

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah komponen penting dalam pendidikan yang berperan dalam mengembangkan potensi murid secara menyeluruh. Azani dkk., (2024, hlm. 21) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara murid, guru, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan. Proses ini bukan hanya sebatas menerima informasi secara pasif, tetapi juga melibatkan aktivitas berpikir, berdiskusi, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memahami konsep secara mendalam. Menurut Putri dkk., (2025, hlm. 119) pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan murid secara langsung dalam kegiatan belajar dengan bimbingan guru. Dalam proses tersebut, murid menjadi subjek utama yang aktif mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Melalui interaksi antara murid, guru, dan lingkungan belajar, diharapkan terjadi perubahan perilaku murid yang mengarah pada perkembangan dan kedewasaan diri secara utuh. Sehingga proses tersebut menjadi wadah saling bertumbuh antara guru dan murid yang sama-sama terlibat dan belajar bersama dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam pembelajaran di sekolah bertujuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah dirancang secara sistematis. Pelaksanaannya dilakukan secara formal dengan melibatkan berbagai komponen pendukung, seperti guru dan murid, sarana prasarana, fasilitas, suasana, ruang, waktu, dana, serta aturan yang mengatur jalannya kegiatan belajar (Gemnafle & Batlolona, 2021, hlm. 28). Seluruh komponen tersebut perlu tersedia di setiap sekolah dan dikelola secara optimal agar hasil belajar yang diperoleh murid dapat tercapai secara maksimal, baik dalam aspek akademik maupun nonakademik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang terencana dan melibatkan interaksi aktif antara murid dan guru dalam lingkungan belajar. Melalui proses ini, murid dibimbing untuk

mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga terjadi perubahan perilaku yang mengarah pada perkembangan diri secara utuh. Agar tujuan pendidikan tercapai secara maksimal, pelaksanaan pembelajaran di sekolah harus didukung oleh berbagai komponen yang dikelola secara efektif, baik untuk menunjang capaian akademik maupun nonakademik.

b. Pengertian Pembelajaran Matematika

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak semata-mata diukur dari prestasi akademik atau nilai hasil belajar murid di sekolah. Pembelajaran dapat dianggap berhasil jika memberikan pengaruh positif pada murid, memungkinkan mereka untuk meningkatkan keterampilan tambahan dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan proses konstruksi pemahaman murid tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuannya di mana guru menyampaikan materi, murid dengan potensinya masing-masing menyusun pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan serta pemecahan masalah (Rahma & Rahaju, 2020, hlm. 330). Yanti & Fauzan (2021, hlm. 6368) menyatakan pembelajaran matematika adalah bagian dari salah satu cabang ilmu yang sangat penting. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika sangat banyak memiliki peranan penting. Salah satu peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai alat penyampai informasi, informasi tersebut disampaikan dengan bahasa matematika dan meningkatkan kemampuan berfikir secara sistematis, kritis serta daya kreatifitas menjadi meningkat.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses pengembangan daya pikir, nalar, dan kecerdasan pada setiap murid (Wandini dkk., 2023, hlm. 385). Muhsetyo (dalam Dwiastutik, 2021, hlm. 124) menyatakan pembelajaran matematika adalah suatu proses di mana murid mendapatkan pengalaman belajar melalui serangkaian aktivitas yang di rancang, sehingga mereka memperoleh kompetensi yang berhubungan dengan materi matematika. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah adalah fondasi bagi pemahaman murid mengenai konsep-konsep matematika.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan pada konstruksi pemahaman murid terhadap konsep, prinsip, dan keterampilan matematika sesuai dengan kemampuan mereka. Pembelajaran ini memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena matematika berfungsi sebagai alat komunikasi informasi melalui bahasa simbolik dan membantu murid berpikir logis, sistematis, kritis, serta meningkatkan kreativitas. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran matematika menjadi landasan penting bagi murid dalam memahami konsep-konsep dasar yang akan digunakan dalam jenjang pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan nyata.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan utama dari pembelajaran matematika disekolah adalah agar murid dapat memiliki kemampuan matematis yang baik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan umum pembelajaran matematika di sekolah menurut Asti & Sunata, (2023, hlm. 4) adalah supaya murid dapat memahami konsep-konsep matematika, memahami hubungan antara konsep, dan menerapkannya secara tepat dan efisien dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, murid tidak hanya sekedar menghafal rumus, tetapi juga bisa menggunakan konsep tersebut secara logis dalam berbagai keadaan.

Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (2025, hlm. 107) menyatakan bahwa tujuan umum pembelajaran matematika adalah untuk membekali murid agar mampu mengembangkan kemampuan sebagai berikut, yaitu:

- 1) Mengerti berbagai konsep dan materi matematika yang meliputi fakta, prinsip, operasi serta hubungan antar konsep, kemudian menerapkannya secara tepat dan efektif dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
- 2) Menggunakan kemampuan penalaran untuk mengenali pola dan sifat matematika, melakukan generalisasi, serta menyusun dan menjelaskan alasan atau pembuktian terhadap suatu pernyataan matematis.

- 3) Menyelesaikan permasalahan matematika dengan cara memahami masalah, menyusun model matematika yang sesuai, serta menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan ide dan gagasan matematika secara jelas melalui berbagai bentuk representasi seperti simbol, tabel, diagram, atau media lainnya.
- 5) Menghubungkan konsep-konsep matematika baik antar materi, lintas bidang kajian, lintas disiplin ilmu, maupun dengan situasi kehidupan sehari-hari.
- 6) Menumbuhkan sikap positif terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu, minat belajar, kreativitas, ketekunan, kemandirian, serta kepercayaan diri dalam memecahkan masalah.

Menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 halaman 148 (Wandini dkk., 2023, hlm. 386), tujuan pembelajaran matematika pada SD/MI, antara lain:

- 1) Memahami konsep matematika, menuturkan ketergantungan menyangkut konsep dan mengaplikasikan konsep secara fleksibel, teliti dan tepat dalam memecahkan suatu persoalan.
- 2) Memakai intelek berpikir pada model dalam pembentukan kesimpulan secara umum dengan menyusun data atau menuturkan ide atau gagasan matematika.
- 3) Pemecahan persoalan yang mencakup kemahiran mencerna, membuat acuan matematika, mengatasi acuan juga menguraikan jalan keluar yang diperoleh.
- 4) Menyampaikan ide menggunakan tabel, simbol dan diagram dalam menerangkan situasi atau permasalahan.
- 5) Mempunyai karakter menyanjung dan memandang peran matematika di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika di sekolah menurut Siswondo & Agustina (2021, hlm. 36) bertujuan agar murid memiliki kemampuan;

- 1) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan operasi matematika untuk menghasilkan generalisasi, menyusun argumen, atau menjelaskan konsep serta pernyataan matematis.
- 2) Menyelesaikan tantangan yang melibatkan kemampuan untuk memahami permasalahan, menciptakan model matematika, menyelesaikan model tersebut, dan menginterpretasikan hasil yang telah didapat.

