspek ini menjadi tolok ukur penting dalam menilai kemajuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan, indikator hasil belajar dapat disimpulkan terdiri dari tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, mengaplikasikan, serta mengevaluasi informasi yang diperoleh. Ranah afektif mencakup aspek sikap, nilai, emosi, dan keyakinan yang memengaruhi perubahan perilaku dalam pembelajaran. Sementara itu, ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan motorik yang diterapkan dalam praktik serta penguasaan keterampilan. Ketiga ranah ini menjadi indikator yang dapat diamati dan diukur sebagai tanda bahwa seseorang telah mengalami proses belajar.

3. Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

a. Pengertian Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning)*

Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, pendekatan pembelajaran perlu terus dikembangkan agar mampu membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga utuh sebagai manusia. Pendekatan pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif semata seringkali kurang efektif dalam membentuk karakter dan

keterampilan holistik peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan metode yang mampu mengintegrasikan berbagai dimensi kemanusiaan, sehingga proses belajar tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran diri, empati, kreativitas, dan kesehatan jasmani. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup dan relevan, mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan secara lebih seimbang dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang sejalan dengan prinsip tersebut adalah *deep learning* atau pembelajaran mendalam. Dalam konteks ini, *deep learning* bukan hanya merujuk pada teknologi kecerdasan buatan, tetapi juga filosofi pembelajaran yang menekankan pemahaman yang mendalam, refleksi kritis, dan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar. Dengan menerapkan deep learning, peserta didik diajak untuk tidak sekadar menghafal informasi, melainkan memahami makna di balik setiap materi, mengaitkannya dengan pengalaman nyata, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Adapun, menurut pendapat penulis berdasar kajian Prof. Yuli Rahmawati, Ph.D (dalam Nugroho, 2025, hlm.17) menyatakan bahwa *Deep Learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman belajar secara menyeluruh dan terintegrasi. Pendekatan ini tidak hanya memfokuskan diri pada aspek akademik, tetapi juga memberikan perhatian pada dimensi afektif, sosial, dan keterampilan hidup para peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Nugroho (2025, hlm.17) menyatakan "Pembelajaran mendalam atau *Deep Learning* adalah pendekatan yang menjunjung tinggi penciptaan suasana belajar yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) melalui olah pikir (*intelektual*), olah hati (*etika*), olah rasa (*estetika*), dan olah raga (*kinestetik*) secara holistik dan terpadu". Selain itu, penulis berpendapat sejalan ini sejalan dengan Aditomo (2022, hlm.18) menyatakan bahwa kebijakan Merdeka Belajar yang diusung oleh Kemendikbud yang bertujuan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila. Dalam kerangka ini, peserta didik didorong untuk mengembangkan karakter yang kokoh, kreatif, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif guna menghadapi berbagai tantangan di dunia nyata.

Menurut Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025, hlm. 2-3) Penjabaran dari profil lulusan (mencakup 8 dimensi) dijelaskan sebagai berikut:

> (1) Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. (2) Kewargaan, Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dan norma sosial. (3) Penalaran Kritis, Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif. (4) Kreativitas, Individu yang mampu berpikir secara Inovatif fleksibel, dan orisinal. (5) Kolaborasi, Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotoroyong. (6) Kemandirian, Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri. (7) Kesehatan, Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat. dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik. (8) Komunikasi, Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendekatan *deep learning* menekankan pemahaman mendalam, refleksi kritis, dan keterlibatan emosional, sehingga peserta didik tidak sekadar menghafal, tetapi memahami makna, mengaitkan dengan pengalaman nyata, dan mengembangkan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar dan Profil Pelajar Pancasila, yang mencakup 8 dimensi karakter untuk membentuk individu yang beriman, kritis, kreatif, kolaboratif, mandiri, sehat, komunikatif, dan berwawasan kebangsaan.

b. Pengertian Pembelajaran Kolaborasi

Kolaborasi adalah aspek penting dari kompetensi yang diharapkan dapat membentuk 8 dimensi lulusan penguatan profil pelajar Pancasila. Dalam hal ini, guru sebagai pengatur skenario pembelajaran memegang peranan yang sangat vital dalam mengembangkan kedua kompetensi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran guru dalam meningkatkan Kolaborasi siswa di tingkat sekolah dasar melalui 8 dimensi lulusan penguatan profil pelajar Pancasila.

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Saleh (2020, hlm.1) menyatakan bahwa Kata "kolaboratif" berasal dari kata kerja "kolaborasi" yang berarti bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama atau menyelesaikan suatu tugas atau proyek. Selain itu, menurut pendaat penulis berdasar kajian Anwar

(2017, hlm. 88-95) Istilah "kolaboratif" digunakan untuk menggambarkan situasi atau aktivitas di mana individu atau kelompok berkolaborasi, berbagi ide, sumber daya, atau upaya demi mencapai sesuatu secara bersama-sama. Adapun menurut pendapat penulis berdasar kajian Yusrie, Ernawati, Sauri, dan Fatkhullah (2021, hlm. 144) dalam konteks yang lebih luas, kolaboratif merujuk pada proses kerjasama atau interaksi antara individu atau kelompok yang memiliki tujuan bersama atau kepentingan yang saling melengkapi. Kolaborasi ini dapat terjadi di berbagai bidang, seperti bisnis, seni, pendidikan, penelitian, dan lainnya. Dalam banyak situasi, kolaborasi dianggap sebagai cara yang efektif untuk memecahkan masalah, menghasilkan ide-ide kreatif, dan mencapai tujuan yang lebih besar daripada yang dapat dicapai oleh individu secara sendiri.

Sementara menurut Chusna (2019, hlm.113-117) "*Learning* adalah kata benda dalam bahasa Inggris yang mengacu pada proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui studi, pengalaman, atau pelatihan". Dalam Konteks ini menurut Anwar (2017) menyatakan bahwa Pembelajaran Kolaboratif merupakan sebuah konsep dalam dunia pendidikan yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa selama proses belajar. Konsep ini berlandaskan pada keyakinan bahwa belajar bersama orang lain dapat memperdalam pemahaman, meningkatkan keterampilan, serta mendorong pencapaian akademis siswa.

Selain itu, Menurut pendapat penulis berdasar kajian (Dewi, Mudakir, & Murdiyah, 2016, hlm.84) Pembelajaran Kolaborasi adalah sebuah fenomena dan model inovasi dalam dunia pendidikan yang mencerminkan pendekatan peserta didik dapat berkolaborasi membentuk tim agar mencapai tujuan yang selaras. Penulis berpendapat sejalan dengan Husain (2020) Pelaksanaan *Collaborative Learning* (Pembelajaran Kolaboratif) adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerjasama dalam kelompok atau tim untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Dengan demikian dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep *Collaborative Learning* sebagai model inovasi pendidikan merupakan pendekatan yang menekankan pada kerjasama dan kolaborasi antara siswa selama proses pembelajaran. Pendekatan ini menjadikan interaksi sosial, partisipasi aktif, serta

konstruksi pengetahuan secara kolektif sebagai elemen kunci dalam pengalaman belajar.

Adapun, indikator yang telah ditentukan menurut pendapat penulis berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Greenstein (dalam Nurmala dan Priantari, 2017) yang meliputi: 1) berkomunikasi, 2) berpendapat, 3) bekerja dengan produktif, 4) berkompromi, 5) mengelola proyek dengan baik, dan 6) bertanggung jawab. Oleh karena itu, keenam indikator yang telah dirumuskan menjadi dasar penting dalam pelaksanaan dan evaluasi kegiatan agar mencapai hasil yang optimal.

4. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Arend (dalam Mulyono, 2018, hlm. 89) menyatakan bahwa pemilihan istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model mempunyai arti yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model tersebut dapat menjadi alat komunikasi yang penting, baik ketika kita berbicara tentang mengajar di kelas atau membimbing anak. Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam mengatur kegiatan pembelajaran (pengalaman) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Dengan kata lain model pembelajaran adalah perencanaan kegiatan pembelajaran sedemikian rupa sehingga pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik dan mudah dengan jelas dan dalam urutan yang jelas.

