

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran sehingga murid dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk menumbuhkan kekuatan spiritual keagamaan, refleksi diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai moral yang mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang mengubah perilaku murid sehingga mereka menjadi individu yang dewasa dan mampu menjalani kehidupan mandiri serta bertindak sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar dimana individu itu berada.

Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, terutama dengan diperkenalkannya kurikulum baru yang dikenal sebagai Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini lahir dari evaluasi terhadap Kurikulum 2013 dan bertujuan untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan relevan. Kurikulum Merdeka merupakan bentuk pembaruan yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Namun, penerapan Kurikulum Merdeka tidak terlepas dari berbagai kendala. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman para pendidik mengenai konsep dan ketentuan yang terkandung dalam kurikulum ini. Banyak guru masih kesulitan untuk beradaptasi dari metode pembelajaran sebelumnya yang cenderung mengedepankan ceramah, sehingga mengakibatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada pemahaman konsep kurikulum dan peran guru sebagai pelaksana pembelajaran. Konsep Kurikulum Merdeka menempatkan guru sebagai penggerak utama dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan dalam membimbing, melatih, serta mengembangkan potensi murid secara menyeluruh.

Oleh karena itu, implementasi Kurikulum Merdeka perlu diwujudkan melalui penciptaan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan suasana belajar tersebut, murid diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan pembelajaran abad ke-21 karena dirancang untuk menjawab tantangan perkembangan zaman, khususnya dalam menyiapkan murid agar memiliki kompetensi yang relevan dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Pembelajaran abad ke-21 menekankan penguasaan keterampilan 6C, salah satunya yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis). *Critical Thinking* (berpikir kritis) dapat diasah melalui pembelajaran matematika karena dalam proses pembelajarannya murid tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada cara dan alasan dalam memperoleh jawaban. Murid dilatih untuk memahami permasalahan matematika secara cermat, mengidentifikasi informasi yang diketahui dan yang ditanyakan, serta menghubungkan konsep-konsep yang relevan untuk menentukan strategi penyelesaian yang tepat. Menurut Anggraini (2021, hlm. 2416), pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk dikembangkan karena anak usia sekolah dasar sedang mengalami perkembangan kemampuan berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh sebab itu, sangatlah penting pembelajaran matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan dasar.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua murid sejak tingkat dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta keterampilan untuk bekerja sama (Astini dkk., 2020, hlm. 3). Kompetensi tersebut sangat diperlukan agar murid dapat mengakses, mengelola dan memanfaatkan informasi dengan efektif. Secara umum, matematika berfungsi untuk melatih pola pikir murid dalam menyelesaikan berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan matematika itu sendiri maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, matematika tidak hanya mencerdaskan murid tetapi dapat untuk membentuk kepribadian murid mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Sehubungan dengan pentingnya peran matematika dalam membentuk kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, hasil belajar menjadi aspek yang perlu diperhatikan untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut telah tercapai pada diri murid. Menurut Windanda (2021, hlm. 3762), hasil belajar merupakan kemampuan yang sudah dicapai murid setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Disisi lain, Lindaswari (2020, hlm. 372) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan dalam kemampuan dan keterampilan, sikap, pemahaman, pengetahuan, serta apresiasi, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aktivitas berpikir atau proses kerja otak murid. Ranah ini mencakup kemampuan intelektual yang dimiliki murid, mulai dari kemampuan menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga kemampuan tertinggi yaitu menciptakan (C6). Ranah kognitif dapat dinilai melalui tes yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan diperoleh murid selama proses pembelajaran di sekolah (Magdalena dkk., 2021, hlm. 50). Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual murid dalam mengolah dan menyampaikan kembali konsep yang telah dipelajari. Kemampuan ini mencakup berbagai aktivitas berpikir, seperti belajar, mengingat informasi, menggunakan logika, serta memanfaatkan pengetahuan untuk mengambil keputusan. Selanjutnya, ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi (Magdalena dkk., 2021, hlm. 51). Ranah afektif juga berkaitan dengan pengelolaan emosi, sikap, dan nilai yang memengaruhi perasaan, minat, motivasi, serta cara seseorang merespons dan berinteraksi dengan lingkungan. Terakhir ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan murid dalam melakukan suatu tindakan setelah memperoleh pengalaman belajar. Ranah ini dapat dinilai melalui pengamatan terhadap keterampilan murid saat melakukan kegiatan praktik (Magdalena dkk., 2021, hlm. 51).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap murid kelas IV SDN 166 Ciateul bahwa Hasil belajar matematika masih tergolong rendah yang terlihat dari berbagai permasalahan dalam proses

pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kurangnya konsentrasi murid selama pembelajaran yang berdampak pada belum optimalnya pemahaman konsep matematika. Selain itu, rendahnya motivasi belajar juga menyebabkan murid kurang aktif, kurang percaya diri, serta memiliki minat yang rendah dalam mengikuti pembelajaran matematika. Di samping itu, kurangnya kemandirian belajar membuat murid belum terampil dalam mengerjakan soal dan menerapkan langkah-langkah penyelesaian masalah sehingga hasil yang diperoleh masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut dapat dilihat dari data yang didapatkan dari hasil nilai ulangan harian matematika, terdapat 57,15% murid yang mendapatkan nilai dibawah KKTP. Hal tersebut menunjukkan bahwa dari jumlah 28 murid hanya terdapat 12 murid yang tuntas dan 16 murid belum tuntas. Sementara KKTP mata pelajaran matematika yaitu 75. Dengan demikian, hasil belajar murid terhadap matematika materi bangun datar terbilang masih rendah.

Rendahnya hasil belajar matematika tersebut dikarenakan kurangnya minat belajar murid di dalam kelas, karena kegiatan pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru. Di mana dalam pelaksanaannya, pembelajaran matematika lebih sering menggunakan model ceramah yang dipadukan dengan pemberian contoh soal, serta model *Problem Based Learning* yang diterapkan pada beberapa pertemuan. Namun, keterlibatan aktif murid dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan saling membantu antarsesama murid masih terbatas. Selain itu, guru telah menggunakan media pembelajaran konkret untuk mendukung pemahaman konsep matematika, tetapi pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital masih belum optimal. Media interaktif seperti *wordwall* belum banyak digunakan sehingga kesempatan murid untuk berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut berdampak pada pengalaman belajar dan hasil belajar murid rendah akibat ketidakmampuan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena mereka hanya memperhatikan penjelasan guru dan mencatat. Untuk meningkatkan hasil belajar murid, maka sangat penting untuk memberikan model pembelajaran yang menarik.

Upaya untuk mengatasi permasalahan hasil belajar matematika murid yang rendah adalah dengan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan, serta mengajak murid untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Upaya ini diambil karena pada saat observasi terlihat murid kelas IV cenderung lebih mudah memahami materi apabila terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar pendapat dengan teman sebayanya. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, murid akan lebih memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru yang nanti akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar mereka.

Model pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok juga sesuai dengan kebutuhan murid kelas IV yang memiliki kemampuan belajar yang beragam, karena murid dapat saling membantu dalam memahami materi matematika yang belum dikuasai. Guru bisa memanfaatkan model pembelajaran kooperatif dalam pengoptimalan hasil belajar murid guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Abrori dkk. (2023, hlm. 302) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi dalam belajar mengajar yang menekankan pada kerja sama tim dalam menyelesaikan suatu persoalan pada materi. Pada penggunaan model ini, setiap anggota kelompok akan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas saat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif yang mampu mendorong keterlibatan saat pembelajaran matematika yaitu model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dikembangkan oleh Robert Slavin dan timnya dari Universitas John Hopkins. Model ini sangat diminati dalam pembelajaran kooperatif karena kesederhanaannya yang memudahkan penerapannya. Menurut Trianto (2007, hlm. 52) menyatakan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan pembentukan kelompok kecil dan beragam (heterogen) yang terdiri dari 4 hingga 5 murid. Sedangkan, Menurut Khotimah dkk., (2024, hlm. 109) Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* adalah model yang sangat menekankan partisipasi murid. Tujuan utama model ini adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal dengan cara meningkatkan kerjasama dan dukungan di antara murid. Pada model pembelajaran

kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) guru lebih berperan sebagai fasilitator, memberi arahan singkat sebelum menyampaikan instruksi. Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) biasanya terdiri dari 6 tahap, yaitu (1) menyampaikan tujuan dan motivasi, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan kedalam kelompok kooperatif, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penghargaan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut. Kelebihannya antara lain: a) memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan keterampilan dalam bertanya dan mendiskusikan suatu masalah, b) memberikan kesempatan kepada murid untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah, c) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan melatih keterampilan berdiskusi, d) memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan setiap murid serta kebutuhan pembelajaran mereka, e) murid lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mereka lebih aktif dalam berdiskusi, f) memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain (Wardana dkk., 2024, hlm. 179). Sedangkan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu sebagai berikut: a) kontribusi dari murid berprestasi rendah menjadi kurang, b) menuntut sifat tertentu dari murid, misalnya sifat suka bekerjasama, c) memerlukan waktu yang lebih lama untuk murid sehingga sulit mencapai target kurikulum (Amelia dkk., 2022, hlm. 544).

Dalam penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat murid dalam belajar bersama kelompok, maka penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. Salah satu media pembelajaran berbasis TIK yaitu *wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan oleh guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik serta interaktif bagi murid (Zahra dkk., 2024, hlm 3). Melalui media *wordwall* guru dapat menciptakan banyak metode belajar dengan memanfaatkan pembelajaran digital melalui situs web sebagai pembuat penilaian hasil belajar contohnya spin, pencarian

kata, memasang, menjodohkan, serta menyediakan format permainan yang ditargetkan dengan tujuan untuk melibatkan murid dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis. Media *Wordwall* ini mempunyai pengaruh yang besar kepada penilaian akhir serta ketertarikan belajar murid maupun menambah semangat dan motivasi belajar murid. Penyajian soal dengan menggunakan aplikasi *wordwall* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :1) Memotivasi dan melibatkan seluruh murid dalam pembelajaran, 2) Melatih kemampuan murid seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, 3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan belajar, 4) Mempraktikkan peran atau profesi tertentu di kehidupan nyata, 5) Membuat murid semakin kreatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Sianturi dkk., 2025) penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas V UPT SD Negeri 173299 Paniaran. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 53,52 menjadi 81,41 pada *posttest*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Simanjuntak dkk., 2025) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika murid Kelas V SD Negeri 098166 Perumnas. Terlihat dari hasil analisis data menggunakan N-Gain percent menunjukan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar murid mencapai 79,79 %. Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2025) penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar kognitif murid kelas IV pada pembelajaran matematika materi statistika dasar diagram batang SD Negeri Kalinyamat Kulon 01. Dilihat dari data hasil uji statistik menunjukkan bahwa H_0 tidak dapat diterima, sementara H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang nyata media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika murid kelas IV.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Sekolah Dasar"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah yakni, sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika murid rendah sehingga banyak murid yang mendapatkan nilai ulangan harian matematika materi bangun datar di bawah KKTP.
2. Pembelajaran matematika masih berpusat pada guru, dengan penggunaan model ceramah yang dipadukan dengan pemberian contoh soal dan *Problem Based Learning* pada beberapa pertemuan. Sehingga murid jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar yang menuntut diskusi kelompok, kurang bekerja sama dengan teman sebaya, serta belum terbiasa saling membantu dalam memahami mata pelajaran matematika sebagaimana yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).
3. Pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas, meskipun guru telah menggunakan media konkret, media interaktif seperti *wordwall* belum banyak digunakan. Hal ini menyebabkan penyajian materi matematika kurang bervariasi dan menarik, sehingga minat belajar serta keaktifan murid dalam pembelajaran matematika masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasar pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika Fase B (kelas IV), dengan materi bangun datar.
2. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar matematika murid kelas IV Sekolah Dasar.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SDN 166 Ciateul tahun ajaran 2025/2026. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *wordwall* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar matematika murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *wordwall* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika murid sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *wordwall* dengan murid yang menggunakan model konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar matematika murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *wordwall* dengan murid yang menggunakan model konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika murid sekolah dasar