- 3) Menyampaikan ide-ide menggunakan simbol, tabel, diagram, atau cara lainnya untuk memperjelas situasi atau permasalahan yang ada.
- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pemaparan tujuan pembelajaran matematika di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar adalah untuk memberikan murid pemahaman terhadap konsep, kemampuan dalam berpikir logis, dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Murid diharapkan mampu mengaplikasikan konsep secara tepat, mengomunikasikan gagasan melalui berbagai representasi, serta menyusun dan menyelesaikan model matematika. Selain itu, proses pembelajaran ini juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap positif terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu, ketekunan, dan kepercayaan diri

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga cara penyampaian. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat agar proses belajar berjalan efektif dan bermakna. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan untuk guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik murid. Menurut Asrini (2021, hlm. 145), model pembelajaran adalah suatu desain yang merujuk pada pendekatan yang digunakan dalam merencanakan proses belajar. Dengan memanfaatkan model pembelajaran, guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, serta kemampuan dalam menuangkan pemikiran mereka.

Model pembelajaran merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang dan disusun secara sistematis agar proses belajar mengajar berlangsung dengan mudah serta dapat dipahami secara logis oleh murid (Maharani dkk., 2025, hlm. 40-41). Model pembelajaran ini tidak bersifat memaksa murid mengikuti keinginan guru, melainkan menjadi cara penerapan teknologi dan strategi

pendidikan yang bertujuan membantu murid menjalani proses pembelajaran secara tepat dan efektif. Sedangkan menurut Asyafah (2021, hlm. 22) model pembelajaran adalah kerangka yang digunakan untuk menerapkan berbagai pendekatan, prosedur, strategi, metode dan teknik pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga kegiatan setelah pembelajaran selesai.

Berdasarkan berbagai pemaparan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau kerangka yang disusun dengan sistematis untuk mengatur jalannya proses pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga tahap evaluasi. Model pembelajaran ini berperan sebagai pedoman bagi guru dalam menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif, mudah dimengerti, serta memberikan makna bagi murid. Dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai, guru dapat membantu murid memperoleh pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, serta kemampuan dalam mengekspresikan ide secara optimal.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Proses pembelajaran menuntut guru memiliki berbagai pilihan model pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan cara penerapan yang berbeda sesuai dengan materi, kondisi kelas, dan kebutuhan murid. Berikut adalah macam-macam model pembelajaran yaitu:

1) Model *Project Based Learning* (PJBL)

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada kegiatan belajar melalui pengerjaan proyek. Dalam model ini, murid belajar dengan membuat proyek yang berkaitan langsung dengan materi yang dipelajari dan permasalahan nyata di lingkungan sekitar. Murid bekerja secara kolaboratif untuk mencari solusi atas masalah tersebut, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan nyata. Selama proses pembelajaran, murid dan guru terlibat bersama dalam waktu tertentu untuk menyelesaikan masalah dan menjawab berbagai pertanyaan yang bersifat kompleks, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan hidup (Arifin dkk., 2024, hlm. 11114).

Tujuan dari model *Project Based Learning* adalah meningkatkan motivasi belajar murid, sehingga tercipta pembelajaran yang mandiri, kolaboratif, dan inovatif. Selain itu, murid dilatih memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, menunjukkan pengetahuan dan keterampilannya melalui produk atau presentasi yang dihasilkan (Arifin dkk., 2024, hlm. 11114).

2) Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pentingnya proses belajar melalui penyelesaian masalah. Dalam model ini, murid belajar dengan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis, dan kreativitas murid dapat terasah dalam mencari solusi atas masalah yang diberikan. Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu: pembelajaran berpusat pada murid sehingga murid dituntut aktif dalam belajar dan memecahkan masalah, serta masalah yang diangkat bersifat nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, model ini mendorong murid belajar secara mandiri dalam mencari solusi, dilaksanakan melalui kerja kelompok, serta menempatkan guru sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses pemecahan masalah (Arifin dkk., 2024, hlm. 11115).

3) Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengajak murid untuk belajar secara aktif melalui kegiatan menyelidiki, menemukan, dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang ada sebelumnya. Dalam proses ini, murid menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas serta mencari informasi baru untuk menemukan fakta, hubungan, dan pemahaman yang baru (Yadi dkk., 2022, hlm. 237). Karakteristik model ini, yaitu pembelajaran berpusat pada murid, sementara guru berperan sebagai fasilitator, pada proses pembelajaran mendorong murid untuk menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri serta menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Selain itu, model ini juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi murid dan melibatkan kegiatan saintifik, seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran (Wati & Efendi, 2022, hlm. 12689).

4) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kegiatan belajar dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen (berbeda-beda). Dalam pembelajaran ini, murid bekerja sama dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap murid memiliki tanggung jawab tidak hanya untuk memahami materi secara mandiri, tetapi juga membantu anggota kelompok agar dapat belajar bersama secara efektif (Sapmawati, 2021, hlm. 43-44). Adapun karakteristik dari model kooperatif antara lain pembelajaran dilakukan secara berkelompok untuk menuntaskan materi dan mencapai tujuan belajar bersama, kelompok disusun secara beragam, baik dari segi latar belakang maupun kemampuan akademik, dengan jumlah anggota sekitar 4–6 orang agar setiap murid dapat berperan aktif. Serta, penilaian dan pemberian penghargaan lebih ditekankan pada hasil kerja kelompok sehingga mendorong kerja sama dan saling membantu antar anggota (Fatimah dkk., 2024, hlm. 77-78).

Model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa tipe, yaitu sebagai berikut: (1) *Student Teams Achievement Division* (STAD); (2) *Jigsaw*; (3) *Think Pair Share*; (4) *Make a Match*; (5) *Team Games Tournament* dan (6) *Group Investigation*.

5) Model *Inquiry Learning*

Model *Inquiry* merupakan model pembelajaran yang menekankan kegiatan menemukan masalah serta mencari cara untuk memecahkan masalah tersebut, baik secara individu maupun kelompok. Model ini membantu murid meningkatkan kemampuan akademik sekaligus mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Sigalingging dkk., 2022, hlm. 759). Model ini bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis murid. Namun, penerapannya menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan antar murid, perlunya bimbingan yang tepat dari guru, serta keterbatasan penggunaan pada materi yang jawabannya sudah pasti. Oleh karena itu, penerapan model ini perlu disesuaikan dengan tingkat pemahaman murid agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Isro & Widhyastuti, 2025, hlm. 231). Model *Inquiry learning* menurut Isro & Widhyastuti (2025, hlm. 231). memiliki beberapa tahapan utama yaitu Murid mengawali pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan sesuai

kebutuhan belajar, kemudian mencari dan menyelidiki materi yang dipelajari. Selanjutnya, murid berdiskusi dan mempresentasikan hasil penyelidikan untuk memperdalam pemahaman. Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi guna menilai hasil pembelajaran serta memberikan umpan balik untuk perbaikan ke depan.