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Thobroni (2013, hlm.3) *Cooperative learning* merupakan bentuk pengajaran yang dipimpin guru yang mendorong siswa saling berkolaborasi dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, selama proses kerja sama tentu ada diskusi, saling bertukar ide, dan keterbukaan untuk belajar dari yang teman yang lebih tahu tentang suatu materi. Sedangkan berdasar kajian Rukmana (2017, hlm.181) menyatakan bahwa model ini dirancang agar siswa dapat bertukar informasi secara terstruktur dalam lingkungan sosial yang mendorong tanggung jawab individu terhadap pembelajaran mereka. Penulis sejalan dengan hal tersebut,

pendapat dari Ali (2021, hlm.250) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan menciptakan interaksi yang komunikatif dan interaktif dalam kelompok, sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan lebih mendalam. Sementara itu, berdasar kajian Haerullah dan Hanan (2017, hlm.1113) menekankan pentingnya keberagaman dalam kelompok tanpa membeda- bedakan agar pembelajaran lebih efektif. Menurut pendapat Miftahul Huda (2015, 32) menambahkan bahwa kelompok dalam pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari empat orang siswa dengan kemampuan yang beragam, meskipun variasi ukuran tetap memungkinkan. Hal senada juga diungkapkan oleh Affandi dkk. (2014, 53), yang menyebutkan bahwa setiap kelompok dalam model ini terdiri dari 4-5 siswa dengan karakter yang berbeda, sehingga dapat saling melengkapi dalam proses pembelajaran. Adapun

Adapun berdasarkan teori pembelajaran, Konstruktivisme Sosial pada teori ini diperkenalkan oleh Lev Vygotsky (dalam Schunk 2012, hlm.166), menekankan bahwa interaksi sosial dan bekerja sama sangat penting dalam pembelajaran. Dalam TGT siswa berkolaborasi dalam kelompok, berkompetisi, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan belajar bersama. Tipe TGT juga mendorong peserta didik untuk belajar dari teman mereka yang mungkin memiliki sedikit lebih banyak pengetahuan, sesuai dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dalam twon konstruktivisme. Dalam kompetisi, siswa dapat meminta bantuan dari anggota tim mereka untuk menyelesaikan tantangan yang sulit. Menurut pendapat penulis berdasar kajian Sakdiah, dkk (2018, hlm.65) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Salah satu model yang menerapkan teori ini adalah model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang menekankan interaksi dan kerja sama dalam kelompok kecil dengan anggota yang beragam, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui dukungan timbal balik dalam proses belajar.

b. Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* memiliki karakteristik yang membedakannya dari metode pembelajaran lainnya, terutama dalam penekanan pada kerja sama dalam kelompok. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengembangkan tidak hanya kemampuan akademis, tetapi juga komponen kerja sama di antara para peserta didik. Menurut pandangan Rusma (2014, hlm. 207) ada beberapa karakteristik dari model pengajaran yang perlu diperhatikan: (1) Fokus pada kolaborasi tim. (2) Pembelajaran secara kooperatif. Dan (3) Kemampuan untuk berkolaborasi.

Selain itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian Lutfi Bachaqi (2020, hlm. 163) juga mengidentifikasi karakteristik penting dalam model cooperative learning antara lain: (1) Ada tujuan yang ditetapkan untuk kelompok, bukan hanya untuk masing-masing individu. (2) Semua anggota kelompok memiliki kewajiban yang sama. Dan (3) Setiap orang dalam kelompok memiliki peluang yang setara untuk mencapai kesuksesan, baik secara pribadi maupun sebagai anggota kelompok.

Pandangan ini penulis senada dengan yang disampaikan oleh Siti Maesaroh (2018, hlm. 169) yang mencatat sejumlah karaktertistik dari model *cooperativve learning* di antaranya:

1. Peserta didik Mempelajari bahan ajar secara bersama-sama dalam kelompok yang saling bekerja sama.
2. Setiap kelompok terdiri dari anggota dengan kemampuan yang beragam; mulai dari yang memiliki kemampuan rendah, sedang, hingga tinggi.
3. Usahakan agar anggota kelompok berasal dari berbagai latar belakang ras, budaya, dan jenis kelamin.
4. Sistem penghargaan lebih difokuskan pada pencapaian kelompok daripada individu.

Selain itu, Menurut Taniredja (2013, hlm. 59) menambahkan bahwa terdapat salah satu sifat lain dari model *cooperative learning* berikut ini:

> (1) Proses belajar dilakukan dengan bekerja sama bersama teman. (2) Ada interaksi langsung antar anggota tim selama proses belajar. (3) Setiap anggota tim saling mendengarkan pandangan satu sama lain. (4) Siswa mendapatkan pengetahuan dari teman atau kelompok mereka. (5) Kegiatan belajar sering kali dilaksanakan dalam kelompok kecil.

(6) Komunikasi yang baik sangat penting untuk membagikan pemikiran bersama. (7) Pendapat siswa dihargai dan memiliki peranan penting dalam membuat keputusan. (8) Siswa yang aktif dan penuh semangat.

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Padmadew (2017, hlm.33) mengungkapkan maka model *cooperative learning* mempunyau karakteristik utama yang membedakannya dari metode pembelajaran lainnya. Salah satu cirinya adalah kerja sama dalam kelompok yang heterogen, di mana siswa dengan latar belakang yang beragam, seperti perbedaan jenis kelamin, motivasi, dan kemampuan akademik, bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, interaksi langsung antar anggota kelompok sangat diperlukan agar kolaborasi dapat berjalan secara efektif. Model ini juga menekankan adanya ketergantungan positif di antara anggota kelompok, sehingga setiap individu merasa termotivasi untuk berkontribusi dan memberikan usaha terbaik mereka. Selain itu, tanggung jawab individu tetap menjadi bagian penting dalam kerja sama ini, di mana setiap anggota diharapkan berperan aktif dan menjalankan tugasnya dengan baik demi keberhasilan kelompok secara keseluruhan.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan sebagai metode yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, komunikasi langsung antar anggota, tanggung jawab individu, serta semangat untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu model pembelajaran kooperatif bukan hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kolaboratif dari setiap individu.

c. Kelebihan Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* mempunyai berbagai kelebihan. Menurut pandangan Penulis berdasar kajian Bachagi (2020, hlm. 163) menyebutkan bahwa, kelebihan pembelajaran kooperatif meliputi:

1. Meningkatkan ketergantungan positif di antara siswa.
2. Mendorong penerimaan terhadap perbedaan.
3. Memaksa siswa untuk ikut serta dalam pengelolaan dan perencanaan ruang kelas.
4. Menghasilkan suasana belajar yang santai dan menyenangkan.
5. Mengupayakan adanya komunikasi dan diskusi antara peserta didik dan pengajar.
6. Menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan emosi, pengetahuan, dan pengalaman mereka.

Adapun, Menurut penulis, berdasarkan penelitian Herianto dan Ibrahim (2017, hlm. 20), terdapat beberapa keuntungan dari penerapan model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkolaborasi.
2. Melatih kesadaran diri dan rasa empati melalui perubahan dalam sikap dan perilaku saat bekerjasama.
3. Mendorong peningkatan harga diri, sikap positif, dan motivasi untuk belajar.
4. Mengurangi rasa cemas dan meningkatkan kepercayaan diri.
5. Meningkatkan pencapaian belajar dengan membantu siswa memahami konsep yang sulit.

Adapun menurut pendapat penulis berdas kajian Fitri (2017, hlm.4) menyampaikan sejumlah keuntungan dari model pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

a. Memfasilitasi saling ketergantungan yang positif di antara para siswa guna mencapai target pembelajaran.
b. Menyediakan peluang yang setara bagi setiap anak untuk mencapai keberhasilan.
c. Melakukan diskusi, proyek dalam kelompok, dan penyelesaian masalah yang menekankan pada aktivitas siswa.
d. Meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir siswa berkat interaksi belajar yang baik.
e. Membantu siswa dalam membangun hubungan dengan orang lain.

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Satriadi (2017, hlm. 171) menyampaikan beberapa keunggulan penggunaan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Membantu siswa mempersiapkan mental untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka.
2. Menciptakan suasana inklusif bagi siswa yang kesulitan merespons atau berpartisipasi aktif dalam diskusi.
3. Diskusi kelompok menghasilkan atmosfer interaksi yang menyenangkan dan mengedepankan rasa empati.
4. Mendorong partisipasi siswa dalam mengemukakan pendapat meskipun terkadang kurang terstruktur.

Dari berbagai perspektif beberapa pandangan, peneliti menyimpulkan beberapa kelebihan penggunaan model cooperative learning diantaranya:

1. Siswa dapat melatih kemampuan berbicara di depan umum melalui percakapan dengan teman-temannya.

2. Siswa yang tidak aktif dalam diskusi tidak merasa terasing di dalam kelompok.
3. Bekerja sama dalam kelompok memungkinkan individu untuk mengembangkan keterampilan mengenal diri dan meningkatkan rasa empati terhadap orang lain.
4. Selain itu, dalam proses pembelajaran, siswa juga diberikan kebebasan untuk mengekspresikan perasaan, membagikan pengetahuan, serta berbagi pengalaman mereka, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan memahami perspektif orang lain dengan lebih baik.

d. Kekurangan Model *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif, walaupun memiliki banyak manfaat, juga tidak lepas dari kekurangan, menurut pendapat penulis berdasar kajian Sumantri (2015, hlm. 35) mengidentifikasi beberapa kelemahan dalam pembelajaran ini, antara lain:

1. Guru perlu mempersiapkan materi pembelajaran dengan sangat matang, yang tentunya membutuhkan lebih banyak tenaga, pikiran, dan waktu.
2. Diperlukan fasilitas, alat, serta sumber daya yang memadai untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar.
3. Selama diskusi kelompok, seringkali topik pembicaraan meluas sehingga menyimpang dari permasalahan yang seharusnya didiskusikan.

Selain itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian Tambak (2017, hlm. 8-9) juga mencatat beberapa kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif, yang meliputi:

a) Potensi ketidak stabilan di dalam kelas, di mana guru khawatir tanpa pengaturan, siswa akan menjadi tidak teratur saat bekerja dalam kelompok.
b) Beberapa siswa enggan untuk berkolaborasi dengan orang lain, khususnya dengan murid yang merasa tidak berbakat, bisa membuat mereka merasa kurang percaya diri ketika berada di sekitar teman-teman yang lebih cerdas. Bahkan, murid yang lebih giat juga merasa perlu berusaha lebih banyak. agar dapat unggul dibandingkan yang lain.
c) Anggota kelompok sering kali merasa khawatir bahwa dalam usaha mereka menyesuaikan diri, mereka akan kehilangan identitas individu.

d) Ada juga kekhawatiran bahwa distribusi tugas tidak akan adil, sehingga satu individu bisa saja dibebani untuk menyelesaikan seluruh pekerjaan.

