

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah proses interaktif yang melibatkan siswa dan pendidik, serta memanfaatkan beragam sumber belajar di lingkungan sekitar. Dimiyati dan Mudjiono (2015) menekankan bahwa pembelajaran adalah upaya guru untuk secara instruksional mengaktifkan siswa dalam belajar, dengan fokus pada penyediaan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang mendefinisikan pembelajaran sebagai interaksi dinamis antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan.

Pembelajaran dapat dikatakan pula sebagai perubahan perilaku yang diusahakan guru untuk membentuk perilaku siswa melalui pemanfaatan lingkungan yang merangsang tingkah laku yang diinginkan. Rohani (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif melalui pemanfaatan sumber belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah upaya atau proses sistematis untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, yang erat kaitannya dengan hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi timbal balik antara siswa dan guru dalam mentransfer pengetahuan, di mana siswa yang semula tidak memahami sesuatu menjadi paham terhadap sesuatu tersebut dengan tidak terlepas dari pemanfaatan sumber belajar di lingkungan sekitar.

b. Karakteristik Pembelajaran

Karakteristik pembelajaran esensial dari pembelajaran yang efektif dikemukakan oleh Darsono dalam Hamdani (2011, hlm. 47) yang menyatakan bahwa terdapat 5 karakteristik dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan secara sistematis dan sadar.
- 2) Proses pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik.
- 3) Penggunaan alat bantu belajar yang relevan dan menarik sangat dianjurkan.
- 4) Penting untuk memastikan peserta didik siap menerima materi pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.
- 5) Pembelajaran idealnya menekankan pada partisipasi aktif peserta didik.

c. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses sistematis yang melibatkan berbagai komponen yang saling terkait. Pembelajaran memiliki 5 Komponen utama yang meliputi:

- 1) Tujuan: Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai arah yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Guru wajib merumuskan tujuan pembelajaran sebelum memulai kegiatan, memastikan bahwa setiap pembelajaran memiliki arah yang jelas.
- 2) Bahan Pembelajaran: Bahan pembelajaran adalah materi yang disajikan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menguasai materi yang akan disampaikan kepada siswa, karena materi merupakan ujung tombak dari keberhasilan program pembelajaran.
- 3) Pendekatan, Model, Strategi, dan Teknik: Komponen ini memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan dan implementasi strategi yang tepat sangat

penting, karena komponen lain akan menjadi tidak efektif jika strategi yang digunakan tidak sesuai.

- 4) Media Pembelajaran: Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Sebagaimana Hamdani (2011, hlm. 48) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, media pembelajaran juga memiliki fungsi lain yaitu untuk meningkatkan efektivitas strategi pembelajaran.
- 5) Evaluasi: Evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi guru untuk menilai kinerja mereka dalam mengelola pembelajaran. Melalui evaluasi, kekurangan dalam pemanfaatan komponen sistem pembelajaran dapat diidentifikasi dan diperbaiki.

2. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol (Anggraini, 2021). Berkaitan dengan pengertian matematika maka pembelajaran matematika khususnya di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan karena anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Yuswanto (2018) mengemukakan bahwa belajar matematika merupakan tentang konsep-konsep dan struktur abstrak yang terdapat dalam matematika serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pengajaran dipengaruhi oleh faktor yang terangkum dalam sistem pengajaran (Amir, 2014). Salah satu

faktor yang menentukan keberhasilan suatu pengajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa, sehingga tercapai tujuan pengajaran secara optimal.

Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu jalan yang dapat ditempuh agar pada aplikasinya siswa tidak hanya menghafal saja melainkan siswa lebih memahami konsep matematis yang diajarkan agar siswa tersebut dapat menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan kemampuan kemampuan pemahaman matematis.

