

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah kegiatan pikiran guna mendapat pergeseran tindakan baik lewat praktik ataupun pengalaman erta berkaitan unsur karakter (Akollo & Toisuta, 2020). Dari Khasanah (2022, hlm. 2) menegaskan belajar ialah pergeseran kecenderungan ataupun keterampilan yang diperoleh individu melalui kegiatan. Pergeseran kecenderungan itu hendak diperoleh langsung dari tahapan perkembangan individu secara alami. Selaras pada Fadillah (2020), belajar ialah proses pembentukan asosiasi diantara stimulus serta respon, ataupun diantara aksi serta reaksi. Hubungan diantara stimulus serta respon akan makin kuat serta erat bahkan menjadi terbiasa ataupun otomatis jikalau dilatih serta diulang secara berkesinambungan. Perihal berikut sejalan Dari Siregar serta Nara (dalam Faizah & Kamal, 2024) belajar didefinisikan sebagai perubahan yang berkelanjutan dalam kemampuan individu yang didapat melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan sekitar.

Belajar ialah pergeseran yang permanen pada keterampilan insan selaku capaian dari pengalaman siswa serta hubungannya dengan lingkungan Faizah dkk. (2024, hlm. 467). Sedangkan dari Urlialy (2016) mengemukakan bahwasanya belajar ialah tahapan transformasi sikap perorangan yang berlangsung berkelanjutan dampak hubungan bersama ekosistem sampai transformasi pertumbuhan kognitif kian positif tahapan pembelajaran bukan sekadar menaikkan ilmu, melainkan serta mengembangkan keahlian, sikap, serta kemampuan bernalar peserta didik secara menyeluruh. Selaras pada itu Darsyah (2023, hlm. 2686) mengemukakan pembelajaran ialah suatu susunan yang yang tercakup tahapan belajar yang tersusun atas sejumlah unsur yang yang berhubungan satu sama lainnya yang tersusun atas pengajar peserta sasaran bahan perantara serta penilaian. Selain itu dari Akhiruddin (2020, hlm.2) bahwasanya belajar bisa diartikan sebagai sebuah proses yang

dilaksanakan individu guna menghasilkan transformasi sikap yang relatif permanen, baik bisa teramati ataupun tidak bisa teramati, selaku output dari pelatihan serta pengalaman berhubungan bersama ekosistem.

Berlandaskan pendapat ahli sebelumnya, bisa disimpulkan bahwasanya belajar ialah aktivitas mental serta sistematis yang dilaksanakan oleh individu melalui latihan, pengalaman, serta interaksi dengan lingkungan guna menghasilkan perubahan kemampuan, sikap, serta sikap yang bersifat positif serta relatif permanen. Proses belajar tidak hanya berkaitan perubahan yang diamati secara langsung, tetapi juga mencakup aspek kepribadian serta perkembangan intelektual.

b. Ciri- Ciri Belajar

Belajar mempunyai cirinya dari Setiawati (2018) menyebutkan bahwasanya proses belajar memiliki beberapa ciri khas, yakni:

- 1) Keberadaan kecakapan terkini atau transformasi. Transformasi sikap perilaku berciri pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), ataupun nilai serta sikap (afektif).
- 2) Hasil belajar bersifat relatif menetap serta tidak hanya berlangsung sementara, hingga bisa disimpan serta dimanfaatkan dalam jangka waktu tertentu.
- 3) Transformasi itu bukan berlangsung sedemikian saja namun wajib bersama upaya muncul dampak hubungan bersama ekosistem.
- 4) Pergeseran bukan sekadar diakibatkan perkembangan jasmani/ kematangan, bukan karena kepenatan, gangguan ataupun dampak medikasi.

Adapun dari Khairani (2017, hlm.7), ciri-ciri belajar diantaranya beberapa hal, yakni:

- 1) Belajar cirikan melalui terdapat perubahan tingkah laku (*change of behavior*), diantaranya transformasi yang tidak paham jadi paham serta bukan cekatan jadi cekatan, selaku perolehan dari tahapan belajar yang berjalan secara sadar.

- 2) Perubahan perilaku relative permanen ialah dimana berlangsung selaku hasil dari proses belajar hingga bisa menetap di rentang durasi spesifik, walaupun tidak hendak menetap lama.
- 3) Perubahan perilaku tidak harus ditunjukkan secara instan tetapi bisa diamati pada proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku itu bersifat potensial serta bisa muncul secara bertahap setelah murid mengalami belajar.
- 4) Perubahan tingkah laku ialah perolehan pelatihan ataupun catatan maknanya perubahan itu terjadi sebab individu secara aktif terlibat dalam proses belajar melalui praktik, pengulangan, serta interaksi dengan lingkungan.
- 5) Pengalaman ataupun latihan yakni memberi penguatan serta memberi dorongan ataupun dorongan ekstra yang menolong perorangan guna mengubah sikap mereka.

Sedangkan dari Akhiruddin dkk (2019, hlm. 2) terdapat berapa ciri pada tahap belajar, sebagaimana dibawah:

- 1) Belajar dicirikan melalui adanya peralihan sikap pada murid sebagai perolehan interaksi dengan lingkungan. Perubahan itu bisa berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai yang terpancar di hidup keseharian.
- 2) Perubahan perilaku yang berlangsung sebab tahap pembelajaran bersifat relatif permanen, dimana itu bertahan pada rentang waktu tertentu serta tidak mudah hilang. Meskipun tidak bersifat mutlak sepanjang hidup, perubahan berikut mengindikasikan adanya hasil belajar yang menetap serta bermakna.
- 3) Perubahan tingkah laku bersifat potensial, maknanya hasil belajar mungkin baru tampak sesudah murid mendapat kesempatan guna menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dipelajarinya.
- 4) Perubahan tingkah laku yang terjadi pada murid ialah hasil serta latihan pengalaman yang didapat selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan belajar yang terencana serta berkelanjutan.

- 5) Pengalaman serta latihan yang didapat dalam proses belajar bisa memberi penguatan atas perilaku yang sudah terbentuk. Penguatan itu berfungsi guna mempertahankan serta meningkatkan hasil belajar, hingga murid makin termotivasi untuk belajar secara aktif serta mandiri.

Menurut Ahdar dan Wardana (2020, hlm. 10) menuturkan bahwasanya ciri belajar yakni:

- 1) Berlangsung peralihan sikap diantaranya kecakapan intelektual emosional motorik serta kombinasi.
- 2) Peralihan perilaku perolehan pembelajaran pada biasanya hendak bertahan ataupun kekal.
- 3) Tahap pembelajaran biasanya memerlukan durasi tidak singkat.
- 4) Peralihan perilaku yang bukan tergolong pada pembelajaran.
- 5) Kegiatan belajar bisa terbentuk dalam hubungan sosial di sebuah lingkungan masyarakat.

Perihal berikut selaras pada pendapat Mardicko (2022, hlm. 5484) menuturkan bahwasanya ada 4 point terkait ciri-ciri belajar berikut:

- 1) Adanya perubahan baru dalam hal kognitif, afektif serta psikomotor.
- 2) Perubahan tidak terjadi hanya untuk sementara waktu ataupun relatif permanen hingga perubahan perlu dipelihara melalui pembiasaan.
- 3) Perubahan terjadi melalui latihan dan pengalaman, bukan karena kematangan fisik, insting, maupun pengaruh sesaat lainnya.

Berlandaskan pendapat beberapa ahli di atas, bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya tahapan pembelajaran ditunjukkan keberadaan perubahan sikap yang berciri relatif kekal, yang berlangsung lewat upaya interaksi bersama ekosistem, serta mencakup pelatihan serta catatan yang berkesinambungan.

c. Tujuan Belajar

Belajar memiliki tujuan, Selaras pada itu (Setiawan, 2017, hlm. 23) mengemukakan tujuan belajar ialah satu diantara unsur utama yang wajib dipertimbangkan di perancangan pembelajaran. Sedangkan dari (Astaman, 2020) tujuan belajar ialah suatu uraian tentang sikap perilaku yang diinginkan tergapai peserta setelah terjadinya tahapan pembelajaran. Pendapat dari Taliak

(2021, hlm. 9) mengemukakan bahwasanya tujuan belajar dimaknai selaku situasi yang diharapkan sesudah pembelajar (individu yang belajar). Situasi khusus berikut hendak dijadikan rujukan guna menetapkan apakah sebuah aktivitas belajar yang dilaksanakan berjaya ataupun tidak. Sementara Suardi (2018, hlm. 16) menuturkan bahwasanya tujuan belajar ialah tahapan belajar berlangsung bila perorangan ditempatkan di kondisi dimana dia bukan dapat beradaptasi diri dengan metode umum, ataupun bila dia wajib menanggulangi hambatan-hambatan yang menghambat aktivitas-aktivitas yang diharapkan. Pandangan Uyun dan Warsah (2021, hlm. 67) menuturkan bahwasanya tujuan belajar ialah suatu hasil yang diperoleh setelah murid melaksanakan proses belajar, yang ditunjukkan melalui pencapaian pemahaman dan kemampuan tertentu.

Berlandaskan beberapa pendapat para ahli, bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya tujuan belajar ialah sebuah keadaan perubahan tingkah laku perilaku sesudah pribadi itu melaksanakan proses belajar. Lewat belajar diharap bisa berlangsung perubahan (peningkatan) bukan sekadar di aspek kognitif, namun di aspek lain. Komponen-komponen dalam tujuan belajar ialah sekumpulan capaian yang ingin diraih sesudah murid melaksanakan kegiatan belajar.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah rentetan aktivitas yang mencakup beragam unsur yang satu sama lainnya berhubungan dimana pengajar wajib menggunakan unsur itu di tahapan aktivitas untuk meraih sasaran yang hendak dirancang (Darsyah, 2023). Sedangkan dari Setiawan (2017, hlm. 21), pembelajaran ialah tahapan transformasi yang disadarkan serta direncanakan merujuk keberadaan aktivitas sistematis guna beralih jadi kian positif dari perorangan. Sedangkan (Hanafy, 2018) pembelajaran ialah upaya pengajar guna merealisasikan berlangsungnya tahapan perolehan ilmu, pengendalian keterampilan, serta pembinaan perilaku serta keyakinan pelajar. Maknanya, pembelajaran ialah tahapan yang memudahkan siswa supaya bisa pembelajaran dengan optimal.

Lebih lanjut (Faziah, 2017) mengemukakan pembelajaran bisa diartikan selaku sebuah mekanisme ataupun tahapan mengajarkan subjek peserta/pelajar yang dirancang ataupun dirancang, dijalankan, dinilai secara terstruktur supaya subjek peserta/pelajar bisa meraih sasaran-sasaran belajar secara berhasil serta efisien. Selain itu dari (Dewi, 2019) menuturkan bahwasanya pembelajaran ialah bantuan yang diberi guru agar bisa berlangsung tahapan perolehan pengetahuan, wawasan, pengendalian keterampilan, pembinaan perilaku serta keyakinan pelajar. Makna lainnya, pembelajaran ialah tahap guna menopang murid agar bisa belajar dengan baik. Sedangkan dari Prastawi serta Mulyono (2023, hlm 2478) pembelajaran ialah upaya memodifikasi sarana mencakup pelajar dimana belum terpelajar jadi pelajar yang terdidik, pelajar yang tidak mempunyai wawasan terkait hal yang jadi wawasan.

Berlandaskan berbagai pendapat para ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya pembelajaran ialah sebuah proses yang dirancang secara sistematis oleh guru dengan memanfaatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi guna memfasilitasi guru dalam mendapat pengetahuan, menguasai keterampilan, membentuk sikap, serta mengembangkan potensi diri secara optimal.

b. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran memiliki tujuan, dari Tanjung dkk. (2025, hlm. 99) menuturkan bahwasanya tujuan pembelajaran ialah rumusan secara rinci apa saja yang wajib dikuasakan dari pelajar setelah dia melalui aktivitas belajar yang terkait dengan sukses. Tujuan pembelajaran dirumuskan guna memperhatikan evidensi-evidensi yang dapat dimonitor serta terkuantifikasi dari partisipan didik sampai pelajar lengkap meraih sasaran belajar. (Arviansyah & Shagena, 2022). Sementara (Deviyanti, 2024, hlm. 2964) menegaskan bahwasanya tujuan pembelajaran ialah orientasi yang hendak diraih daripada ragam kegiatan yang dijalankan sepanjang tahap belajar serta dari alasan itu, dijadikan orientasi daripada semua aktivitas yang dijalankan. Adapun dari (Widiya, dkk., 2023) menuturkan tujuan pembelajaran ialah sasaran yang merepresentasikan wawasan, kapasitas, keahlian serta perilaku

yang wajib dipunyai pelajar selaku dampak daripada hasil belajar yang dinyatakan dalam perilaku yang bisa diobservasi serta terukur. Selaras (Sanjaya, 2017, hlm. 85) tujuan pembelajaran ialah sikap yang diharap bisa diraih ataupun bisa dilaksanakan siswa dalam kondisi serta tingkat kemampuan tertentu.

Berlandaskan pendapat para ahli itu, bisa disimpulkan bahwasanya tujuan pembelajaran merupakan rumusan terperinci mengenai arah serta hasil yang harus dicapai oleh murid sesudah mengikuti proses pembelajaran, baik pada unsur ilmu, keahlian, kemampuan, ataupun perilaku. Tujuan pembelajaran menjadi pendoman utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sebab berfungsi sebagai dasar bagi guru untuk merencanakan, menyelenggarakan, serta mengevaluasi pembelajaran secara sistematis, hingga hasil belajar yang didapat bisa diukur, serta selaras pada kompetensi yang diharap.

3. Materi Pembelajaran Matematika “Bangunan Datar”

Materi bangunan datar di pelajaran matematika diajarkan kepada murid kelas IV Sekolah Dasar yang berada di fase B. Bangun datar ialah bentuk geometris dua dimensi yang mempunyai panjang serta lebar, namun tidak mempunyai tinggi ataupun ketebalan. Didalam konteks pembelajaran matematika dasar, pemahaman terkait bangun datar menjadi fondasi penting untuk pengembangan kemampuan berpikir geometris murid (Mailani, dkk., 2025, hlm.24). Bangun datar ialah sebagai bentuk geometri dua dimensi yang dibatasi oleh gabungan garis lurus, garis lengkung, atau keduanya. Bangun datar ialah bangun dua dimensi, yang memiliki ukuran panjang serta lebar berikut ini ada beberapa istilah yang sering dipakai dalam bangun datar.