Peneliti berpendapat sejalan dengan Rukmana (2017, hlm. 186) menyatakan bahwa kekurangan dari model *cooperative learning* yaitu: Membangun kesadaran kolektif dalam kelompok memerlukan waktu yang tidak dapat dicapai hanya dengan penerapan model ini sekali saja dan Sejumlah siswa mungkin Kurang partisipasi dalam perdebatan disebabkan oleh keyakinan bahwa opini mereka tidak penting, menurut temuan penelitian.

Adapaun menurut pendapat penulis berdasar kajian Satriadi (2021, hlm. 171) mencatat beberapa kelemahan tambahan dari metode pembelajaran kolaboratif, yaitu: "Waktu yang digunakan guru untuk membahas materi menjadi lebih terbatas, meskipun kontrol guru berkurang, siswa justru terlibat lebih aktif Dalam mempelajari topik pelajaran, meskipun diminta untuk terlibat dalam diskusi, terdapat beberapa anggota kelompok yang tidak aktif. menunjukkan keterlibatan".

Berdasar Kajian Sinaga (2019, hlm. 11) juga mengidentifikasi kekurangan lainnya dalam model pembelajaran kooperatif:

1. Peserta didik dengan daya pikir yang rendah sering mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi yang akurat saat terjadi pembagian tugas dalam kelompok.
2. Sebagian besar peserta didik mungkin menunjukkan sikap tidak bersemangat, sehingga lebih banyak mengikuti pendapat teman-teman mereka.
3. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi biasanya diperlakukan sama seperti mereka yang kurang memiliki kreativitas.
4. Dalam beberapa situasi, kemampuan kreatif kelompok bisa terlihat lebih dominan, sehingga siswa yang kurang kreatif merasa tidak percaya diri untuk menyuarakan ide-ide mereka.

Serta yang Terakhir, menurut pendapat penulis berdasar kajian Tabrani dan Amin (2023, hlm. 209) menyebutkan bahwa model *cooperative learning* juga memiliki kelemahan, di antaranya:

1. Pserta didik yang dianggap lebih unggul mungkin merasa tertekan ketika berinteraksi dengan siswa yang dianggap memiliki kemampuan lebih rendah. Hal ini dapat merusak atmosfer kerja sama di dalam kelompok.
2. Karakteristik utama dari pembelajaran kolaboratif adalah siswa saling membantu untuk belajar satu sama lain. Tanpa adanya dukungan dari teman

sebaya yang efektif, yang berbeda dari metode pengajaran langsung yang dilakukan oleh guru, ada kemungkinan siswa tidak akan sepenuhnya memahami materi yang seharusnya mereka pelajari.

3. Penilaian terhadap model kolaboratif ini ditentukan oleh hasil kerja kelompok. Namun, guru harus menyadari bahwa pencapaian yang diharapkan seharusnya mencerminkan kinerja masing-masing siswa secara individu.
4. Implementasi pembelajaran model cooperative learning tidak dapat dilakukan sekali atau secara tidak teratur untuk mencapai sukses dalam meningkatkan kesadaran kelompok.
5. Walaupun kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain sangat penting bagi siswa, banyak aktivitas sehari-hari membutuhkan keterampilan yang berbeda dari masing-masing individu. Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif sangat berguna karena dapat mengajarkan siswa cara untuk bekerja sama serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. Namun, mencapai kedua tujuan ini bisa menjadi tantangan tersendiri.

Dengan mempertimbangkan pendapat di atas, Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kekurangan, seperti kemungkinan adanya siswa yang mendominasi diskusi, sehingga yang lain menjadi pasif. Selain itu, meskipun metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi, tidak semua siswa berpartisipasi secara aktif. Beberapa siswa mungkin hanya mendengarkan tanpa berkontribusi, sementara yang lain merasa kurang percaya diri atau frustrasi saat harus bekerja sama dengan teman yang memiliki kemampuan berbeda, Ketika berada dalam kelompok yang terdiri dari peserta didik yang mempunyai kemampuan diatas rata-rata, peserta didik yang giat sering kali merasa tertekan untuk bisa melampaui teman sekelasnya.

e. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning*

Strategi pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu mereka untuk memahami berbagai keragaman tema yang berada di lingkungan sekitar. Model model *cooperative learning* meringkas Tahapan yang perlu saat menerapkannya.

Hal tersebut diungkapkan Menurut pendapat penulis berdasar kajian Dignata Dikti (https://www.ditnagdikti.org/ditnaga/files/PIP/kooperatif.pdf) (2030, hlm. 5), menyatakan tahapan dalam model *cooperative learning* terbagi 4 tahapan, diantaranya:

1. Pendahuluan, Kegiatan dimulai dengan sebuah orientasi, sehingga semua siswa dapat memahami dengan jelas apa yang akan dipelajari serta bagaimana cara belajar yang akan diterapkan.

2. Kolaborasi, Kegiatan kolaboratif dilakukan dengan cara menyelesaikan tantangan atau memahami serta menerapkan pengetahuan yang baru. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas kelompok dapat bervariasi, seperti berdiskusi, melakukan penelitian, observasi, eksperimen, menjelajahi internet, dan lainnya.
3. Evaluasi, Setelah menyelesaikan tugas kelompok, setiap peserta didik mengikuti ujian atau kuis untuk menilai pemahaman mereka terhadap konsep, materi, atau permasalahan yang telah didiskusikan.
4. Penghargaan Tim, Tahap terakhir adalah memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil meningkatkan nilai mereka dalam ujian individu. Selisih antara nilai awal dan nilai yang diperoleh setiap individu dalam ujian digunakan untuk menentukan peningkatan hasil pembelajaran.

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Tambak (2017, hlm. 213) menjelaskan tentang langkah-langkah model *cooperative learning*, pembelajaran kooperatif melibatkan beberapa langkah penting yaitu: Guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas agar siswa termotivasi dan memahami kompetensi yang harus dicapai. Selain itu, materi yang diajarkan perlu disesuaikan dengan keterampilan dasar siswa. Siswa kemudian dikelompokkan ke dalam tim kecil untuk belajar lebih efektif, dengan guru memberikan bimbingan selama proses berlangsung. Setelah berdiskusi, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja mereka, yang kemudian diakhiri dengan penarikan kesimpulan bersama. Evaluasi dilakukan melalui tugas lanjutan, dan untuk meningkatkan motivasi, penghargaan diberikan kepada kelompok yang menunjukkan prestasi baik.

Namun, menurut pendapat penulis berdasar kajian Bambang (2018, hlm. 23), proses pembelajaran kooperatif dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pembentukan kelompok kecil. Setiap ketua kelompok diberikan informasi untuk kemudian didiskusikan dalam kelompoknya. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk menulis pertanyaan yang kemudian dijawab melalui metode permainan interaktif. Sementara itu, berdasarkan pemdapat Miftahul Huda (2015, hlm. 112) merangkum proses pembelajaran kooperatif ke dalam tiga tahap utama, yaitu perencanaan kelompok, pelaksanaan dalam kelompok, dan evaluasi. Di sisi lain, menurut pandangan penulis berdasar kajian Sumantri (2015, hlm. 60) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif terdiri dari enam langkah, mulai dari penyampaian tujuan, pemberian informasi, penekanan pentingnya kerja sama,

pembentukan tim instruksional, evaluasi, hingga pemberian penghargaan kepada siswa yang berprestasi.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah diungkapkan, peneliti menyimpulkan bahwasanya dalam model *cooperative learning* mencakup beberapa langkah penting: Proses ini diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pengenalan materi oleh guru. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan materi yang diberikan, dengan bimbingan dan pengawasan dari guru. Setelah diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil pembahasannya, yang kemudian disimpulkan oleh guru. Evaluasi dilakukan terhadap setiap kelompok, dan sebagai bentuk motivasi, kelompok terbaik diberikan penghargaan.

f. Sintak Model *Cooperative Learning*

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Eko Sulistyo Rahayu (2014, hlm. 3), tabel berikut ini mendeskripsikan Tahapan model *cooperative learning*:

Tabel 2. 1

Tahapan Model *Cooperative Learning*

Tahapan	Aktivitas
Tahapan 1: Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran sekaligus memberikan dorongan kepada peserta didik.	Pendidik mendorong antusiasme siswa untuk belajar dengan menjelaskan secara rinci setiap tujuan dari materi yang akan mereka pelajari.
Tahapan 2: Menginformasikan materi dengan jelas.	Dalam menyampaikan materi, guru melakukan demonstrasi yang jelas dan menarik.
Tahapan 3: Membentuk kelompok belajar yang saling mendukung dan kooperatif.	Siswa diinstruksikan untuk membentuk kelompok-kelompok belajar, di mana guru berperan sebagai fasilitator untuk memastikan setiap tim bisa berpindah.
Tahapan 4: Mengarahkan setiap tim dalam kegiatan kerja	Ketika tim belajar berdiskusi, pengajar memberikan arahan untuk membantu

Tahapan	Aktivitas
dan pembelajaran.	mereka tetap terjaga konsentrasi dan efisien.
Tahapan 5: Melakukan evaluasi terhadap kemajuan siswa.	Guru menilai pemahaman siswa terhadap informasi yang dipelajari, sementara setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
Tahapan 6: Memberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan prestasi mereka.	Guru juga mencari strategi untuk mengakui upaya individu dan kelompok serta pencapaian akademik yang diraih.