3. Kemampuan Pemahaman Matematis

a. Pengertian Kemampuan Pemahaman

Kemampuan pemahaman memiliki kata dasar “paham” yang mengandung makna bahwa paham adalah benar-benar mengerti terhadap suatu hal (Permatasari, 2019). Kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang dalam mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan dengan ciri sederhana berupa mampu menjelaskan kembali apa yang telah dipahaminya terhadap permasalahan yang baru. Hal ini berarti kemampuan pemahaman merupakan suatu kemampuan yang tidak hanya hafal secara verbalistic atau bukan hanya mengingat fakta melainkan memahami konsep dari masalah yang ada atau ditanyakan. (Sanjaya, 2010, hlm. 102 ; Susanto, 2012, hlm. 7)

b. Jenis-jenis Kemampuan Pemahaman

Pakar yang ahli dalam bidangnya menggolongkan kemampuan pemahaman menjadi beberapa jenis. Sebagaimana Skemp dan Pollateks dalam Nila Kesumawati (2008, hlm. 231) menggolongkan kemampuan pemahaman menjadi dua jenis yaitu kemampuan pemahaman instrumental dan kemampuan pemahaman relasional. “Kemampuan pemahaman

instrumental diartikan sebagai kemampuan pemahaman atas konsep yang saling terpisah dan hanya rumus yang dihafal dalam melakukan perhitungan sederhana. Sedangkan kemampuan pemahaman relasional adalah kemampuan pemahaman yang memuat satu skema atau struktur yang dapat digunakan pada penyelesaian yang lebih luas”.

Jenis kemampuan pemahaman selanjutnya dikemukakan oleh Copeland dalam Heris Hendriana dan Utari Soemarmo (2014, hlm. 20) yang menggolongkan kemampuan pemahaman menjadi dua tingkatan yaitu *knowing how to* dan *knowing*. “*Knowing how to* adalah mengerjakan suatu perhitungan secara rutin atau algoritmik dan digolongkan sebagai kemampuan tingkat rendah. *Knowing* adalah mengerjakan suatu perhitungan secara sadar dan digolongkan sebagai kemampuan tingkat tinggi”.

Berdasarkan pendapat pakar tersebut, kemampuan pemahaman dapat digolongkan menjadi kemampuan pemahaman tingkat rendah dan pemahaman tingkat tinggi. Kemampuan pemahaman tingkat rendah yaitu kemampuan seseorang dalam menghafal, menggunakan rumus dan berfokus melakukan perhitungan. Sedangkan kemampuan pemahaman tingkat tinggi yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan aturan dengan mengembangkan suatu ide, fakta atau prosedur matematika yang dipahami sepenuhnya secara sadar.

c. **Pengertian Kemampuan Pemahaman Matematis**

Dalam pembelajaran matematika, kemampuan pemahaman menjadi pondasi bagi siswa dalam mendapatkan kebermaknaan proses pembelajaran matematika. Kemampuan pemahaman ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memecahkan dan menyelesaikan permasalahan matematis menggunakan berbagai konsep yang telah dipelajari (Wulandari dkk, 2022).

Kemampuan pemahaman matematis menjadi sebuah tujuan dalam pembelajaran matematika dikarenakan kemampuan pemahaman

matematis dapat menjadikan siswa memiliki kemampuan memahami konsep, membedakan sejumlah konsep-konsep yang saling terpisah, serta melakukan perhitungan secara bermakna pada situasi yang lebih luas (Syarifah, L. L., 2017, hlm. 60).

Kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep matematika sangat menentukan dalam proses menyelesaikan persoalan matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika yang meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dapat diukur dari kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, menjelaskan dan menerapkan konsep serta memecahkan masalah matematika (Mastie dan Johson dalam Wanhar, 2000). Dengan demikian, kemampuan pemahaman matematis dapat dikatakan baik apabila siswa dapat mengerjakan berbagai persoalan matematika yang diberikan dengan menggunakan berbagai konsep dan prosedur secara baik dan benar.

d. Indikator Kemampuan pemahaman Matematis

Indikator kemampuan pemahaman matematis menurut Jihad dan Haris (2010, hlm. 149) menyatakan indikator kemampuan pemahaman matematis adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
- 2) Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 3) Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Indikator kemampuan pemahaman matematis dalam kurikulum 2013 dalam Soemarmo (2017, hlm. 8) yaitu :

- 1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- 2) Mengklasifikasi objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.

- 3) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep.
- 4) Menerapkan konsep secara logis.
- 5) Memberikan contoh atau contoh kontra (lawan contoh) dari konsep yang dipelajari.
- 6) Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, sketsa, model matematika atau cara lainnya).
- 7) Mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun diluar matematika.
- 8) Mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep.