- 1) Sisi, sisi ialah garis yang membatasi suatu bangun datar.
- 2) Sudut, sudut ialah daerah yang terbentuk dari pertemuan dua garis pada satu titik yang sama.
- 3) Diagonal, bidang Diagonal bidang ialah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang berhadapan pada tiap bidang (Unaenah, dkk., 2020).

Cakupan materi bangun datar di kelas IV dalam pembelajaran matematika diantaranya sifat-sifat segi banyak, segitiga, serta segiempat, serta

pemahaman melalui kegiatan dekomposisi serta komposisi bangun datar, yakni memecah sebuah bangun menjadi beberapa bagian sederhana serta menyusunnya kembali menjadi bentuk bangun yang baru Amelia dkk. (2024, hlm. 40). Maknanya dari itu, didalam riset berikut materi bangunan datar dirancang untuk disampaikan dalam empat kali pertemuan secara bertahap dimulai dengan pengenalan berbagai jenis bangun datar, identifikasi sifat-sifatnya, serta kegiatan menyusun serta mengurai bangun datar menjadi bentuk lain. Agar pemetaan materi bangun datar pada tiap pertmuan lebih jelas bisa dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Pemetaan Materi “Bangunan Datar”

No	Pertemuan	Materi Pokok	Uraian Materi
1.	Pertemuan Ke-1	Pengenalan Segi Banyak serta Ciri-Ciri Segitiga	Materi berikut membahas pengertian segi banyak sebagai bangun datar yang dibatasi oleh garis lurus, serta pengelompokan berbagai bangun datar yang termasuk segi banyak diantaranya persegi, persegi panjang, segitiga, serta segi lima. Selain itu, murid juga diperkenalkan secara khusus pada segitiga, diantaranya ciri-cirinya diantaranya memiliki tiga sisi, tiga sudut, serta jenis-jenis segitiga berlandaskan panjang sisi serta besar sudut. Pembelajaran dilaksanakan melalui pengamatan gambar maupun benda di lingkungan sekitar. Melalui kegiatan berikut, murid diharap mampu mengenali, mengelompokkan bangun datar yang termasuk segi banyak, serta menyebutkan ciri-ciri segitiga dengan benar.
2.	Pertemuan Ke-2	Ciri-ciri Segi Empat	Pada pertemuan berikut murid mempelajari sifat serta ciri dari bangun datar segi empat. Materi diantaranya jumlah sisi, jumlah sudut, serta karakteristik khusus dari beragam segi empat diantaranya persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium,

No	Pertemuan	Materi Pokok	Uraian Materi
			serta belah ketupat. Murid dilatih guna menjelaskan ciri-ciri masing-masing bangun datar menerapkan bahasa mereka sendiri serta membedakan berbagai jenis segi empat berlandaskan panjang sisi, besar sudut, serta sifat-sifat lainnya.
3.	Pertemuan Ke-3	Komposisi Bangun Datar	Murid belajar menyusun beberapa bangun datar menjadi bentuk baru. Murid diminta menggabungkan beberapa bangun datar diantaranya segitiga, persegi, ataupun persegi panjang guna membentuk sebuah gambar tertentu. Melalui kegiatan berikut, murid bisa mengembangkan kreativitas sekaligus memahami bahwasanya berbagai bentuk bisa disusun dari kombinasi beberapa bangun datar.
4.	Pertemuan Ke-4	Dekomposisi Bangun Datar	Materi berikut membahas cara mengurai sebuah bangun datar menjadi beberapa bangun yang lebih sederhana. Murid melaksanakan kegiatan membagi bangun datar diantaranya persegi panjang menjadi beberapa segitiga dengan menerapkan garis diagonal. Kegiatan berikut bermaksud guna melatih kemampuan berpikir analitis serta memahami hubungan antarbangun datar.

Berlandaskan pada Tabel 2.1 bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya pembelajaran disusun secara bertahap dalam empat pertemuan yang dimulai dari pengenalan konsep dasar hingga pada kemampuan menganalisis bangun datar. Materi diawali dengan pengenalan segi banyak serta ciri-ciri segitiga sebagai dasar guna memahami bentuk serta karakteristik bangun datar. Selanjutnya, pembelajaran dilanjutkan dengan materi ciri-ciri segi empat yang menekankan pada pemahaman sifat-sifat khusus dari tiap jenis bangun. Terakhir, murid diberi kegiatan komposisi serta dekomposisi bangun datar guna melatih kemampuan berpikir kreatif serta analitis. Dengan urutan pembelajaran

yang sistematis itu, pelajar bukan semata mengerti gagasan secara teoretis, namun pula sanggup menerapkannya di berbagai situasi. Oleh sebab itu, diharap murid bisa mengidentifikasi, membedakan, menyusun, serta menguraikan berbagai bentuk bangun datar dengan dasar yang kuat serta baik.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran umumnya memberi panduan menjalankan proses pembelajaran di kelas. Dari (Asrini, 2021) menuturkan bahwasanya model pembelajaran ialah sebuah model yang mana merujuk terhadap strategi pengajaran yang diaplikasikan guna merancang pengajaran sampai pendidik dapat menolong siswa mendapat sebuah keterangan, gagasan, ilmu, keahlian, metode kognisi beserta menyalurkan gagasan. Adapun dari Hanita serta Lathifah (2021) menjelaskan bahwasanya model ialah sebuah kerangka konseptual yang memaparkan tata terstruktur saat menyusun pembelajaran studi demi siswa guna meraih sasaran pengajaran serta pula berfungsi selaku acuan demi para perencana pengajaran serta para pendidik dalam merancang serta menjalankan kegiatan belajar. Sedangkan dari Azizah (2019, hlm. 9) Model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang diterapkan guna merancang, mengimplementasikan, serta mengevaluasi proses pembelajaran. Oleh sebab itu model pembelajaran bisa pula didefinisikan selaku kerangka konseptual yang menggambarkan tata terstruktur saat menyusun pembelajaran demi meraih sasaran studi.

Menurut Dewayanti, dkk. (2024, hlm. 233) menuturkan bahwasanya model pembelajaran sebuah langkah yang ada di dalam proses pembelajaran yang harus dilaksanakan guna mendorong murid agar mau belajar dengan melibatkan pengalaman secara langsung pada lingkungan di sekitar hingga mencapai tujuan pembelajaran serta belajar menjadi bermakna bagi diri murid. Selaras pada itu dari (Afriana, 2024) model pembelajaran ialah sebuah perangkat ataupun pedoman kerja yang diterapkan oleh guru guna merancang serta melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis, hingga bisa membantu murid mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Selaras pada itu (Mirdad, 2020, hlm. 16) mengemukakan Model pembelajaran ialah sebuah

rencana ataupun pola yang bisa diterapkan guna menyusun silabus (rancangan pengajaran periode lama), mendesain materi-materi pengajaran, serta mengarahkan pengajaran di ruang lain. Model pembelajaran bisa dijadikan model alternatif, maknanya pendidik dapat menentukan pola pengajaran yang tepat serta efektif guna meraih sasaran pendidikan.

Berlandaskan berbagai pendapat para ahli itu, bisa disimpulkan bahwasanya model pembelajaran ialah kerangka konseptual, pola, ataupun pedoman kerja yang diterapkan oleh guru guna merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Model pembelajaran berfungsi sebagai acuan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, melampirkan materi, serta melibatkan murid memperoleh pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, serta sikap yang diharapkan. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tepat bisa meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik. Dengan adanya model yang jelas, guru juga bisa menilai efektivitas strategi pembelajaran serta melaksanakan perbaikan bila diperlukan.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Dalam tiap proses pembelajaran, pemilihan model yang tepat amat penting guna mencapai tujuan belajar secara efektif. Tiap model mempunyai ciri yang bisa mendampaki proses belajar yang didorong dari sikap serta lingkungan belajar, hingga pendidik bisa mengadaptasi pendekatan serta cara pada keperluan partisipan belajar, sedangkan karakteristik pola pengajaran dari Nurrisa dkk (2025, hlm. 820) model pembelajaran memiliki empati ciri khusus yang tidak memiliki strategi, metode, serta prosedur. Ciri-ciri itu antara lain:

- 1) Rasional teoritik, yakni model pembelajaran yang diatur berlandaskan rasionalitas yang logis serta didukung oleh teori-teori.
- 2) Landasan pemikiran, yakni pola pengajaran menentukan sasaran studi serta pengajaran yang hendak diraih, memberi dasar pemikiran terkait cara belajar.
- 3) Tingkah laku pembelajaran, yakni model pembelajaran bisa mengenali sikap pengajaran yang dibutuhkan supaya pola itu sukses dijalankan.

- 4) Lingkungan belajar, yakni model pembelajaran diatur berlandaskan lingkungan belajar, perihal berikut dibutuhkan supaya sasaran pengajaran bisa diraih.

Sedangkan dari Zahro (2022, hlm. 57), model pembelajaran mempunyai beragam ciri yakni:

- 1) Mempunyai susunan yang teratur. Sehingga suatu pola pengajaran ialah sebuah tata terstruktur guna mengubah tingkah siswa yang berlandaskan anggapan spesifik.
- 2) Capaian pembelajaran ditentukan secara spesifik. Tiap pola pengajaran menentukan tujuan spesifik hasil pembelajaran yang diharapkan diraih siswa secara detail di wujud tampilan kerja yang terlihat apa yang wajib ditampilkan siswa setelah menuntaskan rangkaian pembelajaran yang dirancang dengan detail serta spesifik.
- 3) Penentuan suasana spesifik. Menentukan kondisi suasana secara khusus di pola pengajaran.
- 4) Ukuran keberhasilan. Mendeskripsikan serta menerangkan capaian pembelajaran bentuk tingkah yang semestinya diperlihatkan siswa setelah mengikuti serta menuntaskan rangkaian pembelajaran.
- 5) Hubungan bersama lingkungan. Seluruh pola pengajaran menentukan metode yang mengizinkan siswa berhubungan bersama lingkungan.

Dalam upaya merancang proses pembelajaran yang efektif, Dari (Faiwadi, 2023) menuturkan bahwasanya model pembelajaran mempunyai beberapa ciri-ciri sebagaimana dibawah:

- 1) Rasional teoretis logis, perihal berikut disebabkan pola pengajaran disusun oleh para pengembangnya yang berkarakter khusus sendiri, konsep berpikir yang logis melalui memperhitungkan konsepnya berlandaskan hidup keseharian serta tidak secara imajiner dalam mewujudkannya.
- 2) Landasan pemikiran terkait apa serta bagaimana murid belajar merujuk pada sasaran pengajaran yang hendak diraih. Tiap pola pengajaran mempunyai sasaran spesifik dari apa yang hendak diraih oleh partisipan belajar selama tahap pengajaran.

- 3) Perilaku pengajaran yang dibutuhkan supaya pola itu bisa dijalankan dengan sukses. Pola pengajaran berciri khas pada pengajaran sampai sasaran pengajaran yang diharapkan akan terealisasi serta terlaksana dengan baik.
- 4) Suasana pembelajaran yang tepat sampai sasaran pembelajaran dapat diraih, artinya suasana yang mendukung, hening serta nyaman bisa menghasilkan kondisi pembelajaran ideal.

Model pembelajaran berikut memiliki ciri-ciri sebagaimana dikemukakan Rusman (2018, hlm. 136) sebagaimana dibawah:

- 1) Berasal teori pendidikan serta teori pembelajaran dari para ahli spesifik. Contohnya pola penelitian grup yang dirancang Herbert Thelen serta berasal teori John Dewey. Pola itu didesain serta dirancang guna membiasakan keikutsertaan dalam grup secara demokratis.
- 2) Bertujuan ataupun sasaran pengajaran spesifik. Contohnya pola berpikir induktif didesain guna mengembangkan tahapan berpikir induktif.
- 3) Bisa dijadikan selaku acuan ataupun rujukan guna melakukan peningkatan serta pengembangan dalam pada aktivitas pembelajaran pengajaran di ruang. Contohnya model *Synectic* yang selanjutnya didesain guna meningkatkan daya cipta pembelajaran penulisan.
- 4) Mempunyai komponen pola di penerapan, yakni:
 - (a) rangkaian tahapan pengajaran (sintaks),
 - (b) terdapatnya kaidah-kaidah tanggapan,
 - (c) tatanan kemasyarakatan, serta
 - (d) sistem penunjang. 4 komponen itu ialah acuan praktis yang bisa diaplikasikan pendidik saat menjalankan suatu pola pengajaran.
- 5) Berdampak selaku perolehan capaian penerapan pola pengajaran. Beragam dampak disebutkan ialah: (a) pengaruh pengajaran yakni capaian dari tahapan pengajaran yang dapat diukur serta (b) pengaruh tambahan yakni capaian pembelajaran periode lama.
- 6) Menyusun perencanaan pengajaran (rancangan pembelajaran) dengan beracuan pada pola pengajaran yang dipilihnya.

Ciri-ciri model pembelajaran mempunyai empat ciri, yakni sebagaimana dibawah (Purnomo, dkk., 2022).

- 1) Model pembelajaran memiliki partisipasi kognitif serta afektif murid lewat aktivitas menjalani, mengkaji, bertindak, serta pembinaan perilaku.
- 2) Terdapat partisipasi murid secara proaktif dan inovatif.
- 3) Ketika penerapan pola pengajaran pendidik berperan selaku pembimbing, pengatur, penengah serta pendorong aktivitas pembelajaran murid.

Berlandaskan ciri-ciri model pembelajaran dari para ahli sebelumnya pengkaji menyebutkan bahwasanya model pembelajaran ialah suatu desain proses pembelajaran yang dirancang secara terencana, logis, serta berlandaskan teori guna mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Tiap pola mempunyai sasaran pengajaran tegas, unsur yang saling menunjang, serta suasana pembelajaran yang menunjang tercapainya sasaran itu. Sedangkan, pola pengajaran wajib berdampak pada capaian pembelajaran siswa, baik secara langsung maupun rentang lama.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran tentunya memiliki fungsi. Fungsi dari model pembelajaran sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran serta guru dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran, hingga guru bisa menentukan langkah-langkah serta segala kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi guna memudahkan guru dalam membelajarkan peserta didik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai, serta membantu murid dalam mendapat informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, serta kemampuan belajar secara mandiri (Asyfh, 2019, hlm. 20). Dari (Djalal, 2017) fungsi model pembelajaran ialah sebagai rujukan bagi pengembang pembelajaran serta Guru dalam mengimplementasikan proses pembelajaran. Penentuan model pembelajaran sangat bergantung pada karakteristiknya serta jenis materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan ataupun kompetensi peserta didik. Selaras pada itu dari (Iwanda, dkk., 2022) menuturkan fungsi dari model pembelajaran ialah untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses belajar mengajar, sehingga

murid terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta diharap bisa menerapkan keterampilan berpikir tinggi, melatih karakter kolaboratif dalam lingkup kerja sama kelompok ataupun tim.