Berdasarkan pemaparan macam-macam model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap model mempunyai kelebihan dan karakteristik masing-masing yang dapat diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, serta kondisi murid. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) karena model ini menekankan kerja sama dalam kelompok yang heterogen, mendorong partisipasi murid, serta membangun rasa tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan murid kelas IV berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu, STAD dinilai efektif dalam membantu murid saling memahami materi, meningkatkan hasil belajar, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

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

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

Proses pembelajaran akan berjalan lebih optimal apabila didukung oleh strategi pengajaran yang sesuai. Mengajak murid untuk terlibat secara aktif dalam meningkatkan pemahaman mereka dapat dilakukan melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Maka dari itu, guru harus berinovasi dalam cara mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan murid adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Alwi dkk., (2024, hlm. 1) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerjasama di antara murid dalam kelompok kecil. Salah satu jenis model kooperatif yang bisa diterapkan diberbagai tingkat pendidikan adalah *Student Teams Achievement Division* (STAD). Anisensia dkk., (2020, hlm. 62) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

merupakan salah satu model yang tergolong sederhana, yang lebih menekankan pada aktivitas dan interaksi antar murid untuk saling bekerja sama dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini tidak hanya mendorong murid untuk aktif mengikuti proses pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan dalam bekerja sama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang menempatkan murid untuk belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 murid dengan tingkatan kemampuan yang beragam, untuk menguasai materi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran (Wulandari, 2022, hlm.19). Pendapat serupa diungkapkan oleh Abrori dkk., (2023, hlm.303), yang menjelaskan bahwa model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu model pembelajaran yang didalamnya terkandung kelompok kecil pada murid yang memiliki kemampuan atau level yang berbeda-beda dan mencangkup suatu kerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Masing-masing kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan suatu persoalan yang diberikan oleh guru. oleh karena itu, model pembelajaran ini diterapkan untuk meningkatkan murid dalam bentuk rasa solidaritas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Peran guru pada model ini sebagai fasilitator atau pendamping, yang hanya memberikan bantuan ketika sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan berbagai perspektif yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap optimalisasi proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model yang menekankan kerja sama, interaksi, dan keterlibatan aktif murid dalam kelompok heterogen. Melalui penggunaan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), murid tidak hanya dituntut untuk memahami materi pembelajaran, tetapi juga belajar bekerja sama, saling membantu, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab serta kebersamaan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Sehingga, penerapan

model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

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

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan atau kerja sama antar murid dalam kelompok heterogen. Model ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid, tetapi juga membantu murid dalam mengembangkan kemampuan sosial, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai dalam proses pembelajaran. Adapun karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) menurut Wulandari (2022, hlm. 20), yaitu:

- 1) Proses pembelajaran dilakukan melalui kerja sama tim, setiap anggota kelompok memiliki tugas dalam satu tim untuk memahami materi. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari capaian individu, tetapi juga dari keberhasilan kelompok secara keseluruhan.
- 2) Pelaksanaannya didasarkan pada prinsip manajemen kooperatif yang meliputi tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.
- 3) Menekankan keterampilan bekerja sama antar murid. Murid didorong untuk aktif berinteraksi berkomunikasi, serta saling bertukar ide dan pendapat dalam kelompok.

Karakteristik dalam suatu model pembelajaran merupakan unsur penting yang membedakannya dari model pembelajaran lain. Menurut Sembiring dkk., (2025, hlm. 5300) karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), diantaranya:

- 1) Proses pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 murid untuk bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Memperhatikan skor awal murid sebagai acuan untuk melihat kemampuan awal dan perkembangan hasil belajar masing-masing murid.
- 3) Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui kuis individu yang dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan dari teman satu kelompok.

- 4) Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar murid.

Pendapat lain mengenai karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikemukakan juga oleh Zakoni (2022, hlm. 112), yakni:

- 1) Setiap anggota kelompok memiliki tugas dan peran masing-masing dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Terjalin interaksi secara langsung antar murid selama proses kerja kelompok berlangsung.
- 3) Setiap murid bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri sekaligus membantu belajar teman satu kelompok.
- 4) Guru berperan dalam membimbing dan mengembangkan keterampilan sosial serta kerja sama antar murid dalam kelompok.
- 5) Guru hanya memberikan bantuan atau arahan kepada kelompok ketika memang dibutuhkan.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki karakteristik utama berupa kerja sama dalam kelompok kecil, interaksi aktif antar murid, dan pembagian peran yang jelas. Model pembelajaran ini menilai kemampuan awal murid, menggunakan evaluasi individu, serta memberikan penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan, peran guru adalah sebagai fasilitator yang membimbing dan membantu kelompok saat diperlukan. Dengan demikian dapat dipahami, model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, akan tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan partisipasi aktif murid.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dilaksanakan melalui tahapan-tahapan pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Setiap tahapan dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif murid serta menumbuhkan kerja sama dalam kelompok. Menurut Wahyunita Sari dkk., (2024,

hlm.1595) proses pembelajaran model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) melibatkan langkah-langkah berikut:

- 1) Mengungkapkan tujuan dan menginspirasi murid;
- 2) Menyajikan dan mengkomunikasikan informasi;
- 3) Mengatur murid dalam kelompok belajar;
- 4) Membantu kelompok belajar;
- 5) Mengevaluasi;
- 6) Memberikan penghargaan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) menurut Wulandari (2022, hlm.20) dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya empat orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain)
- 2) Guru menyajikan pelajaran.
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota- anggota kelompok.
- 4) Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh murid.
- 5) Memberi evaluasi.
- 6) Memberikan penghargaan.

Tahapan pembelajaran tersebut, setiap langkahnya memiliki fungsi dan peran yang saling melengkapi. Penerapan langkah-langkah ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, serta mendorong tanggung jawab individu dan kelompok. Menurut Slavin (dalam Shofiyah, 2020, hlm. 2253) model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini terdiri atas lima komponen utama, yakni presentasi materi, kerja sama tim, kuis atau tes individual, penilaian skor kemajuan individual, serta pengakuan atau penghargaan kelompok.

Berdasarkan pemaparan yang telah di sampaikan di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi murid	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memberikan motivasi agar murid siap mengikuti kegiatan belajar.	Murid menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta menyiapkan diri untuk belajar.
Fase 2: Menyajikan materi pembelajaran	Guru menyampaikan materi pelajaran secara singkat dan jelas sebagai dasar bagi murid dalam melakukan kegiatan kelompok.	Murid menyimak materi yang dijelaskan guru, mencatat poin penting, dan mengajukan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami.
Fase 3: Mengorganisasi murid kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru membagi murid ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, terdiri dari 4–5 orang dengan kemampuan yang beragam.	Murid bergabung dalam kelompok yang telah ditentukan dan menyesuaikan diri dengan anggota kelompoknya.
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru mengarahkan Murid bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan tugas sesuai dengan petunjuk pengerjaan.	Murid berdiskusi dan bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok.
Fase 5: Evaluasi	Guru memberikan kuis atau evaluasi yang	Murid mengerjakan kuis atau evaluasi

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid
	dikerjakan secara individu untuk mengetahui pemahaman murid terhadap materi.	secara individu.
Fase 6: Memberi penghargaan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil kerja dan peningkatan belajar sebagai bentuk apresiasi dan motivasi.	Murid menerima hasil evaluasi dan penghargaan kelompok, serta melakukan refleksi agar termotivasi untuk lebih baik dalam aktivitas pembelajaran berikutnya.

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

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Kelebihan tersebut tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil belajar murid, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan bekerja sama, keterampilan sosial, serta tanggung jawab individu dan kelompok. Menurut Abrori dkk., (2023, hlm. 304-305) kelebihan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), yakni:

- 1) Murid saling bekerja sama untuk mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- 2) Murid saling membantu dan memberi motivasi untuk mencapai keberhasilan bersama.
- 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4) Kegiatan diskusi antar murid meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan pendapat.
- 5) Memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan keterampilan bertanya serta mendiskusikan suatu permasalahan.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) juga dikemukakan oleh Nafiah (2023, hlm.208-209), yakni:

- 1) Memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan keterampilan bertanya dan mendiskusikan suatu masalah;
- 2) Memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam penyelidikan lebih intensif mengenai suatu masalah;
- 3) Mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi;
- 4) Memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, serta menghargai pendapat orang lain.