Indikator kemampuan pemahaman matematis menurut As'ari (2016, hlm. 15) yaitu sebagai berikut :

- 1) Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari.
- 2) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- 3) Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep.
- 4) Kemampuan menerapkan konsep secara logis.
- 5) Kemampuan memberikan contoh atau contoh kontra (bukan contoh) dari konsep yang dipelajari.
- 6) Kemampuan menyajikan konsep dalam berebagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model, matematika atau cara lainnya).
- 7) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep dalam matmatika ataupun diluar matematika.
- 8) Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep

Indikator pemahman matematis menurut Lestari dan Yudhanegara (2017, hlm. 81) yaitu :

- 1) Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh.

- 2) Menerjemahkan dan menafsikan makna simbol, tabel, diagram, gambar, grafik, serta kalimat matematis.
- 3) Memahami dan menerapkan ide matematis.
- 4) Membuat suatu ekstrapolasi (perkiraan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti akan memilih indikator kemampuan pemahaman matematis yang relevan dengan materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika, yaitu menurut pendapat Jihad dan Haris (2010, hlm. 149) dengan indikator kemampuan pemahaman matematis sebagai berikut:

- 1) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
- 2) Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 3) Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks, baik yang berasal dari dalam diri individu (faktor internal) maupun dari lingkungan eksternal (Puspa, S. D., Riyono, J., & Puspitasari, F. (2021, hlm : 313)). Faktor-faktor ini saling berinteraksi dan memengaruhi pemahaman serta pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan. Puspa, S. D., Riyono, J., & Puspitasari, F. (2021, hlm : 313) lebih lanjut menjelaskan faktor intrinsik yang paling signifikan adalah motivasi belajar sehingga apabila siswa memiliki tinggi motivasi maka semakin besar kemungkinan mereka mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi yang bersumber dari dalam diri siswa dianggap paling efektif. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif, baik dalam pembelajaran.

Faktor internal yaitu motivasi bisa dilakukan dengan memberikan penghargaan kepada siswa, penghargaan ini diberikan jika siswa mengerjakan dengan tekun dan dampak bagi siswa sendiri yaitu

siswa merasakan bahwa kerja kerasnya dalam mengikuti pembelajaran matematika (Reid (2007)). Pendapat ini juga sejalan dengan pendapat dari Firmansyah, Akbar (2017 : 105) yang melakukan penelitian dengan model *problem based learning* bermuatan local wisdom dalam pembahasannya menyatakan adanya motivasi dapat membuat lebih baik dalam pembelajaran.

Dalam konteks ini, faktor ekstrinsik juga memainkan peran penting. Faktor-faktor seperti peran guru, ketersediaan fasilitas belajar, dan dukungan lingkungan keluarga dapat memengaruhi pemahaman konsep siswa. Guru, sebagai pendidik, perlu memperhatikan beberapa aspek, antara lain :

- 1) Komunikasi yang efektif, guru harus mampu berkomunikasi dengan jelas dan efektif, terutama dalam pembelajaran sehingga apabila terdapat siswa yang kurang memahami materi pembelajaran dapat diberikan arahan dengan berkomunikasi atau dengan memodifikasi pembelajaran. Sebagaimana USAID (2014) yang menjelaskan bahwa mengatasi siswa yang kurang memahami arahan maupun materi maka bisa dilakukan dengan memodifikasi proses pembelajaran.
- 2) Materi pembelajaran harus disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar. Penggunaan media visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran akan menyenangkan. Sebagaimana USAID (2014) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menciptakan suasana belajar jauh dari rasa bosan dan takut.
- 3) Menciptakan suasana belajar yang kondusif yaitu dengan cara adanya hadiah dan hukuman agar kelas bisa terkondisikan. Hal ini sejalan dengan Purwanto (2013) yang mengemukakan bahwa adanya *reward and punishment* menunjukkan adanya keterhubungan antara tingkah laku dengan hasil yang akan didupatkannya, apabila siswa dapat

mematuhi peraturan atau kesepakatan kelas maka hasil yang diharapkan siswa dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan

- 4) Pengawasan dan bimbingan, guru perlu memberikan pengawasan dan bimbingan yang memadai, baik selama proses pembelajaran maupun saat evaluasi. Sebagaimana Sukmadinata (2009) menyatakan bahwa tugas guru dalam pembelajaran tidak hanya memberi pelajaran, tetapi guru perlu memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Hal ini diperjelas oleh Halimah (2013) yang menyatakan bahwa guru harus melakukan bimbingan dan arahan agar siswa bisa maju tanpa mengalami hambatan. Hambatan ini bisa ditimbulkan dari diri siswa seperti melamun. Maka, guru perlu memusatkan perhatiannya kembali. Sebagaimana Firmansyah, Akbar (2017, hlm.106) menyatakan bahwa untuk memusatkan perhatian maka bisa dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa yang bersangkutan sehingga siswa tersebut bisa fokus kembali pada pembelajaran.

Berdasarkan keempat aspek tersebut, apabila guru dapat menerapkannya kecil kemungkinan siswa tidak memahami materi yang sedang diajarkan oleh guru dan memiliki peluang yang tinggi agar mereka bisa meningkat dalam hal kemampuan pemahamannya terhadap pembelajaran.

4. Model Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT (Team Games Tournament)*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT (Team Games Tournament)*

Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa untuk beraktivitas dengan tidak adanya perbedaan status, pelibatan siswa tersebut terjadi dalam kelompok yang mana siswa memiliki peran sebagai tutor sebaya dan adanya permainan serta penguatan terhadap kelompok. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang memungkinkan siswa agar dapat lebih

mudah dan santai ketika menerima pembelajaran disamping mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Secara sederhana permainan tersebut dilakukan dengan anggota-anggota tim lain agar memperoleh skor bagi tim masing-masing. Permainan tersebut dapat disusun guru dalam bentuk beragam pertanyaan seputar materi pembelajaran (Rusman, 2013, hlm. 205).

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT (Team Games Tournament)*

Slavin (2011, hlm. 166) mengemukakan ada 5 komponen utama dalam pembelajaran *cooperative tipe Team Games Tournament (TGT)* yaitu presentasi di kelas, tim, permainan, turnamen dan penghargaan (*team recognition*).

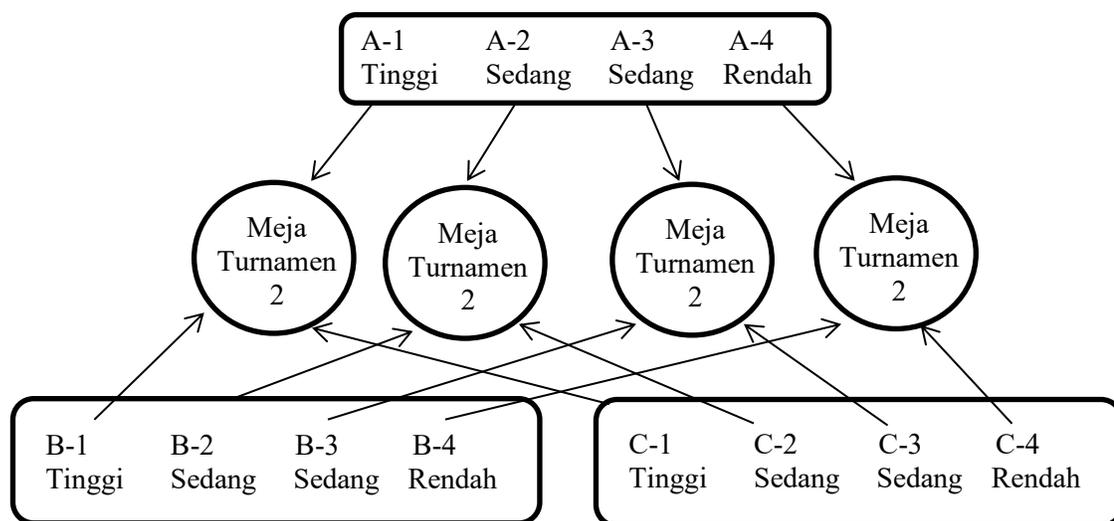
Presentasi di kelas meliputi tahapan penyampaian tujuan pembelajaran, muatan materi dan penjelasan mengenai LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Kegiatan ini memerlukan perhatian dari siswa supaya memahami apa yang akan dikerjakan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam kelompok.