Adapun dari fungsi model pembelajaran ialah sebagai acuan bagi perancang pengajaran serta para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran memberi kerangka yang sistematis dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan yang sudah ditetapkan bisa tercapai secara optimal. Selain itu, model pembelajaran juga membantu pendidik dalam memilih strategi, metode, serta media yang selaras pada karakteristik peserta didik serta materi yang diajarkan hingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta terarah. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat serta jenis materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan ataupun kompetensi peserta didik. Selain itu dari (Tyasmaning, 2022) fungsi model pembelajaran diantaranya:

- 1) Membantu serta mengarahkan guru guna memilih teknik, strategi, serta metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Diantaranya sudah dipelajari sehingga bahwasanya model pembelajaran pada dasarnya memuat metode, strategi, teknik, serta taktik pembelajaran.
- 2) Membantu guru guna menghasilkan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan. Guru sudah mengetahui bahwasanya model pembelajaran diterapkan guna merealisasikan target pembelajaran ataupun tujuan pembelajaran dalam RPP serta implementasinya dalam pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam memilih serta sarana guna menciptakan lingkungan yang sesuai guna melaksanakan pembelajaran.
- 4) Membantu guru dalam menentukan cara serta sarana guna menciptakan lingkungan yang sesuai guna mengimplementasikan pembelajaran.
- 5) Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, ataupun konten dalam sebuah pelajaran ataupun matakuliah.
- 6) Mendorong terciptanya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan ataupun pembelajaran baru.

Dalam proses pembelajaran, pemilihan metode yang tepat sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan belajar. Selaras pada (Asyafah, 2019, hlm. 23) metode pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang sangat penting didalam konteks pendidikan:

- 1) Pedoman, model pembelajaran berikut menjadi landasan serta pedoman bagi guru dalam menyusun serta merencanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Perancang kurikulum, model pembelajaran berikut bisa membantu guru dalam mengembangkan kurikulum untuk satuan serta kelas yang berbeda dalam tiap pendidikan.
- 3) Menentukan bahan-bahan pengajaran. Model pembelajaran berikut bisa menentukan bentuk-bentuk bahan ajar secara detail yang berbeda-beda yang akan diterapkan oleh guru dalam membuat perubahan yang baik dari kepribadian peserta didik itu sendiri. d. Membantu perbaikan dalam pembelajaran, model pembelajaran bisa membantu proses pembelajaran serta bisa meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar.
- 4) memperkuat interaksi diantara guru serta murid yang diupayakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Memacu terciptanya pembelajaran yang inovatif diantaranya dalam memecahkan berbagai hambatan hingga mengembangkan gagasan model ataupun pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Berlandaskan beberapa pendapat para ahli di atas bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran secara sistematis. Model pembelajaran membantu guru memilih metode, strategi, serta teknik yang tepat, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

5. Model Cooperative learning tipe Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Model Cooperative learning tipe Team Games Tournament (TGT)

Model berikut melibatkan seluruh peserta didik tanpa terkecuali, baik sebagai tutor sebaya maupun permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ialah model pembelajaran yang

menempatkan murid dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, suku/ras serta jenis kelamin yang berbeda. Proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi serta kegiatan turnamen kelompok, serta diakhiri dengan penghargaan kelompok Fuzi serta Masrupah (2024, hlm.12). Sedangkan dari (Fauziah, dkk., 2020) menyatakan bahwasanya model *Teams Games Tournament* (TGT) ialah turnamen akademik yang dilaksanakan sesudah penyajian materi di kelas selesai. Dalam turnamen berikut, murid yang terbentuk menjadi anggota kelompok berkompetisi dengan anggota kelompok lain guna mendapat poin yang akan dikumpulkan pada skor kelompok. Selain itu menurut (Sugiata, 2018, hlm. 80) TGT ialah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan murid dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama serta suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe berikut melibatkan peran murid sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesungguhnya ialah model pembelajaran yang melampirkan sebuah konsep dengan disertai belajar secara kelompok serta permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar ataupun gaya ataupun cara murid belajar, relevansi serta manfaat penuh atas belajar (Lastia, 2020, hlm. 75). Sedangkan Fathurrohman (2015, hlm. 55) mengemukakan bahwasanya pembelajaran model TGT ialah salah satu tipe ataupun model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh murid tanpa membedakan status. Selaras pada itu Shoimin (2016, hlm. 203) mengungkapkan bahwasanya pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah salah satu tipe ataupun pembelajaran yang relatif mudah diterapkan, melibatkan seluruh murid secara aktif tanpa adanya perbedaan status, memanfaatkan peran murid sebagai tutor sebaya, serta mengintegrasikan unsur permainan dan *reinforcement*.

Berlandaskan pengertian model *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dari para ahli di atas peneliti menyimpulkan

bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ialah model pembelajaran yang menempatkan murid dalam kelompok heterogen untuk belajar melalui diskusi, permainan, serta turnamen akademik. Model berikut melibatkan seluruh murid secara aktif tanpa membedakan latar belakang, kemampuan, maupun status, serta mendorong peran siswa sebagai tutor sebaya.

b. Karakteristik Model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif TGT memiliki karakteristik yakni terdapat kelompok-kelompok kecil, pemberian games tournament pada saat pembelajaran ataupun sesudah melaksanakan pembelajaran, pemberian *reward* ataupun penghargaan bagi kelompok yang memenuhi kriteria serta ketentuan yang sudah ditetapkan oleh guru (Rachman, dkk., 2021). Selain itu (Gulo, 2020, hlm. 33) menuturkan ada 3 karakteristik model TGT Murid bekerja dalam kelompok. Dalam TGT murid bagi dalam beberapa kelompok belajar beranggotakan tiga sampai enam orang. Anggota tiap kelompok memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta suku yang berbeda. Perihal berikut bermaksud guna menciptakan keragaman yang bisa memotivasi tiap anggota saling belajar serta bekerja sama. Selain itu, perbedaan kemampuan serta latar belakang antar anggota memungkinkan tiap murid saling melengkapi dalam memahami materi pembelajaran. Adapun dari Nurdyansyah serta Fahyuni (2016, hlm. 78) karakteristik dari model berikut ialah peserta didik akan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam pembelajaran itu peserta didik akan melaksanakan aktivitas games tournament dengan tim lain, hingga akhirnya tim yang mendapat skor tertinggi akan diberi penghargaan. Permainan dalam TGT semua murid dalam kelompok mengikuti permainan akademik. Permainan bermaksud untuk mengetahui serta memantapkan pemahaman murid atas materi yang dipelajari. Penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dilaksanakan di akhir kegiatan TGT. Sertifikat penghargaan ataupun hadiah di dalam kelas ialah sesuatu yang diberi oleh guru dalam rangka memotivasi murid. Penghargaan berikut tidak hanya menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, tetapi juga memperkuat kerja sama diantar anggota

kelompok. Selain itu, pemberian penghargaan bisa meningkatkan rasa percaya diri murid serta mendorong partisipasi aktif dalam tiap kegiatan belajar.

Dari pendapat Slavin (dalam Hartono, 2022, hlm. 48), terdapat lima karakteristik utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni:

1) Presentasi kelas ataupun pengamatan langsung

Presentasi kelas diterapkan oleh guru dalam rangka guna memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung ataupun diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi murid ke dalam bentuk kelompok serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberi cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Belajar kelompok

Kelompok terdiri dari empat ataupun lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras serta etnisitas. Tujuan utama dari tim berikut yakni memastikan bahwasanya semua anggota tim benar-benar belajar serta lebih khususnya lagi ialah guna mempersiapkan anggotanya dalam sebuah permainan.

3) Game (Permainan)

Permainan disusun guna menguji pengetahuan yang dicapai siswa serta biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan pada saat presentasi kelas serta latihan lainnya.

4) Tournament

Turnamen ialah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu ataupun akhir unit, sesudah guru memberi presentasi di kelas serta tim sudah melaksanakan kerja kelompok dengan lembar kegiatan.

5) *Team Recognize*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat penghargaan bila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Langkah-Langkah Model *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) tentunya memiliki langkah-langkah. Dari Nurdyansyah serta Fahyuni (2016) pada pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yakni tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*). Penerapan kelima tahapan berikut secara sistematis diharap bisa meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik secara signifikan. Namun, dari Dari Manasikana dkk (2022) terdapat 4 langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *teams games tournament*. Berikut langkah-langkahnya:

1) Penyajian kelas

Penyajian kelas bisa dilaksanakan oleh guru melalui proses pemberian materi. Umumnya penyajian kelas dilaksanakan melalui pengajaran langsung, diantaranya ceramah, diskusi yang dipegang oleh guru, pemberian video pembelajaran, maupun penyampaian tujuan pembelajaran. Pada saat penyajian kelas berikut siswa harus benar-benar mencermati serta memahami materi yang disampaikan guru, sebab dengan begitu akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat berkelompok serta ketika game berlangsung siswa harus tetap fokus sebab skor game akan menentukan skor kelompok. Selain itu, guru bisa menerapkan pertanyaan ataupun kuis singkat selama penyajian guna memastikan siswa memahami materi secara aktif. Pendekatan berikut juga membantu siswa mengaitkan konsep yang dipelajari dengan penerapan praktis dalam aktivitas kelompok serta permainan.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa dimana tiap anggota akan dipilih secara heterogen yang dicermati dari prestasi akademik, jenis kelamin serta rasa tau etnik. Adanya kelompok ataupun tim berfungsi sebagai langkah peserta didik untuk lebih mendalami serta mempelajari materi bersama teman timnya serta lebih khusus guna mempersiapkan

anggota tim agar bekerja sama dengan aik serta optimal pada saat game berlangsung

3) Permainan (*Game Tournament*)

Game dilaksanakan dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang disusun guna menguji pengetahuan siswa yang didapat dari penyajian kelas serta belajar kelompok. Umumnya game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Pertanyaan yang dilampirkan masih berkaitan dengan materi sebelumnya. Siswa memilih pertanyaan bernomor yang tertera serta mencoba menjawab pertanyaan yang selaras pada nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.

4) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan tim yang menang, masing-masing team akan mendapat penghargaan ataupun hadiah bila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Selaras pada Sutriman (dalam Solihah, 2016) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagaimana dibawah:

1) Persentasi materi

Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberi motivasi, apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang selaras pada indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh murid.

2) Pembentukan kelompok

Sesudah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, Selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa yang terdiri dari 4–5 orang secara heterogen, baik dari segi prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun aspek lainnya.

3) Game turnamen

Sesudah murid belajar serta berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilaksanakan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik guna mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilaksanakan

ialah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari tiap kelompok.

4) Penghargaan kelompok

Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu serta kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

Selain itu dari Slavin (dalam Arlina, dkk., 2023) ada lima langkah tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yakni:

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*).
- 2) Kelompok (*Teams*).
- 3) Permainan (*Games*).
- 4) Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)
- 5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Adapun dari (Achada, 2025) terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh guru dalam penerapan model TGT, yakni sebagaimana dibawah:

- 1) Presentasi di kelas.
- 2) Belajar tim.
- 3) Turnamen.
- 4) Rekognisi tim.

Urutan langkah dalam pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan. Penerapan model pembelajaran TGT sebaiknya mengikuti tahapan yang sudah ditentukan guna memastikan pembelajaran berlangsung efektif serta efisien, serta tujuan pembelajaran tercapai. Model TGT menekankan pada pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Tiap tahap didalam model berikut dirancang guna meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan belajar, permainan, serta turnamen. Selain itu, penerapan langkah-langkah yang sistematis dalam TGT juga bisa membantu meningkatkan motivasi belajar serta rasa tanggung jawab siswa atas kelompoknya. Dengan

demikian, penggunaan model berikut diharap mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta bermakna bagi siswa.

Beberapa ahli memberi pandangan langkah-langkah dalam pembelajara. Dalam penelitian langkah-langkah model *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan ialah dari (Slavin, 2010, hlm. 163) pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Murid
Fase 1: Penyampaian Materi	Guru memaparkan serta menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik	Peserta didik mendengarkan penejlasan guru dengan seksama serta memahami pokok bahasan yang disampaikan
Fase 2: Pembagian Kelompok	Gutu membentuk peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga lima orang	Peserta didik kemudian bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan untuk berdiskusi serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberi
Fase 3: Pelaksanaan Permainan	Guru menyiapkan kegiatan berbentuk permainan edukatif serta menyusun pertanyaan yang akan diterapkan dalam aktivitas itu	Peserta didik mengikuti permainan sesuai arahan guru serta mengerjakan soal yang disediakan.
Fase 4: Turnamun/Game	Sesudah materi selesai dibahas, guru mengoordinasikan pelaksanaan kompetisi antar kelompok	Tiap kelompok berpartisipasi secara aktif guna menjawab pertanyaan serta mendapat poin sejumlah mungkin
Fase 5: Pemberian Apresiasi	Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang berhasil mendapat nilai tertinggi sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama serta prestasi mereka	Kelompok dengan perolehan skor terbaik menerima penghargaan dari guru

Berlandaskan berbagai pendapat para ahli, bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tahapan yang sistematis serta saling berkaitan, yakni diawali dengan penyajian materi serta penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok secara heterogen guna melaksanakan diskusi serta belajar tim, kemudian pelaksanaan permainan ataupun turnamen akademik guna mengukur pemahaman murid, serta diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok berlandaskan perolehan skor. Meskipun terdapat perbedaan dalam jumlah serta istilah tahapan yang dikemukakan, pada dasarnya seluruh pendapat menekankan pentingnya kerja sama tim, kompetisi yang sehat, partisipasi aktif murid, serta pemberian motivasi melalui penghargaan, hingga penerapan langkah-langkah TGT secara runtut serta terstruktur bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif serta efisien

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative learning tipe Team Games Tournament* (TGT)

Tiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan serta kekurangannya masing-masing dalam pelaksanaannya. Dari Adiputra dkk. (2021, hlm. 132) kelebihan model TGT membuat murid lebih menjadi semngat dalam belajar serta antusias sebab adanya games serta turnamen, hingga antusias murid guna memenangkan games serta turnamen menjadikan semangat dalam belajar. Pengetahuan didapat tidak hanya dari guru, tetapi dari teman anggota kelompok ketika murid akan mengikuti games serta turnamen sebab tiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka bisa menjawab soal-soal dalam games serta pertandingan. Selaras pada itu Sari dkk. (2025, hlm. 10) menuturkan kelebihan model (TGT) ialah mengikutsertakan seluruh murid secara aktif, mendorong interaksi dinamis, serta memberi ruang kepada murid untuk berpendapat serta memperdalam pemahaman melalui diskusi kelompok. Model berikut juga menanamkan sikap saling menghargai, kerja sama tim, sportivitas, serta mengembangkan sikap percaya diri, murid dengan kemampuan akademik rendah. Selain itu, TGT memperkuat rasa kebersamaan serta memotivasi

belajar melalui pemberian hadiah untuk para kelompok serta individu yang berprestasi. Lebih lanjut Isjayanti dkk. (2023, hlm. 1614) mengemukakan kelebihan model TGT yakni murid bisa menjadi aktif selama proses pembelajaran serta mengharagai sesama teman kelompoknya serta murid akan merasa tertarik dengan pembelajaran sambil bermain.