Selain kelebihan yang telah diuraikan sebelumnya, Murthada & Sulubara (2023, hlm. 52) juga berpendapat kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), yaitu:

- 1) Meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan individu murid.
- 2) Melalui kegiatan belajar kelompok, interaksi sosial antar murid dapat terjalin dengan baik sehingga mereka dapat belajar secara alami melalui proses bersosialisasi dengan teman satu kelompok.
- 3) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan komitmen murid dalam mengembangkan kompetensi kelompoknya.
- 4) Melatih murid untuk saling menghargai pendapat teman sekelompok dan membangun sikap saling percaya.
- 5) Murid berperan aktif sebagai tutor sebaya yang dapat membantu teman sekelompoknya, sehingga keberhasilan belajar kelompok dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki berbagai kelebihan yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Penerapan model ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar murid, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama, keterampilan sosial, serta sikap tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Melalui kegiatan kerja kelompok, diskusi, dan tutor sebaya, murid dilatih untuk saling membantu, menghargai pendapat, serta aktif dalam menyampaikan ide.

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

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) tidak hanya memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Beberapa kekurangan tersebut dapat muncul selama proses pembelajaran, baik dari aspek murid maupun pengelolaan pembelajaran oleh guru. Menurut Utaminigrum dkk., (2020, hlm. 284) kekurangan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), yaitu:

- 1) Dalam kegiatan diskusi, terdapat kemungkinan beberapa anggota kelompok bersikap pasif atau justru mengganggu teman yang aktif, sehingga hal tersebut merugikan diri sendiri maupun kelompok.
- 2) Apabila guru tidak merencanakan tugas dengan baik yang mengharuskan setiap anggota kelompok aktif berpartisipasi mengerjakan tugas kelompok, maka kerja sama antar kelompok tidak berjalan dengan baik.

Kekurangan-kekurangan ini dapat berpengaruh terhadap kerja sama dan keterlibatan murid dalam kelompok. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan Wulandari (2022, hlm. 22), yakni:

- 1) Sebagian murid banyak yang merasa bingung karena belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).
- 2) Memerlukan lebih banyak waktu untuk murid sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- 3) Menuntut sifat tertentu dari murid, misalnya sifat suka bekerja sama.
- 4) Guru membutuhkan waktu lama dalam persiapan kegiatan pembelajaran.

Beberapa kekurangan yang telah dibahas sebelumnya juga diperkuat oleh pendapat Abrori dkk. (2023, hlm. 305), yang dirinci dalam poin-poin berikut:

- 1) Keterlibatan murid dengan prestasi rendah masih terbatas.
- 2) Murid berprestasi tinggi dapat merasa kecewa karena peran mereka lebih menonjol dalam kelompok.
- 3) Proses pembelajaran membutuhkan waktu lebih lama bagi murid, sehingga menyulitkan pencapaian target pembelajaran.

- 4) Guru memerlukan waktu tambahan dalam pelaksanaan, sehingga sebagian guru enggan menggunakan model ini.
- 5) Model ini menuntut kemampuan khusus guru, sehingga tidak semua guru mampu mengimplementasikannya.
- 6) Penerapan model ini membutuhkan karakter tertentu dari murid, seperti kesediaan untuk berkolaborasi.

Berdasarkan pemaparan yang di uraikan, dapat disimpulkan meskipun model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki berbagai kelebihan, tetapi model ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan tersebut meliputi keterbatasan keterlibatan murid, perbedaan peran antara murid berprestasi tinggi dan rendah, waktu pelaksanaan yang lebih lama bagi murid maupun guru, serta tuntutan kemampuan khusus guru dan karakter tertentu dari murid, seperti kesediaan untuk berkolaborasi. Untuk mengantisipasi hal ini, peneliti dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih terstruktur, memberikan pembagian peran yang jelas dalam kelompok, mempersiapkan materi dan tugas dengan matang, serta memberikan pendampingan tambahan kepada murid agar semua anggota dapat aktif berpartisipasi. Sehingga, penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat lebih efektif dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran menuntut penyampaian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh murid. Penyampaian materi tidak hanya bergantung pada kemampuan guru tetapi juga pada sarana pendukung yang digunakan dalam kelas. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting yang membantu memperjelas materi dan meningkatkan pemahaman murid. Menurut Daniyati dkk. (2023, hlm. 285) media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui berbagai media. Media pembelajaran dapat menstimulasi pikiran, perasaan, serta kemauan murid sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan adanya media pembelajaran, murid akan lebih mudah

menerima dan memahami informasi baru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara antara guru dan murid dalam menyampaikan materi pelajaran (Maharani dkk., 2024, hlm. 78). Penggunaan media membuat penyajian materi menjadi lebih jelas, menarik, dan tidak membosankan. Sejalan dengan itu, menurut Fadillah (2020, hlm. 2) media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Media ini berfungsi untuk memperlancar komunikasi antara guru dan murid. Dengan bantuan media pembelajaran, guru lebih mudah menyampaikan materi, sementara murid lebih cepat menerima dan memahami isi pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran menyimpulkan sarana atau alat bantu yang berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi antara guru dan murid. Media pembelajaran membantu memperjelas materi, membuat pembelajaran lebih menarik, serta menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Melalui penggunaan media pembelajaran, komunikasi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif sehingga murid lebih mudah memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web, yaitu *wordwall*. Media ini dipilih karena mampu menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Selain itu, *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui berbagai bentuk latihan dan permainan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar murid.

5. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat dan motivasi murid, yang menjadi faktor penting dalam pencapaian hasil akademik. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemilihan media yang

sesuai dapat menunjang proses pembelajaran yang efektif, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar murid. *Wordwall* merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Yulianti dkk., (2025, hlm.258) *Wordwall* mendorong partisipasi aktif murid, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik.

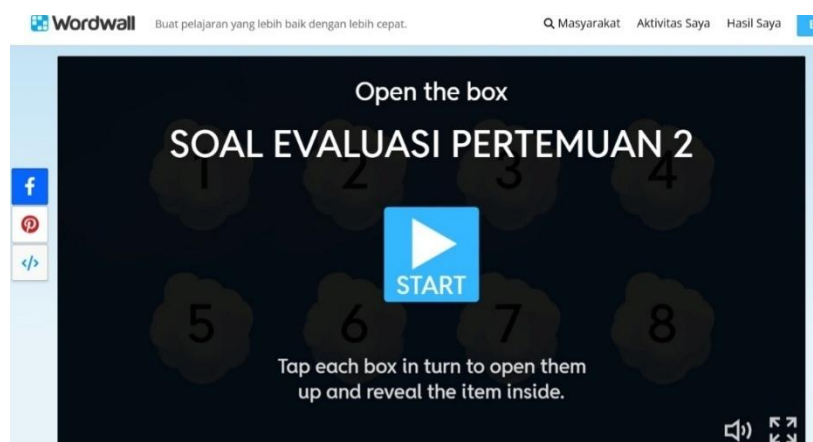
Keberagaman fitur pada *Wordwall* membantu guru merancang asesmen yang lebih interaktif dan menyenangkan. Anisa, Rohimah & Sunata (2025, hlm. 5074) mengungkapkan *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif untuk menyusun, meninjau dan melaksanakan penilain pembelajaran secara lebih dinamis. Menurut Lubis & Nuriadin (2022, hlm. 6887) *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *website* yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk mencocokkan, mengelompokkan, mengidentifikasi dan lain sebagainya. Selain itu, media pembelajaran ini memiliki tampilan menarik yang dapat mendorong murid untuk belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan Nadia (2022, hlm. 1926-1927) yang menyatakan *wordwall* merupakan situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai *template* kuis berbentuk game seperti wujud soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilih kartu ataupun mencocokkan gambar (*matching pairs*), memasang jawaban yang pas (*find the match*), dan sebagainya. *Wordwall* dapat diakses melalui *smarthphone*, laptop, maupun tablet sehingga dapat memudahkan para guru dan murid belajar di kelas. Selain itu, *wordwall* juga memungkinkan guru untuk mengubah *template* yang ada dan disesuaikan dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis *web* yang efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif murid. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara interaktif, tetapi juga memungkinkan pembuatan asesmen yang beragam dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur seperti kuis, misteri silang, memilih kartu atau mencocokkan gambar, dan memasang jawaban yang pas. *wordwall* mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik serta berdampak positif pada hasil belajar murid.

