

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah satu diantara cara guna menaikkan intelektualitas serta keterampilan individu. Pendidikan memiliki posisi yang amat utama di tahapan pengembangan suatu negeri, sebab di situlah muncul kecerdasan, kemampuan, serta karakter bangsa yang akan terbentuk di masa depan. Kualitas pendidikan yang diberi saat ini sangat berefek atas produktivitas manusia yang mampu bersaing serta mengadopsi teknologi berikut mengindikasikan bahwasanya tingkat pendidikan di sebuah masyarakat mencerminkan kualitas sumber daya yang menjadi pendorong bagi percepatan pembangunan secara keseluruhan (Assa, dkk., 2022). Di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan bersumber dari istilah pokok didik (mendidik), yakni: menjaga serta memberikan pelatihan (pengajaran, bimbingan) tentang moral serta kepandaian pemikiran. Edukasi memiliki makna tahapan perubahan perilaku serta aturan tindakan individu ataupun golongan manusia dalam upaya mematangkan insan lewat usaha pembelajaran dan pelatihan, tahapan tindakan, metode mengajar. Ki Hajar Dewdiantara mendefinisikan pendidikan selaku kekuatan usaha guna meningkatkan moral, karakter, pemikiran, serta fisik pelajar, supaya bisa meningkatkan keutuhan kehidupan yakni kehidupan serta mengembangkan peserta didik yang sejalan dengan lingkungan dan komunitasnya. Lebih lanjut Pay (2023, hlm. 28) mengemukakan bahwasanya pendidikan ialah sebagai upaya disengaja serta terstruktur guna menciptakan kondisi pembelajaran serta tahapan pengajaran guna siswa secara giat.

Belajar ialah kunci yang paling utama dari tiap usaha pendidikan. Pengajaran juga ialah aktivitas dimana bermaksud guna mendapat wawasan, keahlian, serta sikap lewat pengalaman, observasi, serta hubungan dengan sekitar yang mencakup unsur kognitif, afektif, serta psikomotor (Darfin, dkk., 2025). Selaras pendapat Ubabuddin (2019, hlm. 19) menegaskan belajar ialah tahapan interaksi serta komunikasi pada seluruh kondisi yang ada di lingkungan perorangan. Melalui berinteraksi perorangan ditujukan guna mendapat

pembelajaran lewat tahapan menyaksikan, menyimak, memperhatikan, serta mengerti perihal. Selain itu dari (Rohma, 2017) belajar ialah sebuah proses yang dilaksanakan oleh individu, baik dengan kesadaran maupun secara sengaja. Proses berikut merujuk pada aktifitas mental seseorang yang memungkinkan terjadinya transformasi dalam individu serta bisa dipahami juga bahwasanya sebuah proses belajar dikatakan efektif bila aktivitas fisik serta mental murid meningkat. Lebih lanjut dari Putri (2025, hlm. 116) belajar ialah proses internal yang dialami individu guna mendapat pengetahuan, keterampilan, serta sikap, sedangkan pembelajaran ialah upaya sistematis yang dirancang oleh pendidik guna memfasilitasi proses itu. Pembelajaran ialah sebuah proses bagi individu dalam mendapat pengetahuan. Pembelajaran juga bisa dipandang sebagai interaksi diantara murid, guru, serta sumber materi dalam sebuah konteks pendidikan.

Pembelajaran ialah dukungan yang diberi oleh guru guna memungkinkan terjadinya proses penguasaan ilmu serta pengetahuan, keterampilan, serta pengembangan perilaku serta keyakinan pada murid. Makna lainnya, pembelajaran ialah upaya guna membantu murid supaya bisa belajar secara efektif (Samsinar, 2020), selain itu dari (Djamaluddin, 2019) pembelajaran yang disamakan istilah "mengajar" bermula "ajar" yang bermakna arahan yang diberi ke individu agar dipahami (diikuti) ditambahkan melalui imbuhan "pe" serta akhiran "an" menjadi "pembelajaran", yang bermakna tahapan, tindakan, metode mengajar ataupun mengajarkan sampai pelajar bersedia belajar. Pengajaran ialah tahapan hubungan antar murid bersama guru dan media belajar pada suatu lingkungan pengajaran. Lebih lanjut Samala (2022, hlm. 2) menyatakan bahwasanya pembelajaran ialah sesuatu interaksi guru dengan murid agar dapat berlangsung tahapan perolehan pengetahuan serta wawasan, pemahaman serta perilaku tindakan, dan pengembangan perilaku dan keyakinan ke pelajar.