Adapun dari (Susanna, 2017, hlm. 98) kelebihan model *Cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) yakni sebagaimana dibawah:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan atas perbedaan individu.
- 3) Bisa menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang singkat.
- 4) Murid lebih aktif selama proses pembelajaran.
- 5) Mendidik murid untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan serta toleransi.

Namun dibalik kelebihan, model *Cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) tentunya juga memiliki kekurangan. Dari (Untari, dkk., 2025) beberapa kekurangan model TGT diantara lain: membuat kelas menjadi ramai, bahkan sampai gaduh, sebab kalau gurunya tidak bisa menguasai kelas dengan baik, tidak bisa untuk kelompok yang besar, serta perlu sarana serta prasarana yang mendukung. Sedangkan dari Sholicha dkk (2021, hlm. 236) menuturkan kekurangan model TGT mempunyai kelemahan untuk pendidik, yakni sulitnya melaksanakan pengelompokkan akan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen pada bidang akademik yang berbeda. Kesulitan bagi siswa, diantara lain membagi anggota kelompok yang memiliki kemampuan tinggi serta timpang pada saat berdiskusi. Selaras pada itu Suarjana (dalam Gusmalinda, 2022, hlm. 2776) mengemukakan terdapat beberapa kelemahan model TGT diantara lain:

- 1) Bagi Guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan berikut akan bisa diatasi jikalau guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa

cukup banyak hingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan berikut bisa diatasi jikalau guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

- 2) Bagi Siswa Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa serta sulit memberi penjelasan kepada siswa lainnya. Guna mengatasi kelemahan berikut, tugas guru ialah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar bisa serta mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Adapun kelemahan model *Cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) dari Isjoni (dalam Fitriani, 2024, hlm. 585) sebagaimana dibawah:

- 1) Perencanaan pembelajaran yang matang menuntut lebih banyak waktu, energi, serta refleksi dari para guru.
- 2) Diperlukan dana yang cukup untuk infrastruktur, fasilitas, serta biaya guna memastikan bahwasanya proses pembelajaran berlangsung tanpa hambatan.
- 3) Seorang siswa bisa mendominasi diskusi kelas sementara murid lain menjadi pasif, serta latihan diskusi kelompok terkadang memiliki topik yang terlalu luas hingga tidak selaras pada waktu yang diberi.

Berlandaskan beberpa pendapat di atas, bisa penulis simpulkan bahwasanya model *Cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) memiliki kelebihan serta kekurangan dalam pelaksanaannya, kelebihan model TGT mampu meningkatkan semangat serta antusiasme murid dalam belajar melalui kegiatan permainan serta turnamen, serta mendorong seluruh murid aktif selama proses pembelajaran. Namun demikian model TGT memiliki beberapa kelemahan diantaranya potensi suasana kelas menjadi kurang kondusif, kesulitan dalam mengelompokkan murid secara heterogen, serta kebutuhan akan waktu.

6. Media Quiswhizzer

a. Pengertian Media Quiswhizzer

Quizwhizzer ialah salah satu aplikasi permainan berbasis android yang didalamnya terdapat aktivitas multi pemain dalam menyelesaikan soal ataupun

kuis, hingga berdampak pada sebuah pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif. dari (Wahyuningsih, dkk., 2021) Quizwhizzer ialah sebuah *platform* web yang menarik serta diterapkan guna membuat kuis interaktif. Peserta didik ataupun pengguna lain bisa mengikuti kuis dengan mengakses kode kuis yang diberi. Aplikasi berikut bisa diterapkan guna membuat permainan interaktif serta menjadi media pembelajaran yang terintegrasi. Selain itu dari Iskandar dkk. (2023, hlm. 3240) menuturkan quizwhizzer ialah aplikasi yang dirancang guna membuat soal latihan dalam bentuk games, dalam aplikasi itu terdapat berbagai pilihan dalam membuat soal. Selaras pada itu Wafara (2023, hlm. 244) mengemukakan QuizWhizzer ialah sebuah perangkat lunak edtech yang memfasilitasi guru guna membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis, pada kuis itu peserta didik bisa saling berlomba guna menjawab pertanyaan.

Pendapat dari Oktavian dkk. (2023, hlm.12) quizwhizzer ialah aplikasi ataupun platform games education yang bisa diterapkan sebagai media guna menyampaikan materi serta evaluasi pembelajaran sebab bersifat naratif serta fleksibel, Quizwhizzer berikut dilengkapi dengan *system* boarding game, racing, competition ataupun racing system, dengan sistem inilah yang akan menambah semangat serta motivasi peserta didik dalam belajar. Sedangkan Juhaeni dkk. (2023, hlm. 59) menjelaskan bahwasanya quizwhizzer ialah salah satu media pembelajaran berbasis permainan digital yang bisa diterapkan oleh guru guna menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik serta interaktif. Selanjutnya Isnaini, dkk., 2025, hlm. 54) mengemukakan quizwhizzer ialah platform game edukasi berbasis kuis yang memungkinkan murid untuk belajar dengan cara yang menyenangkan serta interaktif. Lebih lanjut (Nurlatifah & Sunarti, 2024, hlm. 89) quizwhizzer ialah media pembelajaran interaktif yang bermaksud guna membantu guru melampirkan materi pembelajaran secara menarik serta tidak membosankan. Aplikasi game edukasi quizwhizzer ialah sebuah aplikasi game edukasi yang naratif serta fleksibel.

Dari berbagai pendapat bisa ditarik kesimpulanya bahwasanya media Quizwhizzer ialah media platform berbasis game yang memberi pengalaman

pembelajaran interaktif serta menyenangkan dengan melalui fitur kuis yang menarik serta template menarik untuk tampilan visual kuis, diantaranya ular tangga serta monopoli yang beragam pilihan warna serta animasi. Selain itu platform berikut memungkinkan peserta didik untuk berkompetesi secara sehat sambil mendapat umpan balik langsung, hingga bisa mendukung pemahaman serta kinerja selama proses pembelajaran, dengan akses yang mudah serta dukungan berbagai kuis interaktif, Quizwhizzer menjadi media edukasi yang efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar murid. Penggunaan media berikut juga bisa meningkatkan motivasi belajar sebab suasana pembelajaran menjadi lebih aktif serta tidak monoton. Dengan tampilan yang interaktif serta menyenangkan, murid merasa lebih terlibat dalam tiap kegiatan belajar, hingga minat serta antusiasme mereka meningkat.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Quizwhizzer

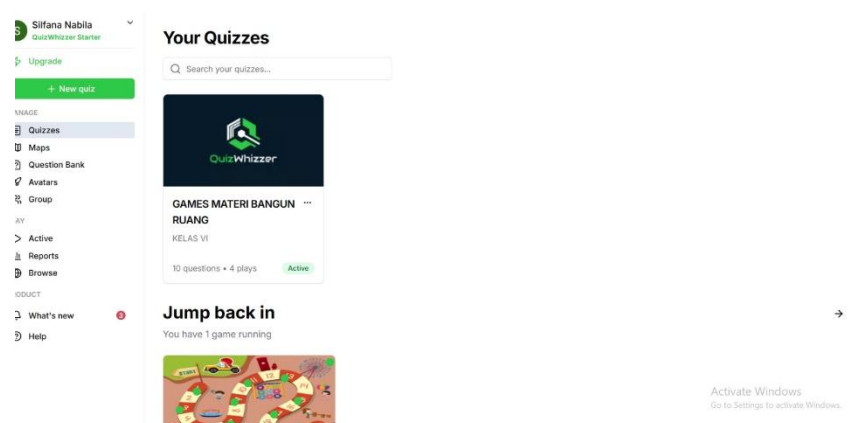
Quizwhizzer dalam proses pembelajaran memerlukan pemahaman tahapan teknis oleh guru serta murid sebab aplikasi berikut dirancang secara intuitif guna mendukung pembelajaran kuis berbasis game. Guru perlu memahami cara membuat, mengatur, serta menyesuaikan kuis selaras pada materi serta tingkat kesulitan yang diinginkan. Sementara itu, murid juga harus familiar dengan cara menjawab pertanyaan, mengikuti aturan permainan, serta memanfaatkan fitur interaktif agar bisa berpartisipasi secara maksimal. Dengan pemahaman yang baik atas tahapan teknis, penggunaan Quizwhizzer bisa berjalan lebih lancar serta efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Menurut pendapat (Fawwazi, 2024, hlm. 377) adapun langkah-langkah membuat media interaktif Quizwhizzer, pertama Jikalau pengguna belum mempunyai akun aplikasi quizwhizzer, pengguna bisa mengunjungi laman berikut ini guna mendaftar terlebih dahulu <https://quizwhizzer.com/>, kedua Lalu klik *Try it for free* pada bagian kanan atas laman, ketiga Sesudah itu akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan yakni *I want to play a game* ataupun *I want to create or host a game*, keempat jikalau guru ingin membuat permainan, maknanya guru akan diarahkan guna memasukkan beberapa informasi berupa username/nama akun kalian, Email *address*/alamat email

yang akan diterapkan pada akun, *Password*, *Confirm password* Jika guru sudah memiliki akun aplikasi quizwhizzer, guru permainan pada platform quizwhizzer. bisa membuat. Selanjutnya akan muncul tampilan dashboard Guna membuat pertanyaan klik "*Make a game*". Guru bisa memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman diantaranya *Board*, *Question*, *Setting*, *Quality score*. Jika sudah guru menyiapkan kode game ataupun link yang bisa dibagikan kepada pemain. Untuk para siswa bisa mengklik link yang dibagikan oleh pengguna ataupun bisa masuk ke laman: <https://app.quizwhizzer.com/play> lalu memasukkan kode yang sudah dibagikan oleh pengguna.

Adapun dari (Ilahmi, 2024, hlm. 106) langkah-langkah membuat media interaktif quizwhizzer ialah:

- 1) Mendaftar akun ataupun masuk ke platform jika sudah memiliki akun. Buka website pada laman <https://quizwhizzer.com/> serta klik tombol Sign up/mendaftar guna membuat akun baru jika belum memiliki akun ataupun Log in/masuk jika sudah pernah mendaftar. Sesudah masuk, akan dibawa ke dashboard utama kemudian klik opsi New quiz guna mulai membuat kuis pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Laman Dashboard Utama Quizwhizzer

Gambar 2.1 di atas menampilkan halaman dashboard utama pada web Quizwhizzer sesudah pengguna berhasil masuk ke akun. Pada bagian sebelah kiri terdapat beberapa menu pilihan, yakni *New Quiz*, *Quizzes*, *Maps*, *Question Bank*, *Avatar*, *Group*, *Active*, *Report Browse*, *Whats News*, serta *Help*. Pada bagian berikut mengindikasikan tampilan saat guru akan

membuat kuis baru dengan tombol *new quiz*. Pada tahap berikut, guru diminta guna memasukkan judul *quiz* serta mulai menambahkan pertanyaan selaras pada materi pembelajaran. Tiap pertanyaan dilengkapi dengan pilihan jawaban yang bisa diukur sebagai jawaban benar maupun salah. Sesudah seluruh soal selesai dibuat, guru bisa menyimpan serta mengaktifkan kuis agar bisa diterapkan oleh murid.

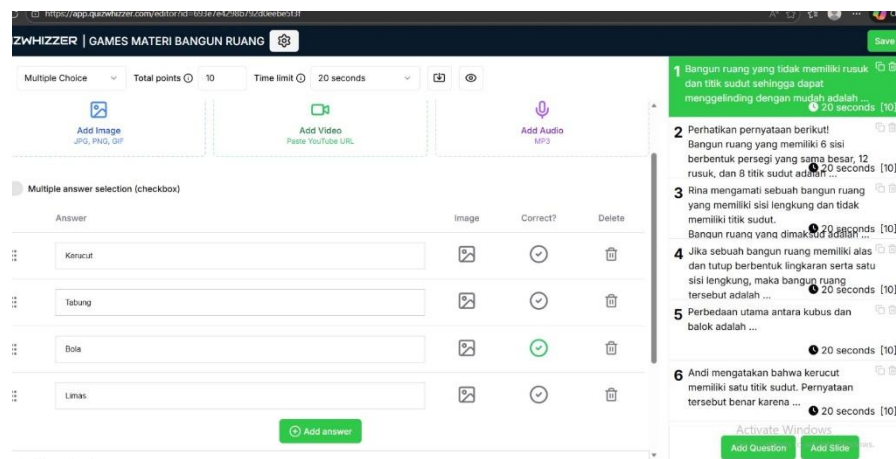
- 2) Mengisi identitas game. Sesudah mengeklik tombol New quiz maknanya anda akan diminta guna menambahkan gambar papan permainan, memberi nama kuis yang akan dibuat kemudian menuliskan deskripsi game itu lalu memilih bahasa apa yang akan diterapkan dalam permainan serta tipe game yang akan dibuat. Kemudian tekan tombol menyetujui pada Gambar 2.2

Gambar 2.2 Laman Pengisian Identitas Game

Gambar 2.2 diatas mengindikasikan halaman *Create New Quiz* pada web *quizwhizzer* yang muncul sesudah pengguna memilih menu new quiz. Tahap berikut ialah langkah awal dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan menerapkan *quizwhizzer*. Pada halaman berikut terdapat beberapa bagian yang harus diisi sebelum kuis dibuat. Di bagian atas tersedia fitur *cover photo*, kolom *title*, *description*, *language* serta *subject*. Sesudah seluruh data diisi dengan lengkap, pengguna bisa melanjutkan ke tahap berikutnya guna menambahkan pertanyaan serta jawaban.