Adapun berdasar kajian Huda (2015, hlm. 112) menyatakan bahwa tahapan dari model model *cooperative learning* yaitu:

Tabel 2. 2

Tahapan Model *Cooperative Learning*

Fase	Aktivitas
Fase 1: Perencanaan Kelompok	1) Pendidik menetapkan struktur, rencana, serta pendekatan untuk pembelajaran secara berkelompok. 2) Pengajar mengatur ruang kelas supaya sesuai untuk proses pembelajaran. 3) Pengajar membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil. 4) Jumlah kelompok ditentukan oleh guru. 5) Pengajar membentuk kelompok-kelompok tersebut.
Fase 2: Pelaksanaan Pembelajaran	1) Peserta didik membangun identitas kelompok ketika mereka membentuk tim. 2) Sebuah ujian diberikan kepada para peserta didik. 3) peserta didik menyelidiki isu tersebut. 4) peserta didik merancang tugas dan mencari jalan keluar untuk permasalahan yang dihadapi.

Fase	Aktivitas
	5) Setelah menyelesaikan tugas, para peserta didik belajar bersama dalam kelompok.
Fase 3: Evaluasi Kelompok	1) Pendidik melakukan evaluasi dan penilaian terhadap kinerja kelompok. 2) Memberikan penghargaan kepada tim sebagai bentuk pengakuan. 3) Setiap anggota tim mendapatkan penilaian positif dari pendidik dan peserta didik.

Adapun, berdasarkan pendapat penulis berdasar kajian Tabrani dan Amin (2023, hlm. 206) menyebutkan bahwa sintaks model *cooperative learning* terdiri dari:

Tabel 2. 3 Sintak Model *Cooperative Learning*

Sintak	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Sintak 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa.	Pendidik memulai dengan menjelaskan TP (Tujuan Pembelajaran yang perlu dicapai.	Setelah selesai, menanggapi diskusi siswa pertanyaan dari pendidik.
Sintak 2: Informasi disajikan dengan cara yang menarik.	Siswa menerima informasi dari guru dalam bentuk tulisan atau bahan bacaan.	Setelah selesai, menanggapi diskusi siswa pertanyaan dari pendidik..
Sintak 3: Siswa kedalam kelompok belajar.	Pendidik memberi arahan kepada peserta didik mengenai cara membentuk kelompok belajar untuk berdiskusi.	Peserta didik kemudian membentuk kelompok bersama dengan pendidik sesuai dengan arahan tersebut.
Sintak 4: Proses ini diikuti	Selama kegiatan	Peserta didik

Sintak	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
dengan bantuan dalam kelmpok kerja dan pembelajaran kolaboratif.	kelompok, pendidik memberikan panduan dan petunjuk.	berdiskusi dalam kelompok mereka
Sintak 5: Evaluasi dilakukan untuk mengukur hasil belajar.	Setiap tim kemudian mempresentasikan hasil perbincangan mereka kepada rekan-rekannya, atau pendidik memberikan tinjauan ulang mengenai pencapaian belajar yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.	Setelah diskusi selesai, mereka akan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik.
Sintak 6: Pemberian hadiah diberikan sebagai bentuk motivasi.	Pendidik juga berupaya menemukan cara untuk menghargai usaha baik dari perorangan maupun kelompok, serta pencapaian akademik yang telah dicapai.	Peserta didik atau kelompok yang meraih prestasi unggul akan mendapatkan penghargaan.

Adapun, menurut pendapat penulis berdasar kajian Nuryanti dkk. (2015, hlm. 7-8) menyatakan bahwa model *cooperative learning* terdiri dari beberapa tahap utama yaitu: Tahap awal berfokus pada persiapan materi agar proses pembelajaran lebih terarah yaitu dengan mempersiapkan perangkat ajar seperti: modul ajar, bahan ajar, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Setelah itu, materi disajikan dengan jelas untuk memastikan hasil belajar siswa. Selanjutnya, siswa diajak untuk mendiskusikan dan membandingkan materi guna memperdalam wawasan mereka. Setelah pemahaman diperoleh, dilakukan pengujian tim melalui

diskusi kelompok dan penyusunan ringkasan. Siswa kemudian mengerjakan tes individu untuk mengukur pemahaman mereka secara mandiri.

Berdasarkan pendapat penulis berdasar kajian Nuryanti dkk. (2015, hlm.7-8) tentang tahapan model *cooperative learning* terdapat beberapa fase diantaranya:

1) Tahap I: Di tahap ini, pengajar menjelaskan tujuan dari pembelajaran, memberikan semangat kepada siswa, dan menyiapkan materi. Pengajar mendeskripsikan sasaran yang ingin dicapai dalam sesi ini sambil mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelas.
2) Tahap II: Pada tahap kedua ini, pengajar menyampaikan informasi baru. Proses belajar berlangsung dengan pengajar membacakan materi dengan suara jelas dan memberikan contoh yang mudah dipahami untuk membantu siswa mengerti pelajaran.
3) Tahap III: Di fase ini, siswa diajak untuk bergabung dalam kelompok belajar. Pengajar memberikan petunjuk mengenai cara pembentukan kelompok dan memastikan peralihan antar kelompok berlangsung lancar.
4) Tahap IV: Tahapan ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran serta kolaborasi antar siswa. Pengajar secara aktif mendukung siswa dalam proses belajar dan mempermudah kerja sama dalam setiap kelompok.
5) Tahap V: Di tahap ini, pengajar mengevaluasi hasil belajar siswa mengenai materi yang telah dibahas. Selain itu, setiap kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada teman sekelas.
6) Tahap VI: Pada fase terakhir ini, pengajar memberikan penghargaan kepada tim kelompok dan individu yang menunjukkan kinerja terbaik di antara siswa.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi semua siswa.

5. Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament)*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament)*

Salah satu variasi model pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok. Dalam metode ini, siswa didorong untuk berkontribusi dan mendukung dalam menyelesaikan tugas pembelajaran agar mencapai keberhasilan bersama.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang dikembangkan oleh De Vries dan Edward pada tahun 1995, Berdasarkan pernyataan penulis dari kajian Sugiatna (2018, hlm.2) mengungkapkan bahwa

model *cooperative learning* tipe TGT *(Teams Games Tournament)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa ke dalam tim beranggotakan 3-4 orang. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan berbagai latar belakang kemampuan, agama, suku, dan jenis kelamin yang berbeda. Pendekatan ini menekankan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, tanpa memandang perbedaan yang ada.

Model ini mengadopsi prinsip pembelajaran kooperatif dengan unsur persaingan antar kelompok. Dalam model ini, siswa belajar secara kolaboratif dalam tim sekaligus berkompetisi untuk memperoleh poin tambahan bagi kelompok mereka. Pendekatan ini mendorong tanggung jawab individu, motivasi, serta kepercayaan diri dalam interaksi sosial. Selain itu, TGT juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama, dan bersikap toleran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif berdasarkan pendapat.

Berdasarkan pendapat para peneliti di atas, model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok serta kompetisi antarkelompok. Model ini membagi siswa ke dalam tim kecil yang heterogen untuk saling membantu dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran bersama Selain meningkatkan pemahaman akademik, TGT juga menumbuhkan rasa tanggung jawab individu, motivasi belajar, serta keterampilan sosial, seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan bersikap toleran. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, model ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Model Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament)

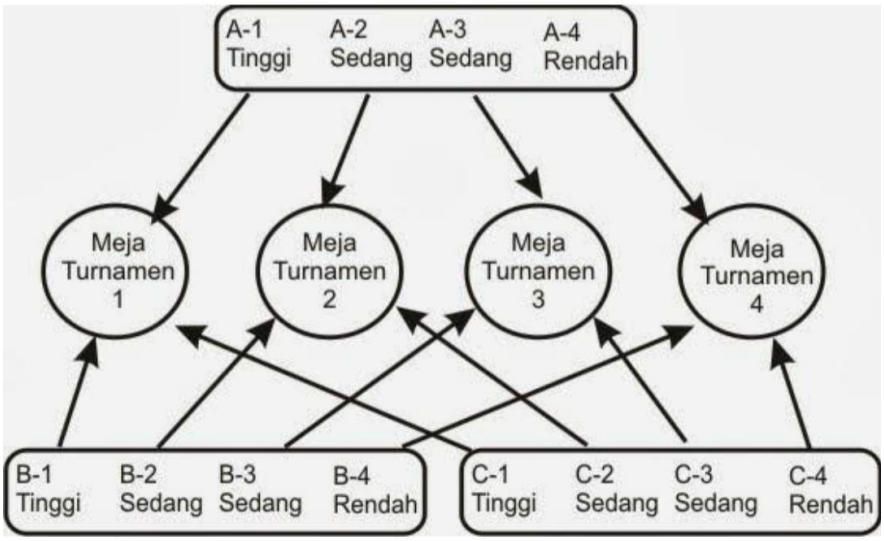
Menurut pendapat penulis berdasar kajian Shohimin (2017, hlm.203-207) tentang Langkah-langkah model TGT *(Team Games Tournament)* adalah sebagai berikut:

> (1) Presentasi kelas. Pada awal pelajaran, guru menyajikan materi sebagai presentasi kelas kelompok. (2) Pembelajaran dalam kelompok (tim) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok berdasarkan hasil ulangan harian siswa sebelumnya (persentase), jenis kelamin, suku dan ras.