Sebagaimana dikemukakan Harahap (2023, hlm. 74) pembelajaran sebagai sebuah kegiatan ketika memperoleh pengetahuan harus berlandaskan asas-asas khusus yang diantaranya keesaan Tuhan, ketulusan, kebenaran, serta sasaran yang terang. Pembelajaran bermakna berusaha memahami sesuatu,

berusaha guna mendapat wawasan, berupaya untuk bisa mahir dalam melakukan suatu aktivitas. Perihal berikut tercemin dalam berbagai ayat Al-Qur'an dalam hadist Nabi Muhammad SAW. Ayat-ayat serta hadist itu bukan sekadar saran tetapi perintah yang harus diikuti tiap orang muslim. Melalui belajar, satu ayat Al-Qur'an yang secara jelas mengeaskan utamanya belajar ialah surah Al-alq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝۲ اقْرَأْ ۝۳ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝۴ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝۵ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝۶

Maknanya:

Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia sudah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara qalam.

Sementara itu sebuah kutipan dari bahasa Sunda mengatakan bahwasanya *Mun teu ngopek moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih*” terkandung makna bahwasanya individu harus berusaha mencari tahu serta belajar sungguh-sungguh agar bisa memahami sebuah hal yang dipelajarinya. Pribahasa sunda itu menegaskan pentingnya usaha, ketekunan, kamauan belajar guna mencapai keberhasilan. Perihal berikut mengindikasikan bahwasanya proses belajar memerlukan kesabaran, konsistensi, serta keterlibatan aktif murid dalam mengikuti tiap proses pembelajaran. Namun, dalam praktiknya tidak semua ilmu pengetahuan mudah dipahami oleh murid, salah satunya ialah matematika dimana sering dipandang selaku bidang pembelajaran dimana kompleks serta abstrak.

Istilah matematika bermula dari *mathematika* dimana dikutip dari Yunani *mathematike* yang bermakna mempelajari. Istilah itu berasal *mathema* yang bermakna pengetahuan ataupun ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berkaitan pula bersama istilah lain yang nyaris serupa, yakni *mathein* ataupun *mathenein* yang maknanya belajar (berpikir). Lalu, berlandaskan asal katanya, maknanya perkataan matematika bermakna ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menitikberatkan dari capaian percobaan ataupun pengamatan matematika terbentuk karena

gagasan-gagasan manusia yang berkaitan dengan ide, tahapan, serta logika (Rahma, 2018 hlm. 2). Matematika ialah ilmu terkait bilangan, hubungan antar bilangan, serta prosedur operasional yang diterapkan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Atas landasan matematika ialah satu diantara bidang pengetahuan yang bisa mengembangkan keterampilan berpikir serta berpendapat, berkontribusi pada pemecahan permasalahan harian, serta dapat memberikan bantuan dalam pengembangan pengetahuan serta teknologi (Rohmah, 2021 hlm. 5). Sedangkan dari (Nigrum, 2023) matematika ialah satu diantara pengetahuan yang memakai sistem lambang, hingga utama pengajaran ilmu hitung diberi dari awal tingkat pendidikan dasar. Lebih lanjut Asahan (2025, hlm. 1) menuturkan bahwasanya matematika objek abstrak, diantaranya angka, bentuk geometris, serta fungsi. Namun tidak bisa dipungkiri bahwasanya pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh murid hingga berdampak pada hasil belajar.