- 3) Membuat soal serta jawaban. Disini kita bisa menambahkan pertanyaan dengan menentukan model soal yang akan diterapkan diantaranya pilihan ganda, benar/salah, pertanyaan berbasis gambar serta essay. Masukkan

pertanyaan pada kolom yang disediakan serta tambahkan beberapa pilihan jawaban. Pastikan guna menandai jawaban yang benar agar sistem itu bisa menambahkan skor otomatis. Perihal berikut penting agar penilaian menjadi akurat serta peserta didik mendapat umpan balik secara langsung selaras pada jawaban yang mereka pilih. Editor juga bisa memberi skor guna masing-masing soal serta bisa menyesuaikan waktu untuk tiap pertanyaan pada Gambar 2.3



Gambar 2.3 Laman Membuat Soal

Gambar 2.3 mengindikasikan halaman penyusunan soal pada *Quizwhizzer* sesudah pengguna mengisi data awal kuis. Pada halaman berikut guru bisa menambahkan serta mengatur pertanyaan selaras pada materi pembelajaran. Di bagian atas terdapat pilihan jenis soal, diantaranya *Multiple Choice* serta *Multiple Answer Selection (Checkbox)* yang memungkinkan peserta didik memilih satu ataupun lebih dari satu jawaban benar. Selain itu, tersedia fitur diantaranya *Total points* *Time limit* *Add Image* *Add Video* serta *Add Audio*. Pada bagian jawaban, guru bisa menuliskan beberapa pilihan jawaban, menandai jawaban yang benar pada kolom *Correct*, serta menghapus ataupun menambahkan opsi jawaban melalui tombol *Add answer*. Di sisi kanan layar ditampilkan daftar pertanyaan yang sudah dibuat lengkap dengan durasi serta bobot nilai masing-masing.

- 4) Membuat boardgame. Sesudah selesai membuat soal langkah selanjutnya yakni membuat tampilan serta alur permainan. Editor bisa menambahkan elemen visual diantaranya gambar latar belakang, ikon pemain serta animasi yang akan muncul pada saat pemain mencapai titik tertentu. Kemudian klik ikon pertanyaan kelokasi yang diinginkan pada papan game, menentukan urutan serta jarak pada papan game pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Laman Membuat *Boardgame*

Gambar 2.4 mengindikasikan tampilan fitur pembuatan serta pengaturan peta permainan (*Maps*) pada *Quizwhizzer*. Pada halaman berikut, pengguna bisa merancang peta permainan selaras pada kebutuhan pembelajaran, baik untuk kuis individu maupun kelompok. Tampilan utama memperlihatkan desain papan permainan berbentuk jalur, diantaranya model Snakes and Ladders, hingga alur permainan terlihat sistematis serta mudah dipahami peserta. Di bagian bawah tersedia pilihan Ruang ataupun ikon sebagai penanda langkah pemain serta terdapat pengaturan Opsi ruang guna mengatur fungsi masing-masing kotak. Pengguna juga bisa menyesuaikan tingkat kejernihan tampilan latar belakang melalui pengaturan transparansi yang tersedia agar teks serta elemen visual tetap jelas terlihat. Sesudah pengaturan peta permainan selesai dilaksanakan, pengguna bisa menyimpan perubahan dengan menekan tombol Menyimpan. Tiap ruang bisa dihubungkan dengan soal tertentu hingga pergerakan pemain akan terintegrasi langsung dengan

aktivitas menjawab pertanyaan. Fitur berikut juga memungkinkan pengaturan elemen visual diantaranya warna jalur serta ikon agar tampilan lebih menarik serta selaras pada tema pembelajaran. Dengan adanya fleksibilitas pengaturan itu, guru bisa menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

- 5) Persiapan game. Sesudah semua pertanyaan serta elemen papan permainan selesai diatur, kemudian kembali ke kuis tekan *Start* guna memulai game lalu pilih *Live Race* balapan langsung. Selanjutnya pilih papan permainan yang sudah dibuat, Editor juga bisa mengatur jikalau jawaban yang diberi benar maknanya akan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya, bila jawaban yang diberi salah akan menetap disoal itu serta menjawabnya sampai benar. Selain itu editor bisa menambahkan musik yang menyenangkan guna menambah keseruan pada Gambar 2.5.

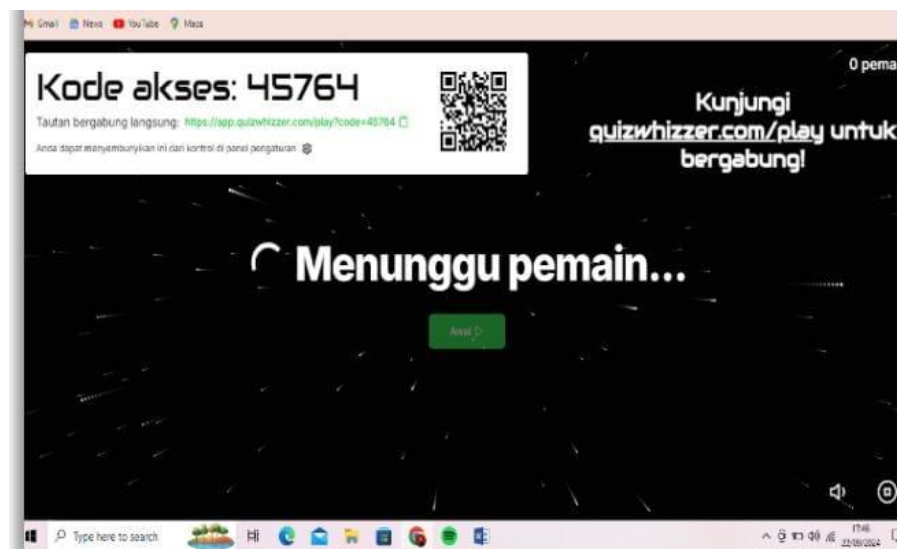


Gambar 2.5 Laman Persiapan Game

Gambar 2.5 mengindikasikan tampilan pratinjau (*preview*) permainan pada Quizwhizzer sebelum kuis dibagikan kepada peserta didik. Pada tahap berikut, guru bisa melihat keseluruhan desain papan permainan yang sudah dipilih, termasuk jalur permainan, posisi mulai (*start*), serta posisi akhir (*finish*). Di bagian bawah tampilan terdapat informasi mengenai aturan pergerakan pemain, *Correct move* *Incorrect move* opsi *Change* serta tombol *Go!*. Fitur berikut memungkinkan guru menyesuaikan tingkat kesulitan serta dinamika permainan agar selaras pada karakteristik peserta

didik. Dengan adanya tahap pratinjau berikut, guru bisa memastikan bahwasanya seluruh pengaturan, baik soal maupun peta permainan, sudah sesuai sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya langkah berikutnya yakni mempublikasikan game.

- 6) Mempublikasikan game serta game siap dimainkan. Sebelum itu game disetting terlebih dahulu, Sesudah menyetting kemudian tekan tombol GO serta terdapat kode akses bermain diantaranya link, kode angka maupun barcode. bisa mengakses game itu dengan kode/link yang sudah diberi serta game siap dimainkan pada Gambar 2.6



Gambar 2.6 Laman Memulai Game

Gambar 2.6 mengindikasikan tampilan halaman ketika kuis sudah diaktifkan serta siap dimainkan oleh peserta didik. Pada bagian atas layar ditampilkan kode akses yang harus dimasukkan oleh peserta didik untuk bisa bergabung ke dalam permainan. Selain kode akses, tersedia pula tautan serta kode QR yang bisa diterapkan guna mempermudah proses masuk ke permainan melalui perangkat masing-masing. Pada bagian tengah layar terdapat keterangan 'Menunggu pemain...' yang menandakan bahwasanya sistem sedang menunggu peserta didik bergabung sebelum permainan dimulai. Guru bisa memantau jumlah peserta yang sudah masuk pada tampilan itu. Sesudah seluruh peserta didik berhasil bergabung, guru bisa memulai permainan dengan menekan tombol mulai yang tersedia.

Pendapat dari Wahyuningsih dkk. (2021, hlm. 150) menegaskan bahwasanya pemakaian game Quizwhizzer mempunyai tahapan permulaan penggunaan sarana belajar digital. Tahapan itu dirancang secara teratur supaya guru ataupun partisipan pelajar bisa mengimplementasikan platform Quizwhizzer dengan mudah serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran berikut lewat tahapan sebagaimana dibawah.

- 1) Jikalau pemakai belum mempunyai akun di laman QuizWhizzer, maknanya bisa registrasi dulu lewat halaman berikut: <https://quizwhizzer.com/>.
- 2) Berikutnya klik coba gratis di bagian kanan sebelah atas halaman.
- 3) Sesudah itu, akan tampil laman melalui dua opsi, yakni saya ingin bermain ataupun saya ingin bermain ataupun sebagai host permainan.
- 4) Pendidik hendak minta murid guna menginput sejumlah data, diantaranya identitas pemakai, alamat email yang akan diterapkan akun, sandi, serta verifikasi sandi ulang.
- 5) Terlebih pendidik telah mempunyai akun QuizWhizzer, sesudah itu bisa menyusun susunan posisi laman di platform QuizWhizzer.
- 6) Berikutnya panel QuizWhizzer, tekan membuat permainan guna menyusun soal.
- 7) Pilih fitur yang diharapkan di bagian kanan laman, diantaranya papan posisi, pengelolaan, mutu nilai.
- 8) Sesudah permainan sukses dirancang mendidik selaras pada keperluan belajar, kemudian pemakai menentukan apakah permainan itu akan diterapkan langsung ataupun selaku tugas rumah.
- 9) Sesudah pendidik mempersiapkan permainan pada link yang sudah dibuat kemudian link itu bisa disebarkan, lalu murid bisa langsung menekan link <https://app.quizwhizzer.com/play>, usai itu memasukkan sandi permainan yang akan diaktifkan.
- 10) Sandi permainan berisi enam yang wajib dimasukkan oleh murid.
- 11) Berikutnya masukkan identitas murid serta tekan mulai.
- 12) Sesudah murid tuntas merespons soal, murid bisa meninjau nilai perolehan yang didapat.

13) Peserta dapat menjalankan permainan berikut menggunakan tablet atau ponsel pintar

Berlandaskan paparan sebelumnya, ditarik kesimpulan bahwasanya tahapan pengelolaan sistem permainan QuizWhizzer mencakup prosedur meliputi menyusun papan permainan, menyusun kuis, menentukan posisi, serta mengakumulasi nilai akhir. Langkah-langkah berikut selaku cara guna menjamin bahwasanya siswa bisa mengarahkan permainan secara efisien sesuai dengan aturan yang ditetapkan.

c. Kelebihan Media Quiswhizzer

Kelebihan media quiwhizzer yakni diantaranya yang dijelaskan oleh Lesatari serta Sulsistyowati (2025, hlm. 87) bahwasanya kelebihan media quiwhizzer yakni sebagaimana dibawah:

- 1) Mempermudah tahapan penyusunan soal investigasi berlandaskan TI baru oleh para pendidik.
- 2) Mempermudah penilaian dengan memperlihatkan nilai serta peringkat secara otomatis sesudah menentukan respons yang tepat kuis ataupun tes.
- 3) Jikalau murid merespons soal permainan dengan keliru, jawabannya akan diperlihatkan di sebelah pembahasan kelas, hingga mereka bisa memperbaiki kekeliruan mereka sendiri..

Sedangkan kelebihan media quiswhizzer dari Oemanu dkk (2025, hlm. 22) menjelaskan bahwasanya media berikut memudahkan guru dalam membuat soal yang interkatif, melaksanakan penilaian otomatis, serta memberi pembahasan ketika jawaban murid salah. Selain itu dari Susanto serta Ismaya (2022, hlm. 108) menuturkan bahwasanya media quiwhizer berikut terdapat kelebihan yang bisa diterapkan diantaranya, mempermudah pendidik saat menyusun pertanyaan yang kreatif berlandaskan teknologi informasi, menyederhanakan tahapan evaluasi sebab ketika merespons pertanyaan ataupun kuis dengan tepat akan tampil secara otomatis poin serta posisi, serta penentuan cara random ketika menyelesaikan permainan bisa mengurangi kecurangan juga membentuk kejujuran pelajar. Lebih lanjut (Hermawan, dkk., 2025) menuturkan bahwasanya aplikasi Quizwhizzer menawarkan beberapa keunggulan secara signifikan yang mendukung efektivitas selama proses

pembelajaran, sebagaimana yang sudah diimplementasikan oleh guru ke peserta didik, yang pertama memudahkan guru dalam proses penilaian otomatis, meningkatkan kreativitas dalam pembuatan soal serta meningkatkan minat peserta didik serta bisa diterapkan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Selaras pada itu, dari (Ekaputra, 2024, hlm. 112) Salah satu keunggulan Quizwhizzer ialah menawarkan lebih banyak variasi tema permainan.