Tim merupakan tahapan pembagian kelompok yang beranggotakan antara 5-6 orang yang heterogen, baik dari jenis kelamin maupun kemampuan/prestasi siswa. Kelompok ini akan menjalin kerjasama antar siswa, berdiskusi, mengerjakan latihan, memeriksa dan memperbaiki kesalahan konsep temannya jika terjadi kesalahan. Kondisi ini mempengaruhi siswa agar dapat bekerja semaksimal mungkin saat *game* dan *tournament* diakhir pokok bahasan atau bisa disebut sebagai tahap persiapan menuju game atau turnamen.

Setelah pembentukan tim, maka tahapan selanjutnya yaitu *game*. Tahap *game* terdapat pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang oleh guru dalam menguji pengetahuan siswa. Pertanyaan diberikan kepada siswa untuk mewakili anggota kelompoknya yang dibuat dalam sebuah

kartu. Siswa mengambil nomor lalu siswa menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Bagi siswa yang menjawab benar maka mendapat skor. Skor ini dikumpulkan oleh siswa untuk mengikuti turnamen.

Turnamen dilaksanakan pada akhir pokok bahasan. Tahapan turnamen ini hampir sama dengan game, sama dalam hal diberikan berbagai pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Pada tahapan ini perlu dipersiapkan kondisi seperti lomba yang diawali dengan guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Alur penempatannya adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Penempatan Siswa dalam Turnamen

Penghargaan merupakan tahapan pengumuman kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT (Team Games Tournament)*

Keunggulan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT adalah adanya kegiatan permainan dan turnamen yang membedakannya antara tipe *cooperative* yang lain misalnya *jigsaw*, *Number Head Together* (NHT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) (Fauziyah, S., & Hendriani, A., 2019, hlm. 199 ; Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. 2021, hlm. 108). Permainan yang ada dalam model ini akan menjadikan siswa untuk menjadi kelompok terbaik, tentunya agar menjadi kelompok terbaik siswa akan berusaha, bertanggungjawab, membangun kepercayaan sesama anggota kelompok dan berusaha memahami materi pembelajaran karena jika tidak memahami materi maka tim atau kelompok akan kesulitan dalam mendapat skor yang bagus.

Keunggulan model ini selanjutnya adalah siswa dapat berdiskusi sesama anggota mengenai materi yang belum dipahami (tutor sebaya) dan dengan disertai penghargaan diakhir pembelajaran dapat mendorong siswa untuk memperoleh kemampuan pemahaman yang lebih tinggi sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. 2021, hlm. 108 ; Fadillah, Z. 2019, hlm. 20).

Berdasarkan kelebihan yang telah dijelaskan maka penggunaan model pembelajaran ini dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami materi Pelajaran melalui permainan dan turnamen. Adapun kekurangan dari model ini adalah ruang kelas menjadi gaduh sehingga guru perlu melakukan pengelolaan kelas dengan baik agar siswa dapat melakukan berbagai intruksi dengan tepat (Fauziyah, S., & Hendriani, A., 2019, hlm. 199 ; Adiputra, D. K., & Heryadi, Y., 2021, hlm. 108 ; Fadillah, Z. 2019, hlm. 22).

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berakar dari bahasa Latin, yang secara harfiah atau bahasa berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan,

media pembelajaran merujuk pada segala bentuk perantara yang digunakan oleh guru dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan (Satrianawati, 2018, hlm. 5-6). Definisi ini diperkuat oleh Mais, Asrorul (2016, hlm. 9) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai saluran komunikasi antara pendidik dan siswa dengan tujuan akhir mencapai hasil belajar yang optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang memiliki peran penting dalam memicu minat belajar siswa serta menyediakan sarana fisik yang memuat materi pembelajaran esensial (Steffi dan Muhammad, 2015, hlm. 78-90). Secara lebih luas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, serta merupakan bagian integral dari sumber belajar dalam lingkungan siswa.

Berdasarkan tinjauan literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, baik fisik maupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan fungsi utamanya adalah untuk menyampaikan pesan kepada siswa dan memfasilitasi pendidik dalam penyampaian materi, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan lebih efektif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dikategorikan menjadi empat jenis media (Satrianawati, 2018, hlm. 10) sebagai berikut :

- 1) Media Visual: Jenis media ini memanfaatkan indra penglihatan sebagai sarana utama penyampaian informasi. Contohnya meliputi gambar, foto, poster, komik, dan buku.
- 2) Media Audio: Media ini mengandalkan indra pendengaran untuk menyampaikan pesan. Contoh yang umum dijumpai adalah radio, musik, kaset, dan CD.
- 3) Media Audio Visual: Jenis media ini menggabungkan penggunaan

indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contohnya adalah film, televisi, VCD, dan drama.