b. Cara Penggunaan Media *Wordwall*

Penggunaan media *wordwall* membuat guru dapat menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti permainan teka-teki silang, susun kata, kartu kata, dan sejenisnya (Nafian dkk., 2024, hlm.748). Salah satu kelebihan media *wordwall* adalah dapat digunakan secara gratis dengan hanya mendaftarkan akun dengan alamat *e-mail*, pengguna dapat memanfaatkan berbagai *template* pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan murid. Dalam kegiatan belajar di sekolah, penggunaan media interaktif penting digunakan untuk menarik minat dan motivasi murid dalam pembelajaran. Menurut Nafian dkk., (2024, hlm.748) ada beberapa cara menggunakan media *wordwall*, yaitu:

- 1) Guru menyusun perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, LKPD, soal evaluasi yang dikembangkan dengan menggunakan media *wordwall*.
- 2) Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran.
- 3) Murid terlebih dahulu diberikan penjelasan materi oleh guru.
- 4) Setelah pembelajaran akan berakhir, guru memberikan soal evaluasi yang disajikan melalui media *wordwall*.



Gambar 2. 1 Penggunaan Media *Wordwall*

- 5) Murid secara bergantian tampil ke depan kelas untuk menjawab soal.
- 6) Guru melakukan penilaian dari jawaban murid saat mengerjakan soal.

Penggunaan media pembelajaran digital, seperti *wordwall* sekarang mulai banyak digunakan di sekolah-sekolah untuk membantu proses belajar mengajar. Menurut Sahanata dkk., (2022, hlm. 15) *wordwall* mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dan membantu murid memahami materi, baik pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah. *Wordwall* menyediakan tata cara penugasan

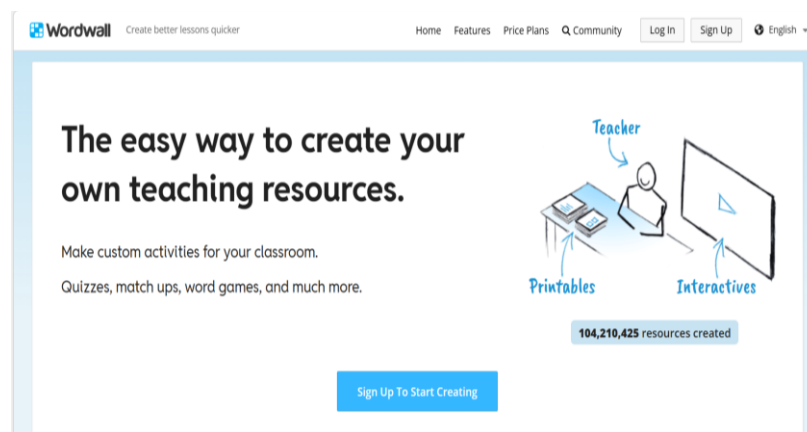
yang dapat diakses murid melalui perangkat seperti ponsel, serta memiliki tampilan yang menarik sehingga mendukung keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan penggunaan *wordwall* memungkinkan guru menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta memudahkan penyusunan perangkat pembelajaran dan evaluasi. Selain itu, kemudahan akses, tampilan yang kreatif, dan variasi template yang tersedia mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan murid dalam pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan *wordwall* dapat membantu murid memahami materi secara lebih bermakna dan berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

c. Cara Membuat Media *Wordwall*

Media *wordwall* menyediakan beragam *template* dan *fitur* sehingga memudahkan guru dalam menyusun tes formatif yang menarik dan melibatkan murid secara aktif. Melalui variasi format dan jenis pertanyaan yang tersedia, guru dapat menyesuaikan evaluasi pembelajaran dengan materi yang diajarkan serta tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan murid. Pemanfaatan media *wordwall* secara optimal memiliki serangkaian langkah-langkah dalam proses pembuatannya. Menurut Marhaeni dkk., (2023, hlm. 992) langkah-langkah dalam pembuatan *game edukasi wordwall*, yaitu:

- 1) Login pada website <https://wordwall.net/>

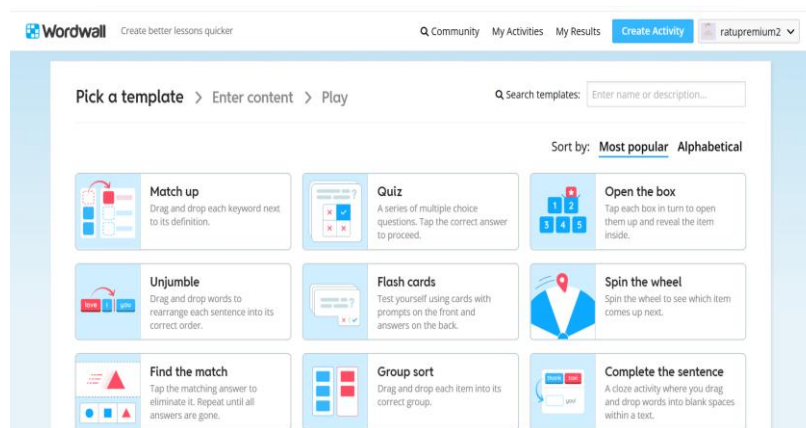


Gambar 2. 2 Pembuatan Media *Wordwall*

- 2) Melakukan pendaftaran akun *wordwall* atau langsung masuk menggunakan akun *gmail*.

Gambar 2. 3 Tampilan untuk Melakukan Pendaftaran *Wordwall*

- 3) Lalu mengklik tombol *create activity* untuk mulai membuat *game* edukasi.
- 4) Memilih fitur *game* yang akan digunakan dengan mempertimbangkan materi dan evaluasi pembelajaran yang akan diberikan.



Gambar 2. 4 Tampilan Memilih *Template* yang akan digunakan

- 5) Menuliskan judul *game* serta menambahkan deskripsi *games* yang sedang dibuat.
- 6) Membuat isi *game* sesuai dengan fitur yang telah dipilih.
- 7) Mengatur level *games* serta skor yang akan ditampilkan.
- 8) Memilih menu *done* jika telah selesai dan akan memulai *games*.
- 9) Terakhir, untuk membagikan kepada murid, pilih menu *share*.