Dari pemaparan sebelumnya bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya aplikasi quiswhizzer memiliki keunggulan dalam mendukung aktivitas pembelajaran yang mempermudah pendidik menyusun pertanyaan yang inovatif berlandaskan teknologi serta menyederhanakan tahapan penilaian sebab skor serta peringkat muncul secara otomatis. Selain itu ketika peserta didik menjawab salah menjawab, aplikasi langsung menampilkan jawaban yang benar beserta pembahasannya hingga menjadi sarana belajar mandiri. Dengan demikian, quiswhizzer menjadi alat inovatif yang bisa meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif serta menyenangkan.

d. Kekurangan Media Quiswhizzer

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, aplikasi Quiswhizzer sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan dari (Hermawan, dkk., 2025) beberapa kelemahan lain yang dirasakan oleh guru serta siswa dalam penggunaan Quiswhizzer hanya bisa diterapkan pada perangkat dengan akses internet, membutuhkan koneksi internet stabil, siswa bisa mencari jawaban di internet serta terdapat kendala teknis yang bisa menghambat aksesibilitas. Selain itu dari (Fitriyani, 2024, hlm. 10953) juga mengatakan bahwa media Quiswhizzer memiliki kendala diantaranya, ketergantungan pada jaringan internet yang harus stabil serta keterbatasan fitur pada variasi gratis aplikasi hingga membatasi kreativitas guru dalam membuat kuis. Sedangkan dari Isnaini, dkk., (2025, hlm. 53) kekurangan media Quiswhizzer yakni pembatasan alat serta koneksi internet yang tidak optimal, serta partisipan pelajar membutuhkan arahan lebih lanjut di mengakses serta mengerti teknis pemakaian medianya. Sedangkan dari Fitri Andriani, dkk., (2023, hlm. 110-111) kekurangan media Quiswhizzer sebagaimana dibawah berikut. a) Situs website yang gangguan diakibatkan koneksi internet pelan bisa

menimbulkan penundaan murid saat menuntaskan soal kuis. b) Murid berkapabilitas guna membuka tab baru ketika mengerjakan pertanyaan kuis yang berpeluang gampang menemukan respons yang tepat lewat Google. c) Pembatasan durasi pengakhiran pertanyaan kuis bisa menyebabkan penurunan posisi murid yang sebelumnya mempunyai skor terbaik seav minimnya pengelolaan durasi yang optimal. d) Jikalau murid menghadapi penundaan saat menuntaskan pertanyaan kuis menyebabkan tidak bisa ikut bersama murid lain.

Berlandaskan pendapat berbagai ahli, kekurangan Quizwhizzer bisa dicermati dari ketergantungannya pada alat serta koneksi internet yang handal, fitur yang terbatas pada versi gratis, serta masalah teknis yang bisa mengganggu proses belajar. Selain itu, siswa mungkin mencari jawaban dengan membuka tab lain serta masih memerlukan arahan dalam pemanfaatan media, hingga efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan jaringan serta pengawasan dari guru.

e. Manfaat Media Quiswhizzer

Interaktivitas dalam pembelajaran bisa membantu siswa memproses informasi secara lebih mendalam serta memperkuat ingatan mereka terkait materi yang dipelajari. Dengan memanfaatkan Quizwhizzer dengan baik, guru bisa men ciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik serta inspiratif, hingga peluang murid untuk terhubung aktif pada tahap pengajaran (Hermawan, dkk., 2025). Selaras pada itu Mulyati serta Efendi (2020 hlm. 66) menegaskan bahwasanya di aplikasi quizwhizzer ada beragam fungsi memikat diantaranya avatar, tema, serta music. Quizwhizzer pula berpapan peringkat yang bisa diterapkan guna memantau peringkat siswa yang terikut semasa permainan.

Fitur-fitur berikut diharap bisa menjadikan murid semakin berminat serta terdorong saat menyelesaikan pertanyaan dengan akurat. Lebih lanjut dari Dian dkk (2023, hlm. 749) Quizwhizzer disebut sebagai media interaktif, memberi beragam opsi serta kegunaan belajar. Pemakaiannya bisa mempermudah pendidik saat memikat ketertarikan murid, khususnya beragam pola tes yang bisa diselaraskan. Berikutnya (Anggita, dkk., 2022) mengemukakan bahwasanya media berikut bisa membantu guru dalam membuat soal berbasis HOTS, selaras pada kebutuhan pembelajaran pada abad berikut,

serta menyusun soal evaluasi berlandaskan kompetensi inti, tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar. Adapun dari Wahyuningsih dkk (2021, hlm. 152), beragam kegunaan bisa yang dialami pemakai saat menetapkan game QuizWhizzer diantaranya:

- 1) Pemakai bisa merancang tes yang diselaraskan melalui pilihan, meliputi menyusun mekanisme perputaran serta menentukan tipe tes yang hendak dimasukkan. Sebelum mulai permainan, pemakai wajib menginput sandi serta identitas, sementara penyunting cukup perlu login menerapkan akun Google yang telah dibuat sebelumnya.
- 2) Pemakai QuizWhizzer memiliki opsi guna menyediakan beragam tipe soal, diantaranya soal esai, tepat ataupun keliru, menyusun istilah, serta lainnya.
- 3) Pemakai berkapabilitas guna meninjau jumlah nilai yang sudah didapat, sementara penyunting bisa mengunduh semua informasi skor dalam bentuk Microsoft Excel.
- 4) Editor berkeleluasaan guna mengoperasikan sejumlah permainan secara simultan selaras pada pilihan.
- 5) Pemakai tidak perlu membuat akun permainan terlebih dahulu, hingga memungkinkan murid untuk langsung bermain tanpa perlu login menerapkan akun.
- 6) Editor bisa mengganti visual permainan jadi mode langsung ataupun cara tugas rumah. Fungsi GamePublic, pemakai bisa meninjau nama pengguna pemakai lain yang sedang bermain permainan secara simultan.

Berlandaskan berbagai pendapat itu, bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya media Quizwhizzer memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui fitur-fitur interaktif diantaranya avatar, tema, musik, papan peringkat, serta variasi jenis soal, Quizwhizzer mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta kompetitif secara sehat. Sedangkan, kemudahan perancangan pertanyaan, pengaturan informasi capaian pembelajaran, serta keluwesan cara permainan memberikan bantuan maksimal untuk pendidik dalam menyusun penilaian yang kreatif serta berbasis HOTS.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar ialah kecakapan ataupun kapabilitas spesifik yang diraih oleh murid sesudah menjalani tahap pembelajaran serta diantaranya keahlian kognitif, efektif, maupun psikomotorik (Wulandari, 2021). Sedangkan dari Sari (2020, hlm. 2), mengatakan hasil belajar ialah level kesuksesan tiap murid saat memahami sebuah pembelajaran yang ada disekolah serta dikatakan di wujud nilai yang diperoleh dari capaian ujian mengenai beberapa bahan pembelajaran spesifik. Selain itu (Maharani, 2024) menjelaskan bahwasanya hasil belajar ialah peralihan tingkah laku pribadi selaku akibat ada pembelajaran setelah melaksanakan aktivitas pembelajaran meliputi pada elemen kognitif, afektif, serta psikomotorik.

Adapun menurut penadapat dari Sinar (2018, hlm. 22) hasil belajar adalah capaian individu setelah mereka menuntaskan pembelajaran dari beberapa bidang studi dengan ditunjukkan lewat capaian ujian yang berupa skor capaian pembelajaran. Selanjutnya (Endang, 2020) menuturkan hasil belajar bisa dimaknai selaku nilai yang didapat siswa ialah aktivitas pembelajaran, umumnya definisi hasil belajar peralihan perilaku serta kapastias secara menyeluruh yang dipunyai pelajar sesudah belajar, yang berbentuk kapasitas kognitif, afektif, satu diantaranya aspek potensi saja. Lebih lanjut Fernando, dkk., (2024, hlm. 63) hasil belajar adalah capaian yang diberi ke murid berbentuk evaluasi usai mengikuti tahap belajar dengan menaksir wawasan, karakter, keahlian individu murid terdapat peralihan perilaku. Sementara Julhadi (2021 hlm. 44), menuturkan bahwasanya hasil belajar ialah capaian tahap pembelajaran pengajaran, capaian pembelajaran positif tidak terpisah dari peran satu pendidik yang membuat tahap pembelajaran yang positif serta mengasyikkan. Hasil belajar memiliki tiga aspek yakni: pertama, Aspek kognitif ialah capaian pembelajaran yang terkait terhadap wawasan, pengertian, penerapan, pengkajian serta penggabungan. Kedua, aspek afektif ialah capaian pembelajaran yang berkaitan karakter atau perilaku tindakan murid meliputi fokus, tertib, dorongan pembelajaran. Ketiga, Aspek

psikomotor, diantaranya capaian pembelajaran yang terkait pada keahlian serta kapabilitas beraksi.

Dari beberapa pendapat bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya hasil belajar ialah elemen utama di tahap edukasi karena merefleksikan peralihan tingkahlaku, ilmu, keahlian serta karakter yang diperoleh partisipan pelajar usai menjalani aktivitas belajar. Selain itu hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan sebab menggambarkan efektivitas proses pembelajaran serta pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar ialah beragam pengalaman yang didapat murid yang meliputi 3 ranah yakni, ranah kognitif, efektif, serta psikomotorik. Ada berbagai indikator guna menghitung ketergapaian hasil belajar murid. Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 189) indikator hasil belajar ada 3 ranah, pengetahuan, yakni: kognitif, pemahaman, termasuk pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi; afektif dengan contoh penerimaan, menjawab, serta menetapkan nilai; psikomotorik yang termasuk di dalamnya ialah *fundamental movement*, *ordinative movement*, *creative movement* serta *generic movement*. Berikut indikator hasil belajar Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) ialah:

- 1) Ranah kognitif memusatkan pada cara partisipan didikan memperoleh wawasan ilmiah lewat teknik pembelajaran ataupun penyajian.
- 2) Ranah efektif berhubungan perilaku, norma, kepercayaan yang berfungsi esensial dalam pergeseran perilaku laku.
- 3) Ranah psikomotorik, kemahiran serta peningkatan pribadi yang diaplikasikan pada performa kemahiran ataupun praktik peningkatan penguasaan kemahiran. Ranah ini menitikberatkan pada kapabilitas partisipan didikan dalam menerapkan pengetahuan lewat perbuatan konkret.

Selaras pada itu dari Benjamin S.Bloom dalam (Rusmono, 2017, hlm. 10) melalui “*Taxonomi of edication objective*” terbagi 3 jenis tujuan pendidikan dari teori yang diungkapkan Benjamin S.Bloom terbagi kognitif, afektif, serta psikomotorik. Berikut pemaparan indikator hasil belajar yakni:

- 1) Ranah kognitif ialah sebuah peralihan sikap yang ada di kognisi. Tahap belajar terbagi aktivitas mulai dari penerimaan rangsangan, penyimpanan serta pemrosesan otak. Bloom bahwasanya tingkatan kognitif diawali dari terendah serta mudah yakni mengingat paling tinggi serta konteks ialah penilaian.
- 2) Ranah afektif, bahwasanya sukses dirangkai dimulai yang paling rendah sampai tertinggi. Demikian yang dimaksud ranah afektif ialah yang berkaitan nilai-nilai yang berikutnya dikaitkan perilaku serta tindakanerilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun dari urutan mulai paling rendah serta sederhana hingga paling tinggi hanya bisa tercapai ketika siswa sudah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Adapun dari Muhibbin (dalam Krisnayanti & Wijaya, 2022) hasil belajar siswa ada 3 ranah pokok yakni “kognitif, afektif, psikomotorik”. jenis serta indikator hasil belajar siswa yakni:

- 1) Ranah Kognitif. Ada beragam indikator yakni ingatan, pemahaman, penerapan, serta menganalisa. Ranah Kognitif. Terdapat beberapa indikator dalam ranah berikut yakni “ingatan, pemahaman, penerapan, serta menganalisis”. Indikator ingatan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali fakta, konsep, istilah, ataupun informasi yang sudah dipelajari sebelumnya. Pemahaman mengindikasikan kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi dengan kata-kata sendiri, menafsirkan makna, serta menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya. Penerapan mengacu pada kemampuan menerapkan konsep, prinsip, ataupun prosedur dalam situasi baru maupun dalam penyelesaian masalah yang kontekstual. Tiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbeda beda diantaranya:
 - a) Ingatan, mencakup bisa mengulangi lagi, mengutarakan lagi, pengertian, menerangkan lagi, merangkum memakai tutur pribadi, dan mencocokkan ilustrasi yang diberikan pengajar bersama ilustrasi yang dialami murid, dan mencocokkan ilustrasi yang diberikan pengajar bersama ilustrasi yang dialami murid.

- b) Mengaplikasikan, mempraktikkan capaian pengajaran pada kehidupan riil, mengubah bahan, serta mengelompokkan materi maupun ilustrasi pada kehidupan harian.
- c) Menganalisis, bisa menyelesaikan isu yang terdapat, mengidentifikasi persoalan ataupun ilustrasi konkret, serta menghubungkan bahan bersama ilustrasi konkret pada kehidupan murid.
- d) Ranah afektif meliputi beragam indikator yakni, penerimaan, perilaku menghormati, pengkajian, serta penghayatan. Berikut istilah aktivitas fungsional yang ada pada setiap indikator:
 - (1) Murid bisa mengindikasikan menerima masukan serta menolak masukan.
 - (2) Bagaimana murid bisa menghargai sebuah perbedaan dengan mengagumi, serta menganggap sebuah pendapat itu berharga.
 - (3) Bagaimana murid bisa meyakini.
 - (4) Bagaimana siswa bisa menerapkan dalam pribadi serta perilaku sehari-hari.
- 2) Ranah psikomotorik meliputi berbagai indikator, yakni kemahiran berpindah, berperilaku, serta kemampuan saat memperlihatkan ungkapan lisan maupun nonverbal yang terkoordinasi. Ranah berikut berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan melalui tindakan nyata, diantaranya melaksanakan praktik, menerapkan alat, melaksanakan demonstrasi, maupun mengindikasikan respons fisik yang selaras pada instruksi pembelajaran. Perkembangan psikomotorik tidak hanya menekankan ketepatan gerak, tetapi juga koordinasi, kecepatan, ketelitian, serta keluwesan dalam melaksanakan sebuah tugas. Didalam konteks pembelajaran, aspek berikut bisa diamati melalui performa siswa saat melaksanakan kegiatan praktik, presentasi, simulasi, ataupun aktivitas berbasis proyek yang menuntut keterampilan tertentu.