- 4) Multimedia: Multimedia merupakan integrasi dari berbagai jenis media dalam satu kesatuan. Contohnya adalah internet yang memungkinkan pengaplikasian berbagai jenis media secara terpadu.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran berkorelasi erat dengan perkembangan teknologi pendidikan. Sebagaimana Arsyad (dalam Sumato, 2012) menjelaskan manfaat dari adanya media pembelajaran, antara lain:

- 1) Optimalisasi penyampaian pesan maksudnya media membantu memperjelas dan mengefektifkan penyampaian informasi kepada peserta didik.
- 2) Peningkatan fokus dan interaksi maksudnya penggunaan media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga memotivasi mereka untuk belajar dan berinteraksi secara aktif.
- 3) Mengatasi keterbatasan pembelajaran maksudnya media mampu melampaui batasan indra, ruang, dan waktu, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih luas.
- 4) Standarisasi pengalaman belajar maksudnya media menyediakan pengalaman belajar yang seragam bagi seluruh siswa, memastikan pemahaman yang konsisten.

Secara lebih luas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam proses pendidikan. Media tidak hanya memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis. Dengan demikian, media berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, serta mengurangi potensi kebosanan dalam proses pembelajaran. Salahsatu media pembelajaran yang dapat

mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran dengan berbasis teknologi seperti aplikasi *Wordwall*.

d. Pengertian *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* merupakan suatu aplikasi yang didesain sebagai media pembelajaran yang sekaligus berperan sebagai alat evaluasi bagi guru dalam mengukur pemahaman siswa (Mujahidin,dkk., 2021). Aplikasi ini dapat diakses melalui browser, sehingga memudahkan pendidik untuk mengakses dan menggunakannya. Keberagaman contoh yang tersedia di laman *Wordwall*, beserta hasil kreasi yang dapat langsung digunakan, memberikan kemudahan bagi pengguna baru platform ini.

Perusahaan yang berasal dari United Kindom, Visual Education Ltd ini mengembangkan aplikasi *Wordwall* serta merekomendasikan kepada pendidik untuk menggunakannya sebagai metode evaluasi penilaian yang kreatif, karena banyak hal yang menarik dari *Wordwall* ini yaitu; games dapat dimainkan pada saat offline dengan sudah tersedianya fasilitas Printable, serta mendukung jika dibagikan ke platfrom lain.

Terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam *Wordwall*, diantaranya:

- 1) Fitur *Match Up* (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan 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 meletakkan 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 mencocokkan 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 pilihan 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.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Adapun kelebihan dan kekurangan menurut Mujahidin, dkk (2021) yaitu sebagai berikut :

- 1) Kelebihan *Wordwall*

- a) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh siswa tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
 - b) Model penugaskan ada pada software *Wordwall*, yang mana dapat diakses siswa melalui ponsel yang dimiliki.
 - c) Bersifat kreatif.
- 2) Kekurangan *Wordwall*
- a) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
 - b) Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
 - c) Hanya dapat dilihat karena media visual

6. Model Coopeatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika

Model *cooperative* tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika yaitu suatu rancangan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan adanya media *Wordwall* untuk menambah daya tarik sekaligus menambah kemampuan pemahaman matematis siswa terhadap pembelajaran matematika. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* merupakan inovasi dalam pembelajaran matematika yang menekankan pada kerja sama kelompok. Dalam model ini, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika. Model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Inti dari model *cooperative* tipe TGT adalah pembentukan kelompok-kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota kelompok

memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing. Dalam setiap kelompok, siswa saling membantu dan mendukung untuk memahami materi pelajaran. Proses belajar ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep matematika, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga membentuk karakter siswa yang mandiri dan bertanggung jawab.

Media *Wordwall* berperan sebagai alat bantu yang interaktif dan menarik dalam model pembelajaran ini. *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran matematika. Melalui permainan-permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya.