Pembuatan *games* edukasi dalam *wordwall* ini menyediakan banyak sekali *template* seperti yang dijelaskan oleh Sahanata, (2022, hlm. 14) dalam aplikasi *wordwall* ini banyak permainan edukasi seperti *quiz* (kuis) yaitu penyajian soal dalam bentuk pilihan ganda dengan mencantumkan beberapa pilihan jawaban, ada juga tipe permainan seperti; *find the match* (Mencari padanan) yakni mencocokkan gambar

yang tersedia dengan pilihan yang ditawarkan, *random wheel* (Roda acak) yakni memilih jawaban dengan memutar roda acak, *missing word* (Kata yang hilang) yakni memasang kotak kosong yang tersedia dengan cara menyeret kotak tersebut dan dilepaskan pada posisi yang kita inginkan, *random cards* (Kartu acak) yakni menebak kartu yang telah di acak secara otomatis, *true or false* (Benar atau salah), *Match up* (sesuai) yakni menyesuaikan soal dengan fungsi, definisi yang diberikan, *whack-a-mole* (Tikus mondokakan muncul tikus satu persatu maka pukul pada jawaban yang benar saja), *group short* (Pengurutan kelompok) yakni dengan melakukan seret dan lepas untuk mengelompokkan jawaban setiap grup, Anagram menyusun huruf sesuai posisi, *open the box* (Buka kotak) menebak kotak, *ballon pop* cara main dengan menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang sesuai, *unjumble* yakni menyusun kalimat dengan mengeser dan menempatkan sesuai posisinya, *labelled diagram* (diagram berlabel) yakni menyusun gambar dengan cara digeser, dan *gameshow quiz* (Kuis pertunjukan permainan) yakni permainan berbentuk pilihan ganda dilengkapi batas waktu, nyawa dan bonus, *matching pairs* (Mencocokkan pasangan), yakni permainan dengan cara mencocokkan kotak-kotak yang tersedia sampai jawaban sesuai, *maze chase* (Mengejar labirin), yakni mencari jawaban yang benar dengan menghindari musuh yang menghadang, *airplane* (Pesawat terbang), yakni memilih jawaban dengan menggunakan tanda panah yang diterbangkan menuju pilihan jawaban yang benar dengan menghindari jawaban yang salah.

Berdasarkan uraian pendapat yang dipaparkan, disimpulkan bahwa *wordwall* adalah media pembelajaran digital yang sangat mendukung pelaksanaan evaluasi dan aktivitas belajar yang interaktif. Keberagaman template dan fitur yang tersedia memudahkan guru dalam merancang tes formatif maupun permainan edukasi yang sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, serta tingkat kemampuan murid. Langkah-langkah pembuatan *game* yang sistematis dan mudah diikuti menjadikan *wordwall* praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, variasi bentuk permainan yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

d. Kelebihan Media *Wordwall*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Anisa, Rohimah & Sunata (2025, hlm. 5074) memaparkan kelebihan *wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya, sehingga guru dapat dengan mudah menyusun materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan memotivasi murid. Sedangkan Menurut Monigir & Wakari, (2024, hlm. 7881) ada beberapa kelebihan media *wordwall*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyediakan berbagai fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menarik.
- 2) Mudah diaplikasikan oleh guru dan murid tanpa memerlukan keterampilan khusus.
- 3) Penyajian materi dalam bentuk permainan membuat murid lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan murid.
- 5) Murid dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun terlebih dahulu.
- 6) Memiliki tampilan yang menarik serta menyediakan berbagai jenis permainan yang mudah digunakan.

Kelebihan media *wordwall* juga diungkapkan oleh Celline dkk., (2024, hlm. 319), yaitu:

- 1) Kegiatan evaluasi lebih menarik sehingga murid lebih bersemangat mengerjakan kuis.
- 2) Mendorong siswa untuk berpikir strategis dan berkomunikasi dengan teman.
- 3) Guru bisa memanfaatkan template yang tersedia sehingga persiapan belajar lebih efisien.
- 4) Soal disajikan dalam bentuk permainan yang disukai murid sekolah dasar sehingga meningkatkan minat mengikuti kuis.

Pendapat lain mengenai kelebihan *wordwall* dikemukakan oleh Utami dkk., (2022, hlm. 6859), yakni sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan tanpa biaya dan diakses melalui browser, sehingga

memudahkan guru dan murid dalam penggunaannya.

- 2) Menyediakan fitur permainan yang dapat dicetak sehingga tetap bisa digunakan meskipun tanpa koneksi internet.
- 3) Guru dapat memantau dan menilai perkembangan belajar murid melalui kuis dan permainan berbasis digital yang tersedia.
- 4) Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sarana penilaian, sekaligus sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi murid.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat mengenai kelebihan media *wordwall*, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses pembelajaran dan evaluasi secara efektif. *wordwall* menyediakan fitur interaktif dengan tampilan permainan yang menarik, mudah digunakan oleh guru dan murid, serta dapat diakses secara gratis melalui browser. Selain itu, adanya fitur kuis otomatis, template siap pakai, dan permainan yang dapat dicetak menjadikan *wordwall* fleksibel digunakan baik secara daring maupun luring. Media ini juga membantu guru dalam memantau perkembangan belajar murid sekaligus meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan murid dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, *wordwall* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian, dan sumber belajar yang menyenangkan di sekolah.

e. Kekurangan Media *Wordwall*

Media *wordwall* memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran, namun penggunaannya juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Savira dkk., (2022, hlm. 5455) kekurangan media *wordwall*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media menggunakan *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama dalam menyesuaikan materi dan jenis permainan yang digunakan.
- 2) Tampilan ukuran huruf pada media *wordwall* terkadang terlalu kecil dan tidak tersedia fitur untuk mengatur ukuran teks, sehingga kurang nyaman bagi sebagian murid.
- 3) Penggunaan media *wordwall* bergantung pada ketersediaan akses internet, sehingga tidak dapat digunakan apabila jaringan atau kuota internet tidak tersedia.

Kekurangan yang terdapat pada suatu media pembelajaran merupakan hal yang wajar, namun tetap perlu diperhatikan. Dengan memahami kekurangan tersebut, kita dapat meminimalkan kesalahan dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Adapun kekurangan media *wordwall*, menurut Syahro dkk., (2025, hlm. 322), yaitu:

- 1) Ukuran teks pada tampilan *wordwall* cenderung kecil, sehingga menyulitkan murid yang berada di posisi jauh dari layar untuk membaca soal dengan jelas.
- 2) Dalam penggunaannya kemungkinan murid melakukan kecurangan masih cukup besar, karena terdapat peluang bagi murid untuk memperoleh jawaban dari sumber lain selain hasil pemikiran sendiri.
- 3) Proses penyusunan soal membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama bagi guru yang mengajar di beberapa kelas dengan materi yang berbeda-beda.

Selain kekurangan yang sudah dipaparkan sebelumnya, Oktaviani dkk., (2025, hlm. 64) juga mengemukakan kekurangan media *wordwall*, yaitu:

- 1) Sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan.
- 2) Keterbatasan fasilitas pendukung, seperti perangkat dan akses internet.
- 3) Pembuatan media memerlukan waktu yang relatif lebih lama, terutama pada tahap penyusunan materi.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Kekurangan tersebut antara lain waktu yang relatif lama dan pembuatan media dan penyusunan soal, ukuran teks yang cenderung kecil, ketergantungan pada akses internet, potensi terjadinya kecurangan dalam proses evaluasi, serta keterbatasan fasilitas pendukung dan kesulitan sebagian murid dalam memahami materi. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat melakukan perencanaan waktu secara lebih efektif, memilih jenis permainan dan materi yang sesuai dengan karakteristik murid, serta memberikan penjelasan tambahan sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, pengaturan strategi pembelajaran, pengawasan selama evaluasi, serta pemanfaatan fasilitas yang tersedia secara optimal diharapkan dapat meminimalkan kendala dan meningkatkan efektivitas penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian yang diwujudkan berupa peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan lainnya (Pantas & Surbakti, 2020l, hlm. 35). Dalam proses pembelajaran, diperlukan suatu acuan untuk melihat dampak dari kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan, biasanya ditinjau dari hasil belajar. Fungsinya sebagai dasar untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran serta menggambarkan perkembangan kemampuan murid setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Suprihatin & Manik (2020, hlm. 67) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh murid setelah menjalani proses pembelajaran, baik melalui bimbingan orang lain maupun dari pengalaman belajar yang diperoleh secara mandiri. Hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku pada diri murid yang bisa diamati dan diukur, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimilikinya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh murid setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai indikator untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi dasar dalam penilaian hasil belajar murid (Ulfah & Arifudin, 2021, hlm. 3). Hasil belajar tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana murid mampu memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari. Sari & Aisyah (2021, hlm. 91) mengemukakan hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan murid setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dinyatakan melalui nilai, simbol, atau deskripsi untuk menunjukkan capaian belajar dalam waktu tertentu.