Perolehan belajar ialah kapabilitas yang dipunyai oleh seseorang murid ketika sudah mendapat pengalaman belajarnya pengaruh guru dalam membangun suasana kelas yang kreatif juga berperan guna mencapai hasil belajar yang baik (Asriyanti & Janah, 2019, hlm. 184). Pendapat lain mengenai pengertian hasil belajar dikemukakan oleh Nabillah serta Abadi (2020, hlm. 660) hasil belajar ialah kemampuan individual setelah menerima selama proses pengajaran, beberapa pengalaman belajar yang diperoleh murid meliputi ranah kognitif, ranah efektif, serta ranah psikomotor. Selaras pada pendapat *American Association of Law Libraries* (Dudung, 2018) menegaskan bahwasanya hasil belajar berikut terkait suatu perkara yang diperoleh siswa dari sejumlah aktivitas belajar yang dijalannya merujuk pada sasaran pengajaran yang diuraikan dalam ranah pengetahuan, sikap serta psikomotorik. Lebih lanjut Sari (2020, hlm. 2) mengemukakan hasil belajar matematika ialah tingkat keberhasilan tiap siswa saat mengkaji suatu bahan pembelajaran yang yang di sekolah serta ditunjukkan pada wujud nilai yang yang diperoleh dari capaian ujian tentang beberapa bahan belajar spesifik. Demikian fakta di lapangan capaian pembelajaran siswa tetap termasuk rendah, perihal itu bisa dibuktikan PISA (*Program for International Student Assessment*).

Programme for International Student Assessment (PISA) yakni studi Internasional yang dijalankan guna melihat hasil belajar matematika murid di negara yang dilaksanakan tiap tiga tahun. Permasalahan yang terjadi di Indonesia ialah hasil belajar matematika murid Indonesia masih belum mengindikasikan hasil yang baik semenjak awal keikutsertaannya. Hasil PISA terbaru pada tahun 2022 mengindikasikan bahwasanya hasil belajar matematika murid Indonesia mendapat nilai 366. Nilai berikut ada di bawah rerata dunia yang terikut di (OECD) yakni 472. Perihal berikut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antara lain pola pembelajaran di sekolah yang masih dominan berpusat pada guru hingga membatasi kesempatan siswa guna berpartisipasi secara aktif pada tahapan pembelajaran, keterbatasan sumber belajar yang kontekstual serta variatif, serta rendahnya motivasi belajar murid. Kondisi itu berdampak pada kurang optimalnya perkembangan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas murid dalam memahami materi pembelajaran. Perihal berikut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antara lain pola pembelajaran di sekolah yang masih dominan berpusat pada guru hingga membatasi kesempatan murid agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, keterbatasan sumber belajar yang kontekstual serta variatif, serta rendahnya motivasi belajar murid. Permasalahan berikut diperkuat oleh penelitian dari Ayu dkk. (2021, hlm. 1612) yang menuturkan hasil belajar matematika tetap kecil disebabkan beragam masalah. Satu di antara masalah pada matematika yakni anggapan dari kebanyakan siswa bahwasannya matematika ialah pelajaran yang sukar serta tidak menarik hingga banyak siswa yang kurang menyenangi matematika. Selaras pada itu (Anggraeni, 2020) mengemukakan bahwasanya ada beberapa unsur kesusahan belajar belajar matematika yakni internal serta eksternal. Faktor internalnya diantaranya perilaku siswa yang yang tidak baik ketika belajar matematika, ketertarikan belajar rendah, dorongan siswa yang rendah, serta keterampilan persepsi yang kurang. Sementara faktor eksternal yakni fungsi pendidik yang yang tidak maksimal pada tahapan belajar serta kekurangan perlengkapan fasilitas serta infrastruktur belajar.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV di sekolah dasar Mathala'ul Khoeriyah bahwasanya hasil belajar murid kelas IV pada mata

pelajaran matematika masih tergolong rendah. Murid cenderung merasa kesusahan saat mengerjakan soal matematika, yang tercermin dari rendahnya pencapaian hasil belajar pada penilaian akhir sumatif. Hasil itu bisa dicermati dari Tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Hasil Penilaian Akhir Sumatif Semester Matematika Kelas IV
A Sekolah Dasar Mathala'ul Khoeriyah Tahun Ajaran 2025/2026**

Kategori Hasil Belajar	Jumlah Murid	Persentase
Di Bawah KKTP (< 70)	14	55%
Di Atas KKTP (>70)	11	44%

Adapun Tabel 1.1 di atas ialah rekapitulasi hasil belajar murid kelas IV yang mengindikasikan perbandingan jumlah murid yang berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dimana sudah ditentukan senilai 70. Berdasarkan tabel itu, diketahui bahwasanya dari 25 murid, sejumlah 14 murid ataupun 55% tetap di bawah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Data berikut menggambarkan bahwasanya sebagian besar murid belum mencapai ketuntasan hasil belajar matematika.