Dalam implementasi model TGT berbantuan *Wordwall*, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses belajar. Guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Guru juga berperan dalam merancang dan memilih aktivitas *Wordwall* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam memastikan keberhasilan implementasi model pembelajaran ini.

Salah satu keunggulan model TGT berbantuan *Wordwall* adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui permainan-permainan yang menarik dan interaktif, siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar matematika. Selain itu, kerja sama dalam kelompok juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam belajar matematika. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan hasil

belajar matematika siswa juga akan meningkat.

Model pembelajaran ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui aktivitas-aktivitas dalam *Wordwall* dan diskusi kelompok, siswa diajak untuk menganalisis masalah, mencari solusi, dan mengambil keputusan. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman matematis siswa, tetapi juga melatih kemampuan mereka untuk berpikir logis dan sistematis. Dengan demikian, model TGT berbantuan *Wordwall* tidak hanya menghasilkan siswa yang pandai matematika, tetapi juga siswa yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Langkah-langkah yang digunakan dalam model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *Wordwall* yaitu lima langkah tahapan yaitu tahapan penyajian kelas (*class prectation*) belajar dalam kelompok (*team*) permainan (*games*) pertandingan (*turnament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam salah satu tahapan model *cooperative* tipe TGT akan ada digunakannya media *Wordwall* yaitu pada tahapan permainan dan pertandingan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki peran penting bagi peneliti dalam menyusun laporan dan gambaran dalam melakukan penelitian. Dengan adanya penelitian terdahulu, dapat membantu peneliti dalam mengembangkan informasi dan mengangkat beberapa peneliti sebagai referensi dalam memperbanyak informasi dalam bahan kajian. Berikut adalah gambaran penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar”. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu 11.796 (thitung) $>$ 2.045 (ttabel) dengan signifikan $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_1 diterima

dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arifin, F., Fadillah, Z., & Widiyanto, R. (2020) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar”. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 0,003 yang bernilai $<0,05$ dan hasil perhitungan besaran dengan nilai 0,42 kategori rendah. Jadi disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar.
3. Penelitian yang dilakukan Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023) “Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji-t Polled Varians. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 10,242$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,014$, nilai ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Cooperative* tipe Team Games Tournament berbantuan Media *Wordwall* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V sekolah dasar.

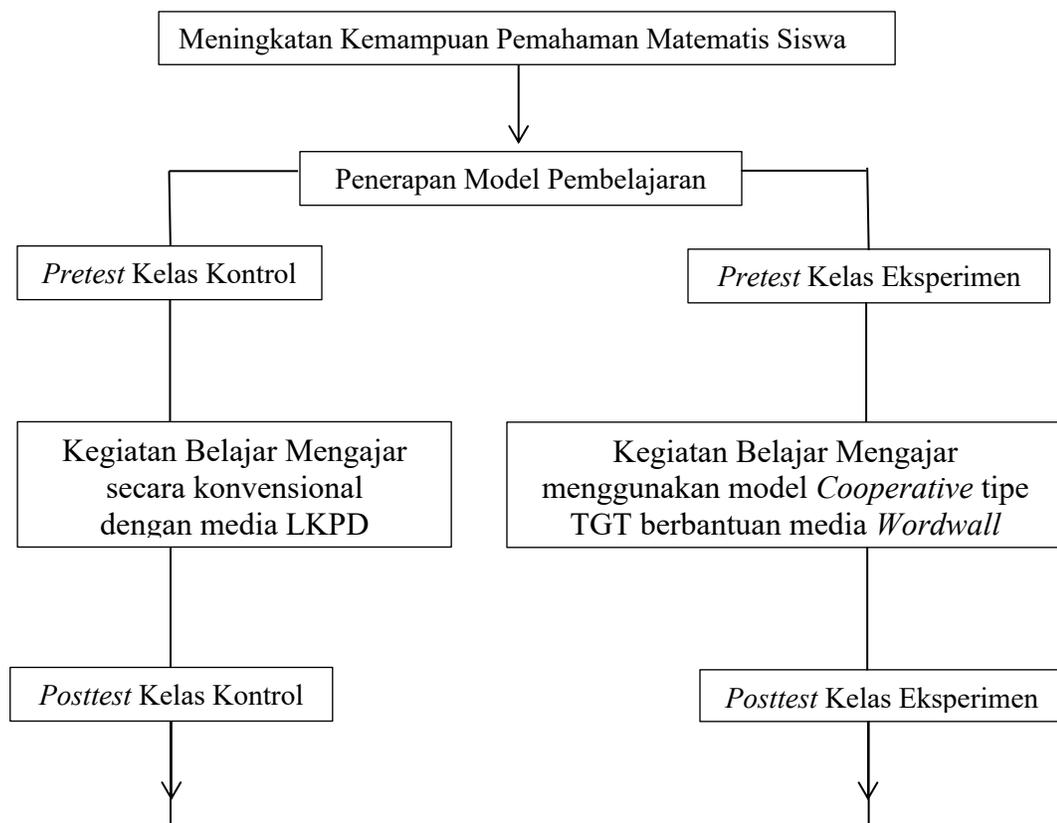
Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa ada penelitian yang membahas model *cooperative* tipe TGT, *Wordwall* dan kemampuan pemahaman matematis pada pembelajaran matematika. Namun, tidak ada yang secara spesifik meneliti tentang pengaruh model *cooperative* tipe TGT berbantuan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Penelitian ini dilakukan agar siswa dapat lebih memahami konsep matematika yang diajarkan dengan tujuan dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari.