> Biasanya ada 5-6 siswa dalam kelompok. Tugas kelompok adalah memperdalam materi bersama-sama dengan anggota kelompok dan yang terpenting mempersiapkan anggota kelompok dengan baik dan maksimal untuk bertindak selama permainan. (3) Permainan (Games) Permainan atau games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. (4) Pertandingan atau Kompetisi (Turnamen) Turnamen atau kompetisi adalah suatu struktur pembelajaran di mana pertandingan atau permainan berlangsung. Turnamen atau kompetisi biasanya diselenggarakan pada akhir minggu atau di setiap unit setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerja siswa. (5) Penghargaan tim Setelah turnamen atau kompetisi berakhir, guru mengumumkan tim pemenang, setiap tim atau tim menerima sertifikat atau penghargaan jika rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Berikut Langkah-langkah model *Cooperative Lerarning* tipe TGT *(Team Games Tournament)* dijelaskan lebih detail di bawah ini, yaitu:

1) Penyajian kelas *(class precentation)* diawal pembelajaran pendidik menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.
2) Belajar dalam kelompok *(teams study)* Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 siswa yang anggotanya heterogen secara aka-demik, jenis kelamin dan ras.
3) Permainan *(game)* permainan terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.
4) Turnamen (*Tournament*) Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru mebagi siswa kedalam, beberapa meja turnamen. Empat siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja A. empat siswa selanjutnya pada meja B dan seterusnya:



Gambar 2. 1

Pengaturan Meja-meja TGT (*Teams Games Tournament)*

5) Penghargaan Kelompok (*teams recognition)* Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi/kriteria yang ditentukan. Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

c. Kelebihan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT *(Teams Games Tournament)*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut pemaparan kelebihan dan kelemahan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) menurut Suarjana (dalam Hamdani 2019, hlm. 443) kelebihan pembelajaran *team games tournament* (TGT) yaitu:

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

Sebagaimana pernyataan di atas, paneliti dapat menyimpulkan bahwa Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Misalnya, dengan mengedepankan keaktifan siswa dalam proses belajar, seperti yang terjadi dalam TGT (*team games tournament)*, siswa lebih terlibat dan terlibat secara aktif mendalami isi pelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi secara mendalam dalam waktu yang relatif singkat, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, model ini juga mendorong siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, yang dapat membantu mereka dalam memahami berbagai sudut pandang dan pemikiran yang berbeda, sehingga meningkatkan kemampuan kognitif dan interpersonal mereka, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar.

d. Kekurangan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament)*

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Hamdani (2019, hlm. 443) menjelaskan tentang kekurangan terhadap model *cooperative learning* tipe TGT *(Team Games Tournament)* yaitu adanya pendidik mengalami kesulitan menghadapi tantangan dalam mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademik yang beragam. Namun, kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu mengelola kelas dengan baik, menentukan kelompok secara cermat, serta memastikan waktu diskusi yang cukup agar tidak melebihi batas yang ditentukan. Selain itu, siswa dengan kemampuan akademik tinggi sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi kepada teman-temannya. Oleh karena itu, guru berperan dalam membimbing mereka agar lebih terbiasa dan mampu berbagi pengetahuan dengan siswa lain.

Penulis Sejalan dengan pendapat Nurhayati (2020, hlm. 3) dalam penelitianya menyatakan bahwa Salah satu kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah masih adanya siswa yang enggan berpendapat atau berbicara selama kegiatan pembelajaran. Jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik, hal ini bisa menyebabkan kegaduhan. Untuk mengatasi masalah tersebut, beberapa solusi yang dapat diterapkan adalah memastikan kenyamanan siswa

sebelum memulai pembelajaran, memberikan pemahaman kepada mereka agar lebih aktif dan bekerja sama, serta memilih ketua kelompok dari siswa yang cenderung banyak bicara atau sering mengganggu temannya. Dengan pendekatan ini, diharapkan semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan model *cooperative learning* tipe TGT *(Team Games Tournament)* terletak pada pendidiknya karena bagi guru pengelompokan siswa dengan kemampuan heterogen adalah sulit, namun dapat diatasi dengan teliti dalam pembagian kelompok dan pengelolaan waktu diskusi. Kesulitan tersebut dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Sedangkan bagi siswa, masih ada kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada siswa lainnya, terutama bagi siswa berkemampuan tinggi. Untuk mengatasi hal ini, tugas guru adalah membimbing siswa berkemampuan tinggi agar dapat memnerikan pengetahuannya kepada siswa lainnya.

6. Model Pembelajaran *Direct Instruction*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Dalam proses pembelajaran, pemilihan model yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami materi secara optimal, terutama ketika berhadapan dengan konsep-konsep yang memerlukan penjelasan sistematis dan terstruktur. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung), menurut NH & Winata, (2016) Suriyani (2020), Ulfah (2022) Zebua, Harefa & Riana (2022) "model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung) yaitu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah".

Selain itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian Zega, C (2022, hlm.4) menyampaikan bahwa model pembelajaran langsung *(Direct Instruction)* merupakan pendekatan yang dirancang khusus agar mendukung pembelajaran peserta didik, terutama dalam mengembangkan kognitif informatif dan kognitif proses dengan berurutan secara efisien. Metode ini mengajarkan materi secara

bertahap, langkah demi langkah, sehingga siswa dapat memahami dan menguasai konsep dengan lebih efektif.

Dari pendapat peneliti di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung) adalah model yang dirancang khusus untuk membantu siswa menguasai pengetahuan deklaratif dan prosedural secara terstruktur melalui tahapan pembelajaran yang sistematis dan bertahap, sehingga memudahkan pemahaman dan penguasaan konsep.

b. Sintak Model Pembelajaran *Direct Intraction*

Adapun sintaks (Tahapan) model pembelajaran langsung menurut Bruce dan Weil (1996:349) adalah sebagai berikut:

1. Fase 1 (Orientasi) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, Guru menyampaikan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran ini, mempersiapkan siswa untuk belajar.
2. Fase 2 (Presentasi) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, Guru mendemonstrasikan keterampilan yang benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
3. Fase 3 (Latihan Terstruktur) Membimbing pelatihan, Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
4. Fase 4 (Latihan Terbimbing) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, Mencek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
5. Fase 5 (Latihan Mandiri) Memberikan kesempatan untuk pelatihan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan, Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

7. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Saleh (2023, hlm. 6) menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari komunikator, dalam hal ini guru, kepada komunikan, yaitu siswa yang menerima informasi tersebut. Berdasar kajian Sohibun dan Ade (2017) menyatakan bahwa dengan merancang lingkungan belajar secara sistematis, kita dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. Manfaat penggunaan sumber ini menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajarannya. Adapun menurut pendapat penulis berdasar kajian Saleh (2023, hlm. 7) Secara umum, media

pengajaran memiliki fungsi dan manfaat utama dalam mengembangkan kemampuan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kondisi yang optimal dalam proses belajar mengajar. Dua aspek penting yang mendukung pelaksanaan pengajaran adalah metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode pengajaran akan sangat mempengaruhi pemilihan bahan ajar yang digunakan. Dengan demikian, penting untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dipilih sejalan dengan metode pengajaran yang diterapkan. Sedangkan, Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk memahami pengetahuan dengan tepat dan mendalam, serta mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian mereka. Berdasar kajian Saleh (2023, hlm. 7) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, alat peraga telah terbukti memiliki peran signifikan di setiap tahap, termasuk dalam menciptakan motivasi dan minat belajar siswa.

Kebutuhan akan teknologi kini semakin mempengaruhi proses pembelajaran di bidang pendidikan, terutama di era globalisasi yang berkembang pesat di abad ini. Dalam kegiatan belajar mengajar, para pendidik dituntut untuk berinovasi dan memahami pedagogi digital, serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, termasuk dalam pelaksanaan asesmen. Hal ini penting agar ada integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar yang sejalan dengan perkembangan terkini dalam pendidikan. Sekarang, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukanlah sesuatu yang sekadar pilihan, melainkan sudah menjadi bagian penting dari proses pendidikan modern. Baik guru maupun siswa kini hidup di era digital, di mana sebagian besar aktivitas pendidikan tak terlepas dari pengaruh aplikasi teknologi digital. Sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses penilaian, juga dipengaruhi oleh kemajuan era digital ini.

Salah satu faktor penting yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan aplikasi yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga mereka tetap fokus pada kegiatan belajar yang lebih kondusif. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis *e-learning. E-learning* merupakan suatu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang

bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam konteks ini, aplikasi Wordwall digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran secara online.

Aplikasi ini berfungsi sebagai *"assessment for learning"* dan menjadi media pembelajaran interaktif. Dengan adanya fasilitas teknologi saat ini, terutama akses internet, penilaian dapat dilakukan secara daring melalui aplikasi Wordwall. Pengguna dapat membuat berbagai jenis kuis, menjodohkan, menyusun anagram, mengacak kata, melakukan pencarian kata, atau mengelompokkan informasi. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis, sehingga guru juga bisa memanfaatkan konten yang telah mereka buat sebagai tugas bagi peserta didik. Lebih hebatnya lagi, pengguna dalam hal ini, guru dapat menciptakan berbagai permainan yang tak terbatas. Dengan banyaknya fitur yang disediakan, aplikasi ini menjadi fasilitas yang sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sekaligus sebagai alat penilaian dalam proses belajar mengajar.