Berdasarkan pendapat yang telah di uraikan, disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan yang dialami murid secara menyeluruh, baik pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar menjadi tolok ukur penting untuk melihat dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan serta tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana murid memahami materi, mengalami perkembangan kemampuan, dan menunjukkan perubahan perilaku setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar secara umum adalah kemampuan-kemampuan yang dicapai murid setelah melalui proses belajar, dan biasanya diukur melalui 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator membantu memperjelas arah pembelajaran serta menjadi pedoman dalam merancang kegiatan dan penilaian yang sesuai. Menurut Straus dkk., (dalam Fauhah & Rosy, 2020, hlm. 327) hasil belajar mengacu pada tiga ranah utama, yakni:

- 1) Ranah kognitif berfokus pada bagaimana murid memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran dan penyampaian informasi yang digunakan guru.
- 2) Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan kepercayaan yang berperan dalam membentuk perilaku murid selama proses pembelajaran.
- 3) Ranah psikomotorik mengacu pada keterampilan dan kemampuan praktik yang dikembangkan murid melalui aktivitas langsung.

Adapun, Moore (dalam Zakiya dkk., 2025, hlm. 86) berpendapat bahwa hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah, yakni:

- 1) Kognitif, berfokus pada perolehan pengetahuan murid, yang meliputi kemampuan memahami materi, mengingat konsep, menganalisis, menerapkan, menciptakan, hingga melakukan evaluasi terhadap informasi yang dipelajari.
- 2) Afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan murid yang berperan dalam membentuk serta mengubah perilaku.
- 3) Psikomotorik, berhubungan dengan keterampilan dan pengembangan kemampuan fisik murid.

Pemahaman terhadap capaian pembelajaran membutuhkan tolok ukur yang jelas agar proses penilaian dapat dilakukan secara objektif dan terarah. Menurut Marta dkk., (2024, hlm. 229) mengatakan konsep Taksonomi Bloom membagi hasil belajar ke dalam 3 aspek utama, yakni:

- 1) Aspek kognitif, berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual murid yang mencakup enam tingkat meliputi mengingat, memahami materi, menerapkan konsep, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan sesuatu yang baru.
- 2) Aspek afektif, berkaitan dengan sikap, emosi, nilai, serta motivasi belajar murid,

yang tercermin melalui kemampuan menerima, merespons, menghargai, mengorganisasi, hingga menanamkan nilai dalam diri.

- 3) Aspek psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan fisik dan gerak, seperti koordinasi tubuh, kemampuan memanipulasi objek, serta penggunaan alat secara tepat dan efektif.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar merupakan gambaran kemampuan yang dicapai murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Indikator ini mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, serta perilaku murid, sedangkan ranah psikomotorik menekankan pada keterampilan dan kemampuan praktik. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi dan menjadi dasar penting dalam menilai ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh dan objektif. Indikator hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut konsep taksonomi bloom.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai murid tidak terlepas dari berbagai kondisi yang menyertainya selama proses pembelajaran. Beragam faktor saling berperan dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar, baik yang berasal dari dalam diri murid maupun dari lingkungan belajar yang mendukungnya. Menurut Pitaloka dkk., (2022, hlm. 209) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri murid. Sedangkan faktor eksternal yang dimaksud yaitu faktor yang berasal dari luar diri murid yaitu faktor sekolah.

Hasil belajar yang dicapai murid menurut Siregar (2024, hlm. 223-225) merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu:

- 1) Faktor Internal (faktor ini berasal dari dalam diri murid)

- a) Aspek fisiologis

Kesehatan jasmani dan kesehatan rohani mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan belajar. Jika seseorang tidak selalu dalam keadaan sehat, sakit kepala, demam, masuk angin, dll, dapat menghalanginya untuk semangat belajar.

b) Intelegansi dan bakat

Seseorang dengan kecerdasan yang baik dalam belajar biasanya hasilnya cenderung baik. Bakat juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Apabila seseorang mempunyai kepandaian dan bakat yang tinggi pada bidang yang dipelajarinya, maka proses belajarnya akan lebih banyak dibandingkan dengan seseorang yang hanya mempunyai kepandaian atau bakat yang tinggi.

c) Minat dan motivasi

Minat bisa muncul dari ketertarikan luar dan berasal dari hati. Timbulnya minat belajar banyak disebabkan oleh adanya keinginan yang kuat khususnya untuk meningkatkan harkat dan martabat seseorang atau mendapatkan pekerjaan yang baik dan bahagia. Demikian pula seseorang yang belajar motivasi yang kuat tentunya kegiatan belajarnya dengan sungguh- sungguh, penuh semangat.

d) Cara belajar

Cara murid dalam belajar juga sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor kesehatan psikologis dan ilmiah akan menyebabkan kurang baik.

2) Faktor Eksternal (Faktor yang berasal dari luar diri murid)

a) Keluarga

Orang tua mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan belajar anak, misalnya tingkat pendidikan, pendapatan dan perhatian.

b) Sekolah

Sekolah tempat anak belajar juga mempengaruhi tingkat keberhasilan seorang anak dalam kegiatan belajar. Kualitas guru, metode pengajarannya, kesesuaian kemampuan anak, dll, semua itu sangat mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar.

c) Masyarakat

Masyarakat juga menentukan hasil pembelajara. Jika masyarakat di daerah tempat tinggal terdiri dari orang-orang terpelajar khususnya anak-anaknya yang rata-rata mempunyai tingkat pendidikan dan moralitas yang tinggi, hal ini akan mendorong anak untuk giat belajar.

d) Lingkungan

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi pembelajaran. Kondisi lingkungan, bangunan suasana sekitar, kondisi lalu lintas, dll. Semua sangat mempengaruhi semangat belajar.