Kecilnya perolehan belajar matematika di kelas IV dikarenakan beberapa unsur lain minimnya penggunaan model serta media yang inovatif selama proses pembelajaran hingga menyebabkan murid kurang paham atas materi yang diajarkan oleh guru. Selama pembelajaran, guru banyak menerapkan media buku LKS (Lembar Kerja Siswa) serta papan tulis, hingga suasana pembelajaran terasa monoton serta membuat murid merasa bosan serta tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan waktu bagi guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran juga menjadi hambatan, hingga guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, selain itu mereka cenderung lebih sering menerapkan metode ceramah serta penugasan hingga proses pembelajaran menjadi kurang variatif serta kurang melibatkan murid secara aktif. Akibatnya, murid menjadi pasif, kurang termotivasi, serta kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika.

Permasalahan berikut diperkuat oleh (Juniarti, dkk., 2018) yang

menuturkan bahwasanya rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh pemahaman murid atas materi pelajaran yang dikatakan guru, sebab tahap belajar tetap menerapkan model konvensional hingga murid kurang terlibat aktif. Sependapat dengan (Joyoleksono 2022, hlm. 86) mengemukakan bahwasanya rendahnya hasil belajar disebabkan sebagian murid menganggap pelajaran matematika itu sulit sebab banyaknya rumus yang dihafal, serta tahap pengajaran yang tetap berfokus pada guru melalui Teknik ceramah serta diskusi hingga murid cenderung menjadi cepat bosan serta pasif. Oleh sebab itu, dalam perihal berikut guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat serta relevan dengan perkembangan zaman serta menarik murid hingga bisa menggapai perolehan belajar yang maksimal.

Satu diantara model pembelajaran yang inovatif yang bisa ditentukan ialah *Cooperative Learning Tipe (TGT)* sebab mampu menggabungkan unsur permainan serta kompetisi pada tahap belajar. Model *Cooperative Learning Tipe (TGT)* melibatkan murid dalam turnamen akademik dengan format kuis, di mana murid dikelompokkan secara heterogen berlandaskan kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang Anisa serta Damayanti (2023). Selain itu dari Damayanti (2022, hlm. 201) mengemukakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe (TGT)* ialah model pembelajaran yang mengajak murid sambil bermain dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Lebih lanjut Dewi (2025, hlm. 59) menuturkan model *Cooperative Learning tipe (TGT)* ialah dimana gampang diimplementasikan serta mengharuskan partisipasi siswa tanpa perlu menunjukkan kedudukan, siswa berfungsi selaku pembimbing sejawat, serta terkandung elemen game. Dari (Sururi, dkk., 2022) adapun langkah-langkah ataupun sintaks dari model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe (TGT)* diantaranya persiapan, melaksanakan pemaparan kelas, pembahasan kelompok pertandingan ataupun turnamen, pendataan serta penghitungan nilai kelompok. Tujuan dari model *Cooperative Learning Tipe (TGT)* agar murid melatih sikap kerja sama, hingga bisa menjadikan murid lebih mudah dalam memahami serta mendalami materi hal itu sebab adanya melaksanakan tutor sebaya. Model berikut juga bermaksud guna meningkatkan motivasi belajar serta rasa tanggung jawab

individu dalam kelompok. Dalam berjalannya model *Cooperative Learning* Tipe (TGT) berikut diperlukan media inovatif selama proses pembelajaran salah satunya Quiswhizzer.

Media Quizwhizzer ialah satu diantara program bermain berbasis android yang terdapat kegiatan banyak peserta saat mengerjakan pertanyaan ataupun tes. Quizwhizzer ialah suatu software *edtech* dimana memudahkan pendidik guna merancang media game elektronik yang berbentuk tes, pada tes itu murid bisa saling berlomba guna menjawab pertanyaan (Vinidiansyah, dkk., 2021). Selain itu dari Iskandar (2023) media Quizwhizzer ialah sebuah aplikasi komputer yang dibuat guna mengembangkan soal evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Lebih lanjut Yanuarto serta Susanti (2023) mengemukakan media Quizwhizzer memiliki bermacam-macam jenis permainan, hingga penggunaan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran menjadi menyenangkan. Quizwhizzer berikut ialah program pembelajaran berlandaskan permainan yang yang membawa kegiatan banyak pemain ke tempat kelas dengan program pembelajaran berlandaskan permainan guna dijadikan latihan menjadi interaktif serta mengasyikkan (Agustiningsih, 2022).

Peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan. Berikut ini temuan riset yang relevan serta dijadikan bahan telaah oleh penelitian, penelitian oleh Ridha dkk. (2025) bahwasanya terdapat pengaruh signifikan atas kenaikan perolehan belajar IPA melalui menerapkan model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe (TGT) Berbantuan Media Quizizz. Selaras pada penelitian oleh Riza dkk. (2025) mengindikasikan bahwasanya pengaplikasian model *Cooperative Learning* Tipe (TGT) yang berbantuan media Quiswhizzer berefek positif atas hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Gugus XII Kota Bengkulu. Lebih lanjut Safira dkk. (2025) membuktikan bahwasanya penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe (TGT) dengan Media Quizwhizzer bisa meningkatkan hasil belajar matematika.

Sehubungan dengan pembahasan temuan riset terdahulu bisa disimpulkan bahwasanya model *Cooperative Learning* Tipe (TGT) yang dipadukan melalui sarana Quizwhizzer mampu menaikkan keterlibatan murid pada tahap pengajaran lewat kerja sama tim, permainan serta pertandingan

secara akademik, melalui dukungan media Quizwhizzer yang menciptakan suasana belajar yang interkatif serta kompetitif, hingga memotivasi murid dalam mengikuti pembelajaran. Model *Team Games Tournament* (TGT) dipilih karena dalam penelitian pendidikan yang menjadi pertimbangan utama bukan apakah model tersebut sudah lama atau baru, melainkan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan permasalahan yang ingin diselesaikan. Keunggulan memilih model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena utamanya terletak pada sintaks yang mengintegrasikan kerja tim, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok dalam satu rangkaian pembelajaran. Keunikan TGT yang tidak dimiliki secara utuh oleh model lainnya adalah adanya turnamen akademik, di mana murid berkompetisi dengan teman yang memiliki kemampuan akademik setara. Mekanisme ini membuat kompetisi lebih adil, memberikan kesempatan yang sama kepada setiap murid untuk berkontribusi terhadap skor kelompok, dan mendorong seluruh anggota mempersiapkan diri sebelum turnamen. Dengan demikian penerapan model *Cooperative Learning* Tipe (TGT) berbantuan Quizwhizzer berpotensi meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan dari uraian di atas peneliti tertarik guna melaksanakan studi yang berjudul **“Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Quizwhizzer Atas Peningkatan Hasil Belajar Matematika”**.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang permasalahan, maknanya pengkaji bisa mengidentifikasi masalah sebagaimana dibawah:

1. Perolehan belajar matematika tetap terkategori rendah, sejumlah 55% murid yang masih mendapat nilai ulangan di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan senilai 70, sedangkan hanya 44% murid yang tuntas dalam ulangan serta menggapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yakni 70.
2. Sebagian besar guru belum menerapkan model yang inovatif selama proses pembelajaran matematika hingga menyebabkan murid kurang paham atas materi yang diajarkan oleh guru.

3. Sebagian guru banyak menerapkan media buku LKS (Lembar Kerja Siswa) serta papan tulis serta cenderung lebih sering menerapkan metode ceramah serta penugasan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, artinya permasalahan yang akan di kaji didalam penelitian berikut di rumuskan sebagaimana dibawah:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizwhizzer dengan proses pembelajaran menerapkan model *Direct Instruction*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika murid dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizwhizzer dengan murid yang menerapkan model *Direct Instruction*?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizwhizzer terhadap hasil belajar matematika murid?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizwhizzer dengan proses pembelajaran menerapkan model *Direct Instruction*.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika murid dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizwhizzer dengan murid yang menerapkan model *Direct Instruction*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizwhizzer terhadap hasil belajar matematika murid.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan studi hendak dicapai, maka peneliti maka peneliti ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berkontribusi pada kenaikan kajian teoritis mengenai efektivitas model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) tepatnya pengajaran matematika di sekolah dasar. Temuan dari peneliti diharap bisa memperkuat teori-teori pembelajaran *Cooperative* yang menitikberatkan Kerjasama, hubungan sosial, kompetisi akademik yang sehat sebagai bagian dari proses belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Bisa menaikkan pengetahuan serta keterampilan saat menyusun penelitian berikut serta memberi pengalaman langsung Ketika mengimplementasikan model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantu sarana quishwizzer atas hasil belajar murid secara langsung ke lapangan.