Wordwall adalah platform permainan yang menawarkan berbagai format permainan yang bermanfaat dan menarik bagi para penggunanya. Dengan pemilihan materi yang teliti, platform ini menggabungkan pendidikan dan hiburan secara harmonis dan konsisten, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Penulis berpendapat sejalan dengan yang diungkpakan Nissa (2021, hlm.2859) menyatakan bahwasanya media pembelajaran *Wordwall* sangat mudah digunakan dan menyediakan beragam alternatif dalam menyampaikan materi dan soal. Dengan demikian, para guru dapat memanfaatkan berbagai alternatif ini untuk memberi variasi dalam penyampaian materi lainnya.

Media *wordwall* merupakan salah satu jenis media edukasi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh kosa kata. Menurut pendapat penulis berdasar kajian Callella (dalam Turohmah, 2020, hlm. 16) menyatakan bahwa *Wordwall* juga merupakan alat visual yang membantu siswa mengingat hubungan antara kosakata dan lainnya. Selain itu berdasar kajian Wagstaf (dalam Turohmah, 2020, hlm. 16) menyatakan bahwa Hal ini sangat berguna untuk membantu siswa mengingat proses pembelajaran, karena media sangat diperlukan ketika menghafal materi. Media berbasis teknologi menggunakan aplikasi menjadi salah satu alternatif dalam peningkatan minat belajar peserta didik, sehingga

mampu mendorong prestasi belajar yang baik pula. Pemanfaatan media Peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Adapun menurut penulis berdasar kajian Pamungkas et al. (2024, hlm. 139) menyatakan tentang pengertian *wordwall* adalah sebuah situs web yang digunakan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian dalam berbagai desain dan dapat menyenangkan bagi siswa. Halaman pertama *Wordwall* terdapat contoh hasil kreasi guru, sehingga sebagai pengguna baru Anda akan menemukan banyak variasi desain Anda sendiri pendapat tersebut menurut. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif, seperti yang dikemukakan menurut pendapat penulis berdasar kajian Maghfiroh (2018, hlm.3) dalam penelitiannya bahwa media edugame *wordwall* dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. *Wordwall* merupakan website yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sekaligus alat penilaian yang menarik bagi pembelajaran siswa.

Aplikasi berbasis web ini dirancang untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran, seperti kuis, permainan menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan, dan berbagai jenis aktivitas pendidikan lainnya. Yang menarik, pengguna tidak hanya dapat menyediakan akses media yang mereka buat secara daring, tetapi juga dapat mengunduh dan mencetaknya dalam bentuk fisik. Aplikasi ini menawarkan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis, dan pengguna dapat dengan mudah beralih dari satu template aktivitas ke *template* lainnya.

Dari pernyataan diatas dapat diaimpulkan bahwa media *Wordwall* adalah platform pembelajaran berbasis web yang menggabungkan pendidikan dan hiburan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan fitur interaktif dan berbagai template permainan edukatif, *Wordwall* memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memberikan variasi dalam pembelajaran. Selain itu, *platform* ini membantu siswa dalam menghafal dan memahami konsep dengan lebih baik melalui alat visual yang menarik. Sebagai media berbasis teknologi, *Wordwall* dapat digunakan secara daring maupun dicetak, menjadikannya alat pembelajaran yang fleksibel dan efektif.

a. Kelebihan Media *Wordwall*

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Mujahidin (2021, hlm. 6) Kelebihan Media *Wordwall*, yaitu:

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

Penulis Sejalan dengan pendapat maryanti (2022, hlm. 35) menyatakan bahwa *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu media ini memungkinkan siswa untuk mengaksesnya tanpa perlu mendaftar terlebih dahulu serta kuis interaktif yang telah dirancang dapat dikirim melalui media lain seperti whatsapp dan google classroom. Platform ini dapat menyajikan gambar dan video berwarna sehingga dapat membantu siswa fokus pada kuis tersebut. Adanya asosiasi berbagai komponen seperti gambar, kata dan suara dapat memperkuat ingatan siswa sehingga media ini sangat mendukung pemahaman makna dari kuis yang disajikan. Selain dapat digunakan sebagai media belajar. Selain itu, berdasar kajian Hasram, dkk., (2021, hlm.101) *Wordwall* juga dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri diluar kelas. Serta menurut pendapat penulis Berdasar kajian Nissa (2022, hlm.142) menyatakan tentang Kelebihan lain dari permainan media *wordwall* yaitu menawarkan berbagai kemampuan dan sangat adaptable, mampu menarik minat siswa karena sifatnya yang menyenangkan, dapat diterapkan di semua bidang studi, mendorong kreativitas siswa, mengembangkan sikap kolaboratif dengan teman, serta mudah dalam pelaksanaannya dan terdapat dalam buku berjudul Media Pembelajaran Kosakata terdapat kelebihan dari media *wordwall* yaitu peserta didik mudah menyerap kosa kata, melatih daya ingat peserta didik dengan hal yang menarik, tidak memerlukan listrik dan praktis digunakan. Serta Kelebihan penggunaan *wordwall* menurut pendapat Agus Mujahidin et al. (2021) di dalam ruang belajar, siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lancar, baik pada tingkat dasar maupun lanjutan. Di samping itu, siswa juga bisa mengembangkan kreativitas mereka melalui permainan sambil belajar bersama teman-teman, baik secara individu maupun kelompok.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media *Wordwall* memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran, di antaranya mudah diakses oleh semua jenjang pendidikan, interaktif, dan menarik karena menyajikan gambar serta video berwarna. Selain itu, *Wordwall* mendukung pembelajaran yang bermakna dengan fitur kuis interaktif yang dapat dibagikan melalui berbagai platform. Media ini juga fleksibel untuk semua mata pelajaran, mendorong kreativitas siswa, serta praktis digunakan tanpa memerlukan listrik. Dengan kelebihannya, Wordwall dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif, baik secara individu maupun kelompok.

b. Kekurangan Media *Wordwall*

Menurut pendapat penulis derdasar kajian Mujahidin (2021, hlm. 6) bahwa kekurangan dari media *wordwall* adalah: Dalam penggunaanya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah, dalam pembuatannya, butuhh waktu yang lebih lama dan hanya dapat dilihat karena media visual.

Penulis sejalan dengan pendapat Herta (2023, hlm.6) menyatakan bahwa kekurangan media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual, media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya. Kelemahan dari game *Wordwall* adalah pembuatan permainan di *Wordwall* memerlukan waktu yang relatif lama. Dengan semangat siswa yang tinggi, guru mungkin akan merasa terbebani dalam mengatur mereka. Selain itu, penggunaan aplikasi *Wordwall* memerlukan alat yang tidak mudah dibawa ke mana-mana. Menurut pendapat penulis berdasar kajian Elyas Putri et al., (2021) mengungkapkan bahwa Kelemahan dari media wordwall adalah mudah mengalami kerusakan jika tidak diawasi oleh guru, siswa dapat merasa jenuh jika menggunakan satu fitur secara berulang-ulang dan hanya menggunakan indera penglihatan (visual). Serta penulis sejalan dengan pendapat berdasar kajian Agus Mujahidin et al., (2021) menyatakan game *wordwall* memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat saja dikarenakan media tersebut berupa visual.

Dari pernyataan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, di antaranya hanya berbasis visual sehingga kurang interaktif bagi peserta didik dengan gaya belajar lain, membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya, serta rentan terhadap

kecurangan. Selain itu, keterbatasan seperti ukuran huruf yang tidak dapat diubah, ketergantungan pada perangkat digital, serta kesulitan dalam mobilitas juga menjadi tantangan. *Wordwall* juga dapat menyebabkan kejenuhan jika digunakan secara berulang dan memerlukan pengawasan agar tidak mudah disalahgunakan oleh peserta didik.

c. Fitur Media *Wordwall*

Fitur media pada media *Game wordwall* menurut pendapat penulis berdasar kajian Mujahidin (2021, hlm. 5) menyatakan bahwa terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam media Aplikasi *wordwall,* diantarannya yaitu:

1) Fitur *Match Up* (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokan soal dan fungsi atau definisi.
2) Fitur *Open the Box* (Buka kotak itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
3) Fitur *Random Cards* (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
4) Fitur *Anagram*, yaitu dengan cara meletakan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
5) Fitur *Labelled* Diagram (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
6) Fitur *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
7) Fitur *Quiz* (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
8) Fitur *Find the Match* (Temukan kecocokannya), game yang mencocokan dengan gambar yang sudah tersedia.
9) Fitur *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasangkan ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10) Fitur *Missing Word* (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11) Fitur *Wordsearch* (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
12) Fitur *Rank Order* (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
13) Fitur *Random Wheel* (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
14) Fitur *Group Sort* (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15) Fitur *Unjumble* (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16) Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihhan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
17) Fitur *Maze Chase* (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.