Namun demikian, didalam penelitian berikut indikator penilaian yang diterapkan difokuskan pada ranah kognitif dengan mengacu pada Taksonomi Bloom tercantum Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Proses Kognitif Berlandaskan Tingkat Kognitif Bloom

Proses Kognitif			Penjelasan
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil informasi yang relevan dari ingatan.
C2		Memahami	Mengembangkan arti dari proses pembelajaran.
C3		mengaplikasikan	Melaksanakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa.
C4	HOTS	Menganalisis	Membagi materi ke dalam bagian - bagian guna menentukan serta menghubungkan antar bagian.
C5		Mengevaluasi	Melaksanakan evaluasi berlandaskan kriteria.
C6		Menciptakan	Mengorganisir elemen-elemen secara bersamaan guna menciptakan sebuah kesatuan yang saling terhubung ataupun bermanfaat, merakit komponen-komponen ke dalam format ataupun tata letak yang berbeda.

Tabel 2.2 di atas ialah tabel ranah kognitif dalam taksonomi bloom. Mengambarkan kemampuan hasil belajar murid secara bertahap, mulai dari proses mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan. Ranah kognitif berikut menjadi dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran hingga terarah serta selaras pada tingkat kemampuan berpikir murid.

Bigg serta Collis menegaskan bahwasanya proses kognitif diawali dari tahap kecil hingga abstrak. Lalu dikembangkan suatu teori yang bermaksud guna memahami mutu hasil belajar murid yang diketahui nama SOLO (*Structure Of the Observed Learning Outcome*) ataupun struktur.

Tujuan pembelajaran mengindikasikan yang wajib diraih murid selaku hasil belajar. Maksud berikut krusial demi pengajaran, dikarenakan sikap disengaja serta beralasan yang bisa dikelompokkan pada sebuah taksonomi yakni “taksonomi Bloom, Berdimensi Dua, SOLO (*The Structure of The Observed Learning Outcomes*)”, Biggs & Collis (dalam Kuswana, 2012, hlm.

98). Taksonomi SOLO diungkapkan Biggs serta Collins tahun 1982. Biggs serta Collins mengelompokkan Taksonomi SOLO berlandaskan lima level yakni “*prestructural, unistructural, multistructural, relational, serta extended abstract*”. Klasifikasi berikut atas dasar keberagaman kapabilitas bernalar siswa saat menjalankan penyelesaian persoalan saat menanggapi pertanyaan yang dilampirkan.

Adapun indikator respon murid berlandaskan taksonomi SOLO yang diterapkan didalam riset berikut disesuaikan dengan indikator dari Chick (dalam Ekawati dkk, 2013, hlm. 101-107) serta sudah divalidasi ahli. Secara rinci bisa dicermati pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Indikator Kemampuan Peserta Didik Berlandaskan Taksonomi Solo

No.	Level Kemampuan	Indikator
1.	<i>Prestructural</i>	Murid menerapkan data ataupun tahap menyiapkan pertanyaan yang salah hingga simpulan yang didapat tidak pasti ataupun tidak selaras. Murid sekadar mempunyai minim keterangan yang bahkan tidak berkaitan, hingga tidak Menyusun suatu kesatuan dasar sama sekali serta tidak bermakna apapun. Murid belum bisa melaksanakan tugas yang diberi secara pasti maknanya tidak berkeahlian yang bisa diterapkan saat menuntaskan tugas diberi.
2.	<i>Unistructural</i>	Murid semata menerapkan minimnya satu keterabgab serta menerapkan satu ranah ataupun tahap pemecahan. Murid menetapkan tahap berlandaskan keterangan yang ditetapkan guna penuntasan permasalahan yang benar namun simpulan diperoleh tidak selaras.
3.	<i>Multistructural</i>	Murid mengimplementasi beragam keterangan ataupun informasi namun tiada kaitannya dari beragam data ataupun keterangan namun hubungan itu tidak pasti hingga simpulan yang didapat tidak selaras.
4.	<i>Relational</i>	Murid menerapkan beragam informasi/ keterangan lalu diterapkan ranah tahap kemudain memperoleh sementara, lalu mengkaitkan Bersama data serta ataupun tahap lainnya hingga bisa ditarik simpulan yang selaras. Murid menghubungkan cara ataupun tahap hingga seluruh keterangan yang tersambung sejalan serta

No.	Level Kemampuan	Indikator
		didapat simpulan yang selaras.
5.	<i>Extended Abstract</i>	Murid menerapkan beragam keterangan ataupun data lalu diaplikasikan ranah ataupun tahap kemudian memperoleh sementara lalu mengkaitkan Bersama keterangan serta tahap lainnya hingga bisa ditarik simpulan yang selaras serta bisa mengeneralisasikan dari perolehan yang didapat. Murid bernalar secara konseptual serta bisa melaksanakan generalisasi di sebuah area pemaham serta pengalaman lainnya.

Berlandaskan dari indikator diatas, bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya Taksonomi SOLO yang diungkapkan Biggs serta Collis mengelompokkan kualitas hasil belajar murid berlandaskan tingkat kompleksitas berpikir, mulai dari level paling sederhana (*prestructural*) hingga paling kompleks (*extended abstract*). Tiap level menggambarkan bagaimana murid menerapkan informasi, menghubungkan konsep, hingga mampu menarik kesimpulan serta melaksanakan generalisasi. Pada level rendah, murid belum mampu memahami ataupun mengaitkan informasi dengan benar, sedangkan pada level yang lebih tinggi, murid tidak hanya mampu mengintegrasikan berbagai keterangan dengan relevan, namun pula bisa mengembangkan pengertian kian abstrak serta luas. Dengan demikian, taksonomi SOLO memberi gambaran yang jelas terkait perkembangan kemampuan berpikir murid dalam menyelesaikan masalah.

Namun demikian, didalam konteks penelitian berikut, peneliti lebih memilih menerapkan taksonomi Bloom sebagai dasar analisis pembelajaran. Perihal berikut disebabkan sebab taksonomi Bloom memiliki struktur yang lebih sederhana, sistematis, serta mudah diterapkan dalam perencanaan maupun evaluasi pembelajaran. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam tingkatan yang jelas mulai dari mengingat hingga mencipta, hingga memudahkan guru dalam menyusun indikator, instrumen soal, serta penilaian yang selaras dengan tujuan pembelajaran.

Selain itu, taksonomi berikut sudah diterapkan secara luas dalam dunia pendidikan, hingga hasil analisis menjadi lebih mudah dipahami,

dikomunikasikan, serta dibandingkan dengan penelitian lain. Dibandingkan dengan taksonomi SOLO yang lebih menekankan pada kualitas struktur pemahaman, taksonomi Bloom dinilai lebih praktis dalam mengukur capaian hasil belajar murid secara umum, khususnya didalam konteks evaluasi pembelajaran di kelas.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar murid terpengaruh dua faktor yakni faktor internal serta eksternal murid. Faktor internal murid diantaranya kendala kondisi, kelainan badan, aspek mental (kecerdasan, ketertarikan pembelajaran, fokus, bakat, dorongan, kedewasaan, kesiagaan partisipan), serta aspek keletihan. Sementara faktor eksternal yang terpengaruh tahap serta hasil belajar murid diantaranya faktor keluarga, sekolah serta masyarakat Nurhasanah serta Sobandi (2016, hlm. 129). Sedangkan dari Zulkifli (2016, hlm. 10) bahwasanya ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar yakni:

- 1) faktor bermula diri sendiri (jasmani, psikologis) dimana berkarakter bawaan ataupun yang diperoleh, contohnya visual, auditori serta lainnya.
 - a) Faktor psikologis, terbagi intelegensi, bakat, perilaku, tradisi, ketertarikan, capaian pembelajaran, perasaan, serta adaptasi pribadi
 - b) Faktor kematangan fisik maupun psikis, diantaranya perkembangan otak, disiplin serta lainnya.
- 2) Faktor bermula dariluar (sosial, adat, serta fisik). Guna rincinya bakal dijelaskan sebagaimana dibawah: Faktor bermula dari luar diri (eksternal factor) yakni:
 - a) Faktor sosial terbagi suasana keluarga, suasana pendidikan serta sosial, aspek kemasyarakatan pula amat memengaruhi capaian pembelajaran partisipan didikan misal metode individu dewasa mengajar, kondisi finansial serta demikian pula suasana lokasi menetap.
 - b) Faktor adat istiadat yakni tradisi rutinitas, pengetahuan keilmuan, teknologi, seni pula amat berdampak pada capaian pembelajaran pelajar.

Sefrekuensi dengan pendapat (Bella, 2024, hlm. 5890) menuturkan bahwasanya unsur yang mendampaki perolehan belajar bisa terbagi 2

golongan, yakni faktor internal serta eksternal. Faktor internal diantaranya minat, bakat, motivasi, kemampuan, pengetahuan, serta kesiapan murid. Sedangkan faktor eksternal diantaranya keluarga, sekolah, lingkungan sekitar, serta masyarakat. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid (Marlina & Solehun, 2021):

1) Faktor Internal

a) Minat

Jikalau murid tidak berminat yang kokoh di sebuah hal, maknanya murid hendak kesusahan serta tidak akan tertarik guna melaksanakannya. Minat ialah suatu yang krusial serta wajib dipunyai saat melaksanakan sesuatu. Minat mendorong murid untuk lebih fokus, bersemangat, serta aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, minat juga bisa meningkatkan daya ingat serta pemahaman murid atas materi yang dipelajari.

b) Bakat

Dalam hakikatnya, setiap individu berbakat pada area beragam. Bakat yang dipunyai siswa sebuah bersama siswa yang lainnya pasti semata berlainan. Dari Anggraini, dkk., (2020, hlm. 26) bakat individu meraih pencapaian di ranah spesifik. Namun, guna bisa terealisasi dibutuhkan pelatihan, wawasan, pengalaman serta dorongan.

c) Motivasi

Motivasi ialah beberapa upaya guna mempersiapkan situasi khusus, hingga pribadi hendak serta melaksanakan suatu hal (Marlina & Solehun, 2021). lalu motivasi amat krusial saat murid terdorong dalam belajar. Motivasi belajar yang muncul pribadi berhubungan pada arah pembelajaran siswa itu sendiri. Kian dorongan pembelajaran siswa maknanya kian besar kesempatan demi sukses meraih arah pembelajarannya (Indah, dkk., 2020).

d) Cara Belajar

Cara belajar ialah satu diantara yang terpengaruh prestasi pembelajaran murid. Cara belajar ialah cara dalam melaksanakan

aktivitas pembelajaran guna meraih pencapaian yang diharap Malya dkk (2022, hlm. 4124).

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Lingkungan jasmani serta masyarakat bisa memengaruhi tahapan serta capaian pembelajaran. Lingkungan jasmani antara lain kadar, temperatur, serta kekakuan atmosfer. Belajar kondisi atmosfer yang segar akan lebih baik daripada pembelajaran di atmosfer yang sesak. Lingkungan sosial pula memengaruhi tahapan serta capaian pembelajaran, baik melalui metode apa pun.

b) Faktor Instrumental

Unsur yang kehadiran serta pemakaiannya diatur selaras pada hasil belajar yang diharap dinamakan instrumental. Faktor itu diharap bisa bermanfaat selaku metode guna mencapai tujuan belajar yang tersusun.

Adapun dari Mootoh dan Kristina (2022, hlm. 10) hasil belajar dipengaruhi dua faktor diantara lain:

1) Faktor Internal

a) Bakat, ialah kecakapan alami yang tetap harus ditingkatkan ataupun diasah.

b) Minat bisa muncul sebab minat dari unsur eksternal ataupun motivasi dari internal. Hasrat yang besar terutama guna menaikkan martabat serta mendapak profesi yang baik serta Sejahtera, sering dijadikan munculnya ketertarikan pembelajaran.

c) Motivasi, motivasi ialah rangkaian upaya guna mempersiapkan keadaan khusus hingga individu bersedia serta berniat melakukan sesuatu.

d) Cara belajar, ialah tindakan pribadi siswa yang lebih spesifik berhubungan upaya yang sedang ataupun telah lazim dilakukan oleh siswa guna mendapat pengetahuan.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah lingkungan murid pembelajaran ikut berkontribusi signifikan saat menetapkan kesuksesan pembelajaran mereka. Unsur lainnya mutu pendidik, cara pembelajaran, serta kecocokan bahan dengan kapasitas murid, seluruhnya sangat memengaruhi capaian pembelajaran murid.

b) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga ialah dampak pokok bagi kehidupan, perkembangan serta kemajuan individu. Suatu kontribusi keluarga pada kemajuan anak ialah selaku pendorong kapasitas guna meraih kesuksesan di pendidikan serta kehidupan sosial.

c) Lingkungan

Masyarakat ialah unsur yang berhubungan sekitaran murid itu. Dari pendapat para ahli diatas peneliti bisa menyimpulkan bahwasanya bisa membantu murid guna membedakan proses belajar dalam lingkungan maupun di luar lingkungan belajar.

Berlandaskan beragam pendapat, bahwasanya hasil belajar didampaki unsur internal serta eksternal. Faktor internal meliputi dimensi, potensi, ketertarikan, dorongan, serta metode belajar. Faktor eksternal diantaranya lingkungan keluarga, sekolah, serta situasi lingkungan tertinggal. seluruh unsur berikut saling berhubungan serta berdampak sejauh mana siswa bisa meraih capaian pembelajaran yang maksimal. Oleh sebab itu, upaya meningkatkan temuan belajar bukan sekadar bergantung di kemampuan murid sendiri, namun pula dukungan lingkungan di sekitarnya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu diterapkan sebagai rujukan guna memberi gambaran perbandingan serta memperkuat landasan teori. Temuan riset yang dilaksanakan oleh (Riza, dkk., 2018) mengindikasi bahwasanya “penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Quizwhizzer memberi pengaruh positif atas hasil belajar matematika murid sekolah dasar”. Perihal berikut bisa dicermati dari hasil nilai rata-rata hasil

belajar matematika pada kelas eksperimen senilai 74,62%, sementara rata-rata kelas kontrol senilai 52,96%. Perbedaan nilai rata-rata itu mengindikasikan bahwasanya murid yang belajar menerapkan model TGT berbantuan media Quizwhizzer mendapat perolehan belajar yang kian tinggi daripada bersama pelajar yang mengikuti pembelajaran menetapkan metode pembelajaran tradisional.