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian yang dilakukan berhasil, maka diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini secara teoritis diharapkan menambah wawasan keilmuan pada peneliti untuk meningkatkan hasil belajar murid. Dengan mengimplementasikan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang inovatif, penelitian ini dapat memberikan solusi alternatif untuk permasalahan pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan terdapat perbedaan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

- 1) Murid dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.
- 2) Murid dapat meningkatkan aktivitas belajar serta interaksi dengan guru.
- 3) Murid memperoleh pengalaman baru dalam mempelajari cara menggunakan *wordwall* dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

b. Bagi Guru

- 1) Guru mengenali hambatan belajar yang dihadapi oleh murid.
- 2) Guru memperoleh wawasan tentang pengajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).
- 3) Menambah wawasan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.
- 4) Guru mempelajari solusi untuk masalah yang dihadapi murid dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah mengetahui media yang dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika.
- 2) Sekolah melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran.

d. Bagi Calon Pendidik

- 1) Calon pendidik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai

model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

- 2) Calon pendidik bisa lebih mahir dalam mengimplementasikan media berbasis aplikasi *wordwall*.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Peneliti selanjutnya memperoleh gambaran mengenai pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).
- 2) Peneliti selanjutnya memperoleh gambaran mengenai pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *wordwall*.
- 3) Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran mengenai makna definisi terminologi yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 murid, yang anggotanya memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda (tinggi, sedang, rendah). Melalui interaksi dan dukungan antar anggota, murid diharapkan dapat memahami materi pembelajaran serta menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terbagi menjadi beberapa langkah atau tahap. Menurut Wijaya & Arismunandar (dalam Rokhanah dkk., 2021, hlm.3176) langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) meliputi: (1) penyampaian tujuan dan motivasi; (2) penyampaian informasi; (3) mengorganisasikan murid ke dalam kelompok kooperatif; (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar; (5) evaluasi; dan (6) pemberian penghargaan

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang memudahkan guru dalam merancang berbagai bentuk evaluasi dan permainan edukatif yang interaktif. Melalui penggunaan media *wordwall* murid dapat berinteraksi langsung dan berkompetisi dalam permainan edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman materi (Septiana dkk., 2020, hlm.37). Selain itu, *wordwall* juga memungkinkan guru menyesuaikan konten permainan sesuai materi pembelajaran dan kebutuhan murid, termasuk tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang, rendah). Dengan demikian, penggunaan *wordwall* diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman murid dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diuji dan dilihat melalui tes dan observasi untuk melihat kemampuan murid dalam meraih tujuan pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Benyamin Bloom (dalam Sunardi, 2020, hlm.4) Ranah kognitif berfokus pada bagaimana murid memperoleh pengetahuan melalui metode pengajaran dan penyampaian materi pelajaran yang diberikan yang terdiri dari enam aspek yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi. Ranah afektif mencakup hasil belajar yang tercermin dalam perilaku murid dan mencakup lima aspek yakni perhatian, respons, apresiasi, organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan yang dikembangkan murid melalui aktivitas langsung. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan motorik dasar, keterampilan perseptual, harmoni atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan gambaran mengenai isi dan pembahasan skripsi secara keseluruhan. Setiap bab dalam skripsi saling berkaitan satu sama lain dan disusun secara runtut. Sistematika penulisan skripsi bertujuan membantu peneliti dalam menyusun penelitian agar lebih terstruktur, rapi, dan

memudahkan dalam proses penulisan skripsi. Sistematika penulisan skripsi yang digunakan oleh peneliti mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah untuk mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38), berikut sistematika penulisannya:

1. Bagian Pembuka

Bagian pembuka dalam skripsi ini terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman yang berisi moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

- a. BAB I Pendahuluan, bagian ini bertujuan untuk menghantarkan pembaca ke dalam pembahasan permasalahan. Pada bagian pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bagian ini berisikan deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, serta tata aturan yang ditunjang berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sejalan dengan problematika penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, pada bagian ini mencakup pendekatan yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, populasi serta sampel yang diteliti, pengumpulan data dan instrumen yang digunakan, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini berisikan hasil pengolahan data dan pembahasan temuan hasil penelitian yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, kesimpulan menyajikan penjelasan dan makna dari temuan hasil penelitian serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir

Bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.