18) Fitur *Airplane* (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

d. Cara Membuat Game *Wordwall*

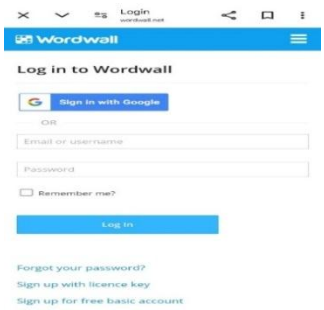
Menurut pernyataan berdasar kajian Aida & Nurafni (2022, hlm.8-9) penulis menyatakna bahwa untuk dapat memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai salah satu media dalam pembelajaran IPAS, langkah pertama yang perlu kita lakukan adalah mendaftar atau membuat akun di situs https://wordwall.net.

Sementara itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian Aida dan Nurafni (2022, hlm.8-9) tentang Langkah-langkah pendaftaran membuat akun game *wordwall* diantaranya, yaitu:

1. Halaman awal klik "*Sign Up To Start Creating*".

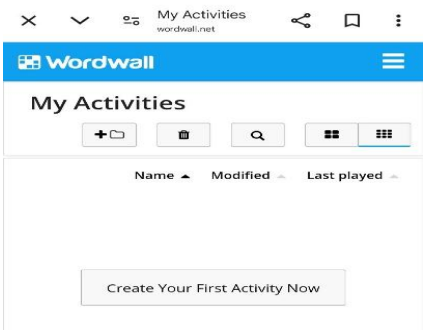
Gambar 2. 2
Halaman Awal Pendaftaran Game *Wordwall*

2. Isilah data yang diminta dengan lengkap.



Gambar 2. 3
Halaman Pendaftaran akun

3. Pilihlah *Create Activity*.



Gambar 2. 4 Halaman *Activities*

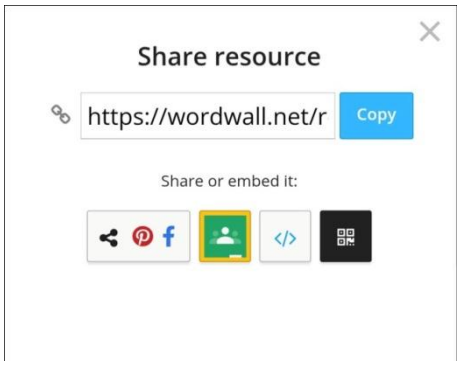
4. Pilih Template atau pembuatan desain pada pilihan dibawah sesuai dengan keinginan.

Gambar 2. 5
Halaman Tamplate *Most Populer*

5. Tuliskan judul dan deskripsi Permainan, setelah itu pilih Done sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Gambar 2. 6
Halaman Judul dan Deskripsi Aplikasi *Wordwall*

6. Klik *share* untuk berbagi tautan game *wordwall*



Gambar 2. 7
Halaman *Share* Aplikasi *Wordwall*

e. Cara Penggunaan Media *Wordwall*

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPA materi Siklus Hidup Makhluk hidup di Kelas IV SDN Cijagra 04 Kabupaten Bandung diterapkan oleh guru sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru menyiapkan bahan ajar dalam dan membagikannya kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyapa siswa dan mengawali pembelajaran, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu guru menyampaikan materi terkait Siklus hidup makhluk hidup Setelah itu, siswa dikelompokkan menjadi 2-3 kelompok menyesuaikan dengan banyaknya siswa, selanjutnya guru memberikan arahan dalam permainan TGT *(Teams Games Tournament)* perwakilan setiap kelompok diberikan *handphone* dan diminta untuk mengakses tautan yang telah disediakan dan kemudian klik Star.

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Aida & Nurafni (2022, hlm.10-11) tentang cara penggunaan game *wordwall* bahwa terdapat langkah-langkah dalam menggunakan media aplikasi *wordwall*, Berikut Langkah-langkah dalam menggunakan media *wardwall* diantaranya, yaitu:

1. Peserta didik mengakses Aplikasi *wordwall* menggunakan Link: (https://wordwall.net/id/resource/11422838) yang sudah disediakan oleh guru.kemudian memilih materi sesuai dengan materi pembelajaran dengan mode Quiz (*wardwall* 2023).

Setelah itu klik tombol star/mulai, kemudian mengerjakan soal:

Gambar 2. 8
Halaman Awal Aplikasi Wordwall

Gambar 2. 9
Halaman Permainan Mode Quiz

2. Setelah mengerjakan soal maka akan muncul skor pengerjaan permainan.
3. Nilai akan muncul pada menu result/hasil, Siswa mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru dalam aplikasi waordwall dan rekapan hasil peserta didik dapat dilihat oleh guru di papan peringkat:

Gambar 2. 10
Skor Akhir Game *Wordwall*

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model Cooperative Learning tipe TGT *(Teams Games Tournament)* berbantuan media *Wordwall* telah dikaji untuk melengkapi kajian pustaka dalam penelitian ini. Meskipun belum ditemukan penelitian yang sepenuhnya sama, kajian terhadap penelitian sebelumnya tetap memberikan gambaran dan landasan teoritis yang relevan.

a. Studi yang berasal dari jurnal pendidikan karya Triyana pada tahun 2017 dengan judul jurnal yang sama: Penerapan model *Cooperative Learning* jenis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi rangka. Permasalahan dalam penelitian ini bahwa terdapat rendahnya nilai rata-rata pembelajaran IPA yang dikarenakan kurangnya kesiapan guru dan hasil belajar siswa serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap hasil belajar. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas, di mana pada siklus I terjadi kenaikan sebesar 9,49 poin, dan pada siklus II meningkat lagi sebesar 15,84 poin. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat diterapkan pada materi lain untuk terus meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Tinjauan dalam jurnal yang di publikasilan Penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal pendidikan oleh Ainun pada tahun 2024 dengan judul pengaruh model *cooperative learning* jenis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar sisiwa SD. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan rendahnya hasil belajar siswa akibat pembelajaran konvensional serta kurangnya pemanfaatan sarana, prasarana, dan model pembelajaran, khususnya model kooperatif tipe TGT. Dengan menggunakan metode kuantitatif jenis kuasi eksperimen, penelitian ini membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 76,75 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 64,75 . Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model TGT memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis statistik menggunakan Independent Sample T-Test juga

mengonfirmasi adanya pengaruh signifikan dari model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Menurut tinjauan dalam jurnal berdasarkan peneliti Lestari pada tahun 2023 dengan artikel yang berjudul: Penerapan model *cooperative learning* jenis *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut hasil penelitian, rendahnya hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia disebabkan oleh lingkungan belajar yang kurang menyenangkan dan metode pembelajaran yang masih bersifat ceramah. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT, penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, di mana rata-rata respons siswa mencapai 87% dalam kategori sangat positif. Selain itu, analisis skor N-Gain juga mengindikasikan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
d. Penelitian dari jurnal pendidikan yang ditulis oleh Rahman pada tahun 2025 dengan jurnal yang berjudul Efektivitas Model Pembaelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS. Penelitian yang dilakukan di SDN Bligo Candi Sidoarjo tujuanya agar menguji efektivitas model pembelajaran TGT yang didukung oleh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan materi energi. Menggunakan desain pre-eksperimen One Group *Pretest-Posttest,* penelitian ini membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* setelah pemberian perlakuan. Analisis data dilakukan melalui berbagai uji statistik, termasuk uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta uji hipotesis dengan paired sample t-test menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 22. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
e. Menurut studi yang dipublikasikan dalam jurnal pendidikan oleh Puspita pada tahun 2025, dengan judul jurnal: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Penelitian ini mengungkap bahwa rendahnya semangat belajar siswa terlihat dari berbagai indikator, seperti kurangnya perhatian saat pembelajaran, mengantuk, serta seringnya izin keluar kelas untuk menghindari kebosanan. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus, terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Observasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan kategori cukup ke siklus II dengan kategori baik. Selain itu, hasil belajar kognitif siswa juga meningkat, di mana pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 63%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 83%. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut pendapat penulis berdasar kajian Amirullah (dalam Syahputri, 2023, hlm.163) menyatakan bahwa Kerangka berpikir atau kerangka konseptual dapat dipahami sebagai model yang menggambarkan keterkaitan antara teori dan faktor-faktor yang dianggap sebagai permasalahan utama dalam suatu penelitian. Kerangka acuan berpikir juga memberikan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi permasalahan (tujuan) penelitian serta alur pemikiran yang didasarkan pada teori-teori sebelumnya dan pengalaman empiris merupakan dasar untuk menciptakan kerangka yang berguna untuk membuat hipotesis hal tersebut karena Kerangka acuan berpikir merupakan landasan dalam menyusun hipotesis. Selain itu, Menurut pendapat penulis berdasar kajian Uma Sekaran dalam bukunya "*Business Research*" (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 60) menyatakan bahwa Kerangka berpikir dapat dipahami sebagai suatu model yang menunjukkan keterkaitan antara teori dan faktor-faktor yang dianggap relevan dalam suatu permasalahan penelitian.