b. Bagi Murid

Murid bisa pengalaman baru sebab melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) harus bekerja sama dalam kelompok, berlatih tanggung jawab, serta mengikuti tournament akademik hingga membuat murid menjadi aktif.

c. Bagi Guru

Bisa menjadi saran, meningkatkan ilmu serta pengalaman pendidik saat membuat pengajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta mengasyikkan demi siswa lewat model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media quishwizzer.

d. Bagi Sekolah

Bisa menciptakan efesiensi dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran terutama dalam kenaikan perolehan belajar murid lewat model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan media Quizwhizzer.

F. Definisi Operasional

Guna mencegah miskonsepsi terkait pemahaman terminologi yang dipakai variabel studi, artinya istilah itu dijelaskan sebagaimana dibawah:

1. Model Pembelajaran *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) ialah model dimana berisi tournament akademik dengan melibatkan aktivitas murid yang memposisikan ketim pengajaran dengan berketerampilan, jenis kelamin, serta suku ataupun ras yang lain. Model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) termasuk *game tournament* yang berisi kuis, serta skor kemampuan individu. Adapun sintaks dari model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT) yakni penyajiyaan kelas, mengorganisasikan murid ke dalam kelompok-kelompok belajar secara heterogen, belajar tim, tournament, serta memberi penghargaan.

2. Media Quizwhizzer

Media quizwhizzer ialah aplikasi pembelajaran berbasis permainan digital yang menyediakan aktivitas multipemain dalam bentuk soal ataupun kuis yang mempunyai beragam fungsi hingga bisa dipakai oleh pendidik serta murid pada proses pembelajaran. Quizwhizzer bisa dijangkau cuma-cuma serta tersedia juga beragam pola memikat guna visual gambar tes, diantaranya ulartangga serta monopoly yang beraneka opsi warna serta gerak.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah pergeseran perilaku tindakan yang terbentuk sebab pengalaman ataupun pengetahuan ilmu yang dikuasai murid sesudah mengikuti proses pembelajaran. Indikator hasil mencakup tiga ranah pokok yakni kognitif (pengetahuan serta pemahaman), afektif (sikap serta nilai), serta psikomotor (keterampilan fisik serta praktis). Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar diukur melalui evaluasi yang mencakup tes, observasi, serta penilaian atas kemampuan murid dalam

menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dipelajari. Hasil belajar didalam riset berikut hanya mengukur ranah kognitif dengan indikator 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) penerapan, 4) analisis, 5) mengevaluasi, serta 6) mencipta

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika skripsi ialah sebuah tahapan dalam penyusunan karya tulis ilmiah sebagai tugas akhir mahasiswa, guna melatih komunikasi, melaksanakan proses, merancang hingga menyusun penelitiannya secara sistematis serta terstruktur. Berlandaskan Buku Panduan Penulisan Proposal serta Skripsi Mahasiswa yang diterbitkan oleh Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38) bahwasanya sistematika penulisan skripsi terbagi 5 bab. Sistematika penulisan skripsi diuraikan, sebagaimana dibawah:

Bab I Pendahuluan, mencakup terkait latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori serta Kerangka Pemikiran, membahas terkait beberapa teori terkait variabel yang diterapkan dari sumber referensi, baik itu dari jurnal penelitian yang sebelumnya ataupun buku terkait teori yang diterapkan pada variabel skripsi. Selain itu, bab berikut selanjutnya membahas terkait kerangka pemikiran, asumsi serta hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan metode penelitian, desain penelitian, subjek serta objek penelitian, pengumpulan data serta instrumen penelitian, selanjutnya yakni teknik analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV Temuan riset serta Pembahasan, bab berikut menguraikan temuan penelitian berlandaskan pengolahan serta analisis data dengan pembahasan temuan penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

Bab V Simpulan serta Saran, ialah bagian akhir dari penulisan skripsi menguraikan simpulan serta saran. Selanjutnya sesudah bab V terdapat daftar pustaka guna memperlihatkan sumber yang diterapkan oleh penulis dalam isi skripsi serta lampiran sebagai pendukung skripsi.