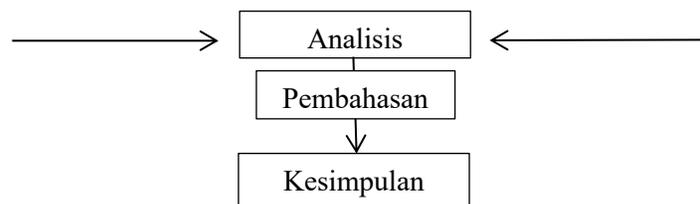
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran bisa juga disebut kerangka penelitian. Kerangka penelitian merupakan sebuah ide atau gagasan tentang rancangan konsep dalam pemecahan masalah yang telah mengalami proses identifikasi dari teori yang dihubungkan dengan faktor-faktor yang telah dirumuskan sebelumnya oleh peneliti (Sugiyono, 2017, hlm, 60). Kerangka pemikiran yang dibuat oleh peneliti mengenai penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa pada pembelajaran matematika. Peneliti ingin mengetahui pengaruh model berbantuan aplikasi tersebut terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa pada pembelajaran matematika.

Penelitian tentunya memiliki variabel independen dan variabel dependen. Variabel independennya yaitu model *cooperative* tipe TGT berbantuan *Wordwall*, sedangkan variabel dependen yaitu kemampuan pemahaman matematis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini.





Gambar 2.2 Ilustrasi Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Pertanyaan dasar yang digunakan sebagai pijakan untuk berpikir dan melakukan penelitian sesuai kajian pustaka disebut asumsi penelitian (Deni Sepriawan. 2014, hlm. 35). Asumsi penelitian ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022) yang meneliti pengaruh media *Wordwall* terhadap motivasi belajar, Arifin, F., Fadillah, Z., & Widiyanto, R. (2020) meneliti pengaruh model TGT terhadap kemampuan pemahaman matematis dan Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023) meneliti model TGT sebagai solusi memahami konsep matematika dengan hasil mereka dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan model *cooperative* tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis. Penggunaan media *Wordwall* dengan model *cooperative* tipe TGT memberikan inovasi baru yang bisa menjadi daya tarik dan sumber keilmuan yang baru dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Hipotesis Penelitian

Pandangan Sugiyono (2017, hlm. 96) yang menjelaskan tentang hipotesis menyatakan bahwa hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban tentatif terhadap rumusan masalah yang diajukan. Sifat sementara dari hipotesis ini disebabkan oleh fakta bahwa jawaban yang diberikan masih didasarkan pada kerangka teoretis yang relevan, bukan pada observasi

lapangan atau data empiris yang terkumpul. Berikut hipotesis penelitian yang akan digunakan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang menggunakan model *cooperative* tipe *team games tournament* berbantuan media *Wordwall* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis siswa yang menggunakan model *cooperative* tipe *team games tournament* berbantuan media *Wordwall* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.