Temuan riset (Safira, dkk., 2025) menyebutkan bahwasanya “penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Quizwhizzer bisa meningkatkan hasil belajar matematika murid”. Perihal berikut terlihat dari kenaikan perolehan belajar secara bertahap dari prasiklus hingga siklus II. Tahap prasiklus, rata-rata pelajar senilai 49,14 serta ketuntasan 41,38%. Pada siklus I bertambah 63,79 serta ketuntasan 62,06%, serta siklus II bertambah 73,62 serta ketuntasan 82,76%. Hasil itu mengindikasikan bahwasanya penggunaan model TGT berbantuan media Quizwhizzer bisa menaikkan perolehan belajar matematika peserta didik.

Temuan riset (Nur, dkk., 2025) mengindikasikan bahwasanya “penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media jam sudut memberi pengaruh atas hasil belajar matematika siswa”. Perihal berikut bisa dicermati dari rata-rata *pretest* yang didapat siswa sebelum perlakuan ialah senilai 47,08, sedangkan sesudah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media jam sudut, nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat menjadi 84,31. Peningkatan itu mengindikasikan bahwasanya penerapan model pembelajaran yang mengkaitkan aktivitas kerjasama, permainan, serta pertandingan bisa menolong pelajar mengerti materi pembelajaran dengan lebih baik.

Temuan riset (Ridha, dkk., 2025) menyebutkan bahwasanya “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Quizizz berefek signifikan atas hasil belajar IPA siswa kelas VI”. Perihal berikut ditunjukkan di kenaikan rata-rata siswa *pretest* senilai 56,81 menjadi 85,36 pada *posttest*. hingga model TGT berbantuan media Quizizz terlihat efektif saat mengembangkan pemahaman siswa pada materi perkembangbiakan hewan. Temuan riset (Nurunnahar, dkk., 2025)

mengindikasikan bahwasanya “penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan detektif bisa mengembangkan hasil belajar siswa kelas IV”. Perihal berikut dibuktikan dari kenaikan persentase ketuntasan belajar siswa dari 33,33% pada mula pembelajaran menjadi 78,22% pada siklus II, dengan nilai tertinggi meningkat dari 84 menjadi 100. Hingga memberi pengaruh positif serta signifikan atas peningkatan hasil belajar serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan riset (Muliadi, dkk., 2025) membuktikan bahwasanya penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer berbasis teknologi bisa meningkatkan aktivitas guru, keaktifan murid, serta hasil belajar IPAS murid kelas V SD Inpres 6/75. Media pembelajaran berikut terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran hingga bisa meningkatkan keterlibatan murid sekaligus mempermudah pemahaman materi yang diajarkan. Temuan riset yang dilaksanakan oleh Maharani (2025) mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran QuizWhizzer berefek positif atas hasil belajar IPAS murid kelas 5 SD Negeri 6 Sungai Raya. Perihal berikut bisa terlihat pada hasil *posttest* murid yang meningkat sesudah diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran QuizWhizzer dibanding dengan nilai *pretest* peserta didik ketika sebelum diberi perlakuan.

Temuan riset (Septiani, dkk., 2022) mengindikasikan bahwasanya penggunaan aplikasi QuizWhizzer berefek signifikan atas minat belajar murid kelas IV pada materi sumber energi. Perihal berikut dibuktikan berlandaskan hasil Independent Sample T-Test, didapat nilai $t = 3,062$ yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan diantara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Hingga bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya penggunaan aplikasi QuizWhizzer meningkatkan minat belajar murid pada materi sumber energi.

Temuan riset yang dilaksanakan oleh (Handayani, dkk., 2025) membuktikan bahwasanya “penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QuizWhizzer mampu menaikkan minat belajar siswa di pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS)”. Temuan riset yang dijalankan oleh (Saraswati, dkk., 2024) mengindikasikan

bahwasanya penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Papaku Berkartu berefek positif atas hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Kecamatan Salaman. Perihal berikut dibuktikan Sig. (2-tailed) 0,000 yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan diantara nilai *pretest* serta *posttest*. Hingga bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya penerapan TGT berbantuan media Papaku Berkartu efisien saat mengoptimalkan capaian belajar matematika murid.

Berlandaskan berbagai temuan riset yang sudah dipaparkan, bisa diambil sebuah simpulan bahwasanya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang digabungkan dengan sarana interaktif diantaranya QuizWhizzer maupun media pendukung lainnya terbukti secara konsisten memberi pengaruh positif serta signifikan atas kenaikan capaian pembelajaran murid dimana diperlihatkan lewat peningkatan skor rerata *pretest* ke *posttest*, peningkatan persentase ketuntasan belajar pada tiap siklus, serta temuan pengujian statistik yang mengindikasikan signifikansi di bawah taraf 0,05. Selain berdampak pada aspek kognitif, penerapan TGT berbantuan media interaktif juga meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa, serta keterlibatan guru dalam proses pembelajaran. Perihal berikut mengindikasikan bahwasanya penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan teknologi bisa mewujudkan situasi belajar yang memikat serta partisipatif bagi siswa. Melalui aktivitas permainan serta kompetisi yang sehat dalam TGT, siswa menjadi lebih termotivasi guna memahami materi pembelajaran secara mendalam. Selain itu, interaksi diantaranggota kelompok juga bisa meningkatkan kemampuan kerja sama serta komunikasi siswa. Dengan demikian, model TGT berbantuan media interaktif bisa menjadi satu diantara pilihan taktik pengajaran yang efisien guna mengoptimalkan mutu tahapan serta capaian pembelajaran di kelas.

C. Kerangka Pemikiran

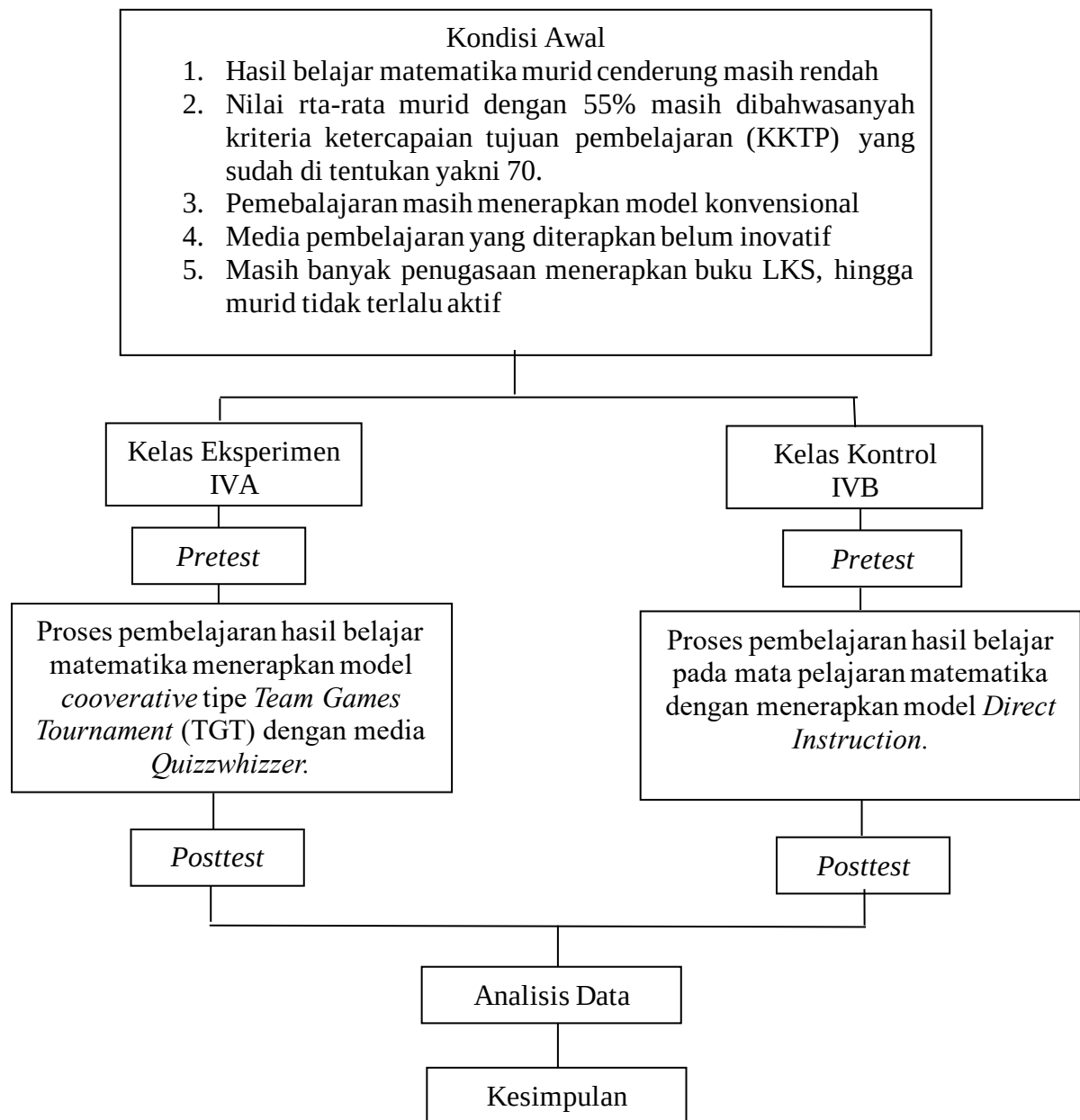
Kerangka berpikir ialah sebuah model konseptual yang menggambarkan hubungan diantara teori serta berbagai faktor yang dianggap sebagai masalah penting. Menurut Sugiyono (2019) kerangka berpikir ialah pola konseptual mengenai bagaimana konsep berkaitan dengan berbagai dimensi yang dikenali.

Struktur pemikiran riset ialah landasan pemikiran dari riset yang dirangkum dari fakta, pengamatan serta kajian literatur. Struktur pemikiran mencakup konsep atau dalil serta gagasan yang menjadi landasan dalam riset. Selain itu, kerangka berpikir juga berfungsi guna memperjelas alur penelitian. Dengan adanya kerangka berpikir yang sistematis, penelitian bisa berjalan lebih terarah serta memiliki landasan yang kuat dalam menjawab permasalahan yang diteliti.

Selain itu, kerangka berpikir juga membantu peneliti dalam merumuskan hipotesis penelitian yang akan diuji secara empiris. Kerangka berikut disusun secara sistematis dengan mengacu pada variabel independen, dependen, serta variabel intervening ataupun moderating jikalau diperlukan. Dengan adanya kerangka berpikir yang jelas, proses penelitian menjadi lebih terarah serta meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pengambilan kesimpulan. Oleh sebab itu, penyusunan kerangka berpikir harus dilaksanakan secara logis, runtut, serta didukung oleh teori-teori yang relevan agar memiliki dasar ilmiah yang kuat.

Peneliti menerapkan dua kelas, yakni kelas IVA menjadi kelas eksperimen serta kelas IVB menjadi kelas Kontrol. Pada awal pertemuan tiap masing-masing kelas akan diberi *pretest*. Kelas eksperimen menerapkan model *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quiswhizzer, sedangkan kelas kontrol menerapkan model *Direct Instruction*. Diujung pengajaran tiap kelas hendak diberi *posttest* melalui pertanyaan yang serupa. Hasil selisih *posttest* serta *pretest* akan dikaji guna memahami dampak model *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quiswhizzer atas hasil belajar matematika murid di sekolah dasar.

Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dilaksanakan secara sistematis selaras pada sintaks model TGT yang diantaranya penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, serta turnamen. Sementara itu, kelas kontrol menerima pembelajaran secara langsung melalui penjelasan guru, pemberian contoh, serta latihan soal secara individu. Perbedaan perlakuan pada kedua kelas itu diharap bisa mengindikasikan perbedaan hasil belajar yang signifikan sebagai bentuk efektivitas penggunaan model TGT berbantuan media Quiswhizzer.



Gambar 2.7 Skema Kerangka Berpikir

Gambar 2.7 di atas adalah skema penelitian yang membandingkan hasil belajar matematika diantara dua kelompok kelas. Fokus utama dalam penelitian ialah indikator hasil belajar matematika yang akan diukur. Peneliti membagi murid menjadi dua kelompok, yakni kelas eksperimen (IVA) yang menetapkan model *cooperative* tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan media *Quizzwhizzer* sementara itu, kelas kontrol menerapkan model *Direct Instruction*. Alur penelitian dimulai dengan memberikan soal *pretest* pada dua

kelompok guna mengetahui kemampuan awal murid, selanjutnya tiap kelompok diberlakukan model pembelajaran yang lain. Sesudah proses pembelajaran selesai, diberi soal *posttest* guna mengukur hasil belajar murid. Data yang didapat kemudian dianalisis guna membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran itu.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Adapun pendapat (Prasetyo, dkk., 2022) asumsi adalah salah satu pusat acuan penelitian, anggapan secara tersirat termuat dalam paradigma, sudut dan struktur konsep yang digunakan dalam penelitian. anggapan biasanya diakui demikian saja sebagai satu yang benar dengan sendiri. Anggapan lazim bersumber dari postulat, yakni kebenaran dalil apriori yang tidak dapat dibuktikan validitasnya. Asumsi didalam penelitian berikut adalah hasil belajar matematika murid kelas IV di SD Mathala'ul Khoeriyah yang menerapkan model cooverative tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Quiswhizzer akan lebih tinggi daripada menerapkan model *Direct Instruction*.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi sementara tunggal dipakai merancang konsep ataupun percobaan serta diuji Creswell (2018). Hipotesis ialah respons tentatif yang akan diuji validitasnya lewat riset lanjutan (Amruddin, dkk., 2022) mengatakan hipotesis ialah respons tentatif pada persoalan yang diperlukan pengujian validitas secara empiris. Dugaan itu selaku pernyataan keterkaitan dari apa yang sedang ditelusuri serta dikaji dalam persoalan, hingga hipotesis berikut bisa dikatakan sebagai keterangan yang masih diramalkan dari hubungan fenomena yang kompleks, maknanya tidak salah bila perumusan hipotesis berikut jadi utama di studi.

Berlandaskan teori kerangka berpikir yang sudah dipaparkan sebelumnya, maknanya hipotesis pada studi adalah:

H₀: Tidak terdapat perbedaan diantara hasil belajar yang menerapkan dengan model *cooverative tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quiswhizzer dengan model pembelajaran *Direct Instruction* pada murid kelas IV SD.

H₁: Terdapat perbedaan diantara hasil belajar yang menerapkan dengan model *cooperative tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quiswhizzer dengan model *Direct Instruction* pada murid kelas IV SD.