Penulis sejalan dengan pendapat berdasar kajian Sugiyono (2013, hlm.60) menjelaskan bahwa Kerangka pemikiran dapat diartikan sebagai konsep yang menjelaskan keterkaitan antara teori dan elemen-elemen yang dianggap penting dalam suatu penelitian. Selain itu, menurut pendapat penulis berdasar kajian

Fajarin (2014, hlm.6) menyatakan bahwa kerangka pemikiran juga mencakup kumpulan ide dan landasan. Sementara itu, menurut pendapat penukis berdasar kajian Prihatono (2014, hlm. 94) menjelaskan bahwa kerangka pemikiran berfungsi sebagai model atau struktur yang menghubungkan berbagai konsep dan teori yang relevan dengan topik penelitian, sehingga membantu peneliti dalam menganalisis fenomena yang dikaji. Kerangka pemikiran menurut pendapat penulis berdasar kajian Haryono (2019, hlm. 4) berperan dalam menyediakan landasan teori yang mendukung pengembangan hipotesis dan membantu dalam menjawab permasalahan penelitian. Penulis Selaras dengan pendapat Sumintono (2017, him 34) kerangka berpikir juga memiliki kegunaan sebagai model untuk mengarahkan proses menganalisa serta mengambil keputusam dalam penelitian.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerangka berpikir dapat diartikan sebagai suatu konsep yang berperan dalam merumuskan hipotesis serta memberikan solusi terhadap permasalahan penelitian. Selain itu, kerangka ini juga membantu peneliti dalam menyusun pertanyaan penelitian yang lebih terarah dan sistematis. Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik dan kolaborasi. Sempel yang dipilih terdapat dua kelas diantaranya: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan model *cooperative learning* jenis TGT berbantuan media *wordwall* adapun pada kelas kontrol peneliti mencoba menggunakan model *Direct instructional.*

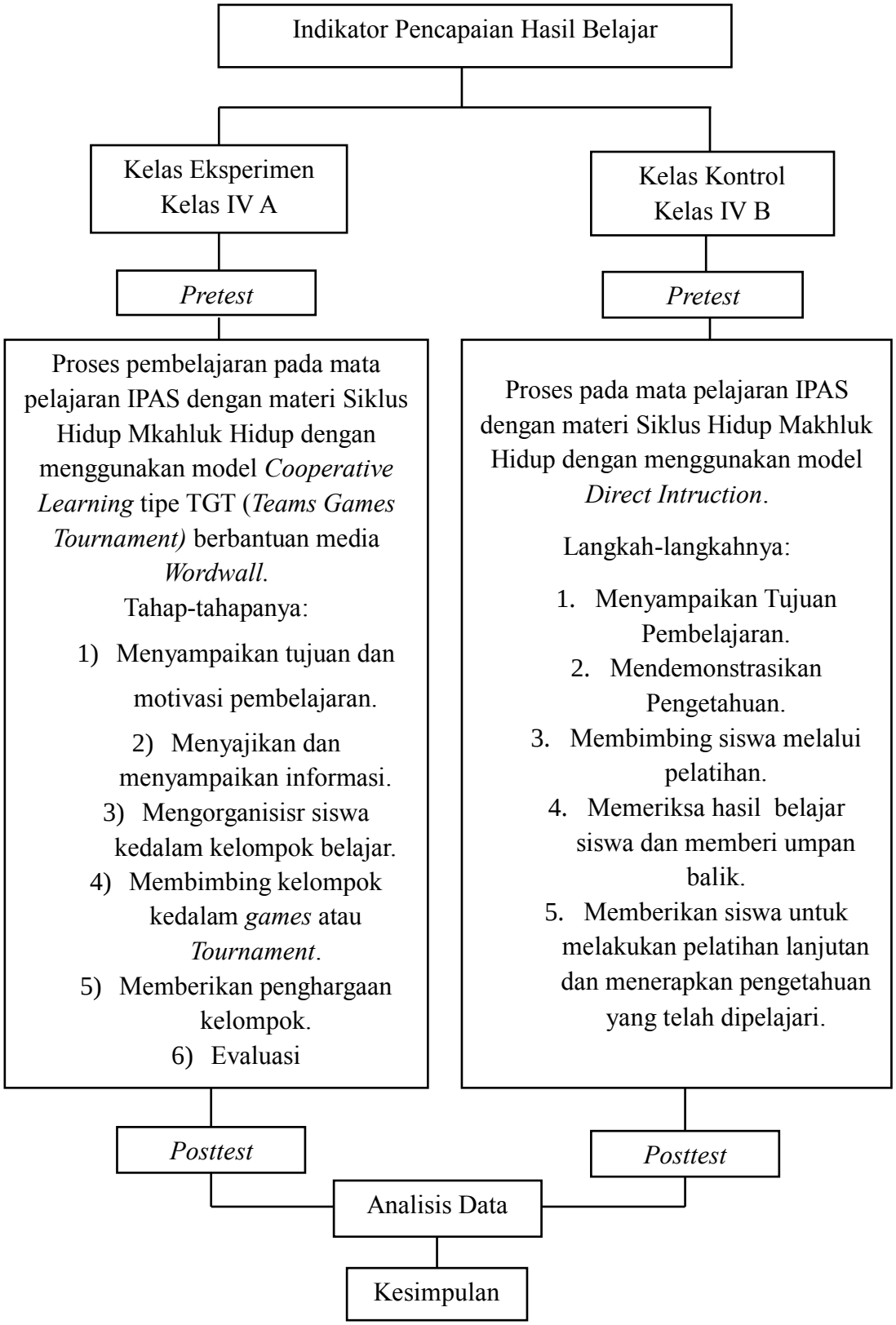
Situasi pada tahap awal di kelas IV di SD Negeri Cijagra 04 pada semester II tahun ajaran 2024/2025 guru kelas ibu Nuryamah,S.Pd. Pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvesional, dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru saja kurang mengikutsertakan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar yang diterima oleh siswa masih rendah.

Peneliti mengkaji agar Menerapkan pada proses belajar di kelas IV di SD Negeri Cijagra 04 dengan menerapkan model *cooperative learning* jenis TGT *(Teams Games Tournament)* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar dan kolaborasi siswa kelas IV di SD Negeri Cijagra 04.

Berdasarkan kajian peneliti, variabel penelitian ini ialah hasil belajar dan kolaborasi siswa. Sempel yang dilakukan menggunakan dua kelas ialah kelas ekaperimen dan kelas kontrol. Paada kelas eksperimen menerapkan model cooperative learning jenis *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* sedangkan kelas Kontrol menggunakan model *direct intructional*. Oleh karena itu, penjelasan mengenai kerangka berpikir di atas dapat divisualisasikan dalam bentuk suatu gambaran atau bagan yang lebih jelas.

.

.



Gambar 2. 11
Bagan Skema Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Pernyataan yang tidak perlu diragukan lagi sering disebut sebagai asumsi, karena dianggap sudah benar tanpa perlu pengujian tambahan. Sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2022, hlm. 23), asumsi yang diakui oleh peneliti menjadi dasar dalam proses berpikir. Menurut pandangan penulis berdasarkan penelitian Nursalam (2016, hlm. 39), asumsi merupakan sebuah keyakinan, anggapan, atau pengandaian yang dijadikan sebagai dasar dalam penelitian. Di sisi lain, menurut pendapat penulis berdasarkan studi Dateangi (2014, hlm. 53), asumsi adalah gagasan atau anggapan sementara yang digunakan oleh seseorang atau suatu organisasi untuk memahami fenomena atau keadaan tertentu, meskipun tidak selalu akurat.

Pendapat penulis berdasarkan penelitian Mulya (2019, hlm. 49) menyatakan bahwa asumsi adalah sesuatu yang diungkapkan secara eksplisit oleh peneliti dan dianggap benar. Di sisi lain, menurut pandangan berdasarkan penelitian Arikunto (2017, hlm. 121), asumsi dipakai sebagai landasan dalam penelitian meskipun belum didukung oleh bukti empiris.

Sebagaimana penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan pernyataam dasar yang diyakini kebenarannya oleh peneliti dalam melaksanakan suatu penelitian. Dalam penelitian ini, asumsi yang diambil adalah adanya pengaruh model *cooperative learning* Tipe TGT *(Teams Games Tournament)* yang didukung oleh media *wordwall* terhadap hasil belajar dan kolanorasi siswa, khususnya di kelas IV Sekolah Dasar. Maka Peneliti memiliki asumsi dalam penelitian ini model cooperative learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar dan kolaborasi peserta didik di SDN Cijagra kelas IV.

2. Hipotesis penelitian

Berdasarkan pandangan penulis dengan merujuk pada penelitian Fauzia (2018, hlm. 19), hipotesis dapat diartikan sebagai sebuah penjelasan sementara mengenai tindakan, gejala, atau kejadian yang akan datang, serta kejadian yang sedang berlangsung. Sementara itu, menurut penulis berdasar kajian Sugiyono (2018, hlm. 21) menambahkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atas

rumusan masalah penelitian, yang biasanya disampaikan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini yang menjawab rumusan masalah ketiga yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT *(Teams Games Tournament)* berbantuan media *wordwall* lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan model *direct intruction* dan menjawab rumusan masalah keempat yaitu model *coopertaive learning* tipe TGT *(Teams Games Tournament)* berbantuan media *wordwall* berefek besar terhadap hasil belajar. Teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak adanya perbedaan antara hasil belajar IPAS dan kolaborasi siswa yang menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament)* berbantuan media *wordwall* dengan model pembelajaran *direct intruction* terhadap peserta didik kelas IV SD.

Ha : Adanya perbedaan antara hasil belajar IPAS dan kolaborasi siswa yang menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT *(Teams Games Tournament)* berbantuan media *wordwall* dengan model pembelajaran *direct intruction* terhadap peserta didik kelas IV SD.