Rendahnya hasil belajar sering dipengaruhi oleh dua faktor, menurut Wibowo dkk., (2021, hlm. 61) faktor internal meliputi minat, bakat, motivasi, serta tingkat intelegensi murid dalam memahami materi, sehingga banyak murid menganggap matematika sulit. Sedangkan faktor eksternal mencakup strategi pembelajaran yang kurang tepat, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak memotivasi, serta proses pembelajaran yang kurang menstimulasi berpikir kritis. Lingkungan, terutama keluarga, juga berperan penting, misalnya melalui motivasi, pujian atas pencapaian murid, dan pendampingan dalam belajar yang meningkatkan semangat belajar secara internal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri murid seperti, kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal faktor dari luar diri murid yaitu fasilitas belajar, dan pemanfaatan media ajar, lingkungan teman sebaya dan lingkungan masyarakat, mulai dari strategi ketika belajar hingga lingkungan tempat tinggalnya juga mempengaruhi hasil belajar murid.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian di bawah merupakan penelitian yang relevan sesuai penelitian ini, yang dijadikan pedoman maupun acuan saat pelaksanaan penelitian. Berikut merupakan penelitian-penelitian yang relevan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar matematika:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadhani dkk., 2025, hlm.122) yang berjudul “Pengaruh Model Stad Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Sd” penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *Pre eksperiment*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 45,65 pada *pretest* menjadi 82,17 pada *posttest*. Koefisien sebesar 0,523

menunjukkan bahwa 52% hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan model STAD berbantuan media Wordwall, sehingga model ini terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika murid kelas II SD.

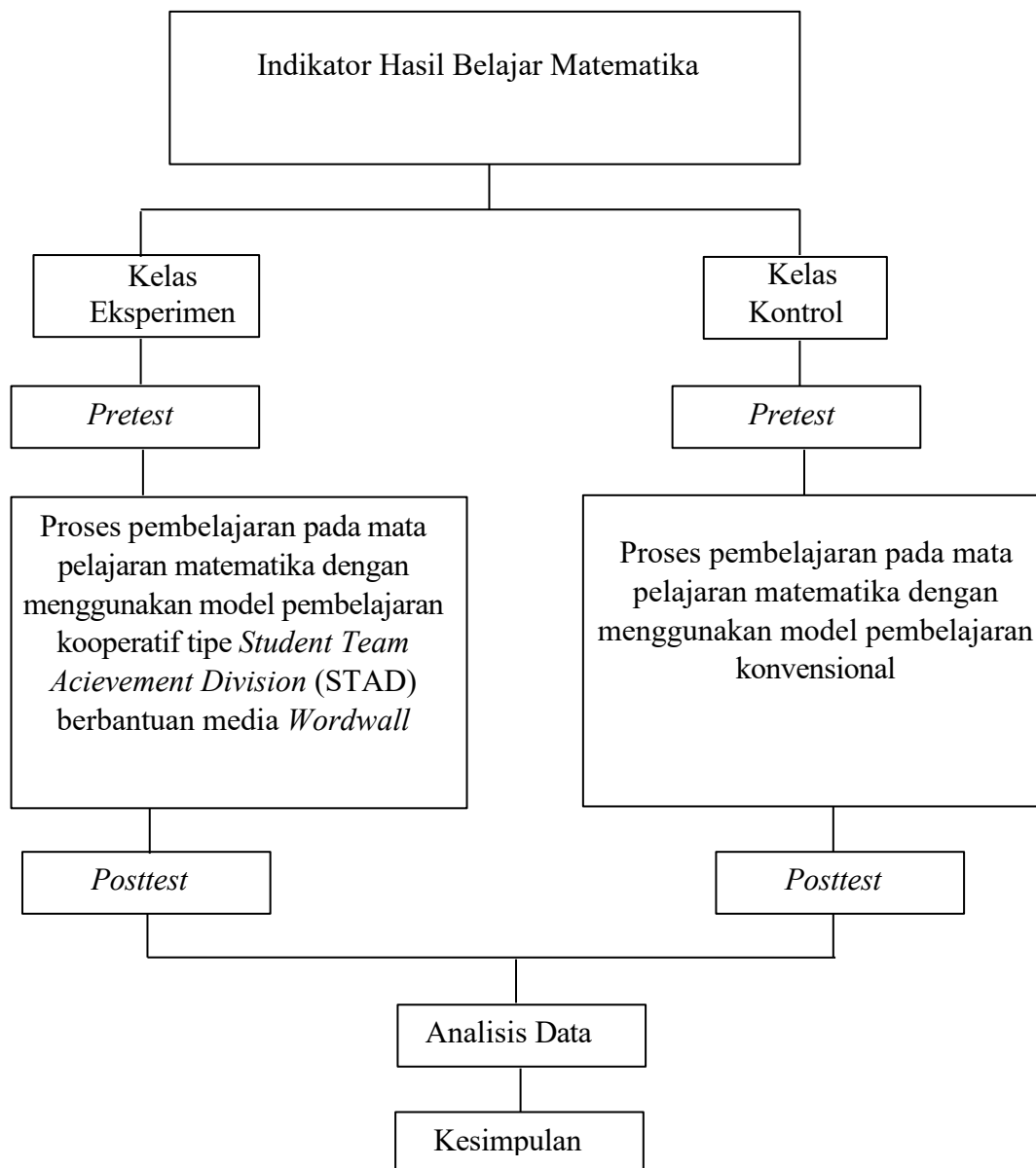
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rosiana dkk., 2025) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Tipe STAD Berbantuan Asessmen *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Murid SD IT Mutiara Ilmu” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model pembelajaran tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan *asesmen Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 53,33 menjadi 90,41 pada posttest setelah perlakuan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi dan tingkat keefektifan sebesar 76% .
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Khotimah dkk., 2024, hlm. 117) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Pendekatan Crt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Matematika” penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan CRT dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas VI. Pada tahap pra siklus, hanya 21,74% murid yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 80. Setelah diterapkan pendekatan CRT dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, ketuntasan belajar murid meningkat menjadi 60,87% dengan nilai rata-rata 71,09 pada siklus I. peningkatan ini berlanjut pada siklus II, di mana ketuntasan belajar murid mencapai 86,96% dengan nilai rata-rata 86,74.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Depari dkk., 2022, hlm. 1111) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas V Sd” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian *Quasi Experimental* atau *eksperimental semu*. Hasil penelitian menunjukkan model kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil

belajar matematika murid kelas V materi bangun datar terlihat dari nilai hasil belajar rata-rata *pre test* 56,38 dan *post test* 80,64 terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar 24,26.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Purba dkk., 2024) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas III SD 124398 Pematangsiantar” penelitian ini menggunakan *Pre-eksperimen* (kuantitatif) dengan menggunakan rancangan *one grup pretest posttest*. Hasil penelitian menunjukkan hasil pretest, diperoleh nilai rata-rata yaitu 58,33 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar murid *posttest* yaitu 84,29 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar. Dari rata-rata nilai pretest dan posttest terdapat selisih sebesar 25,96 dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Hasil Belajar Murid Kelas III SD.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau kerangka berpikir merupakan landasan pemikiran dalam penelitian yang disusun berdasarkan fakta, hasil observasi, dan kajian pustaka. Kerangka ini memuat teori dan konsep yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian. Melalui kerangka pemikiran, variabel-variabel penelitian dijelaskan secara jelas dan relevan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat menjadi acuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian (Syahputri dkk., 2023, hlm. 161). Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar matematika murid. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas *eksperimen* dan kelas kontrol. Kelas *eksperimen* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *wordwall* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 5 Skema Kerangka Pemikiran

Gambar 2.5 menggambarkan skema kerangka pemikiran yang membandingkan efektivitas dua kelas pada proses pembelajaran yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan dalam meningkatkan hasil belajar matematika murid. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *wordwall*, sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Data dari kedua kelas tersebut dianalisis melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk menentukan model pembelajaran mana yang lebih efektif.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi adalah suatu anggapan atau dugaan sementara yang belum teruji kebenarannya dan belum dapat dibuktikan kebenarannya secara langsung (Mukhtar 2020, hlm. 57). Asumsi pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *wordwall* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika murid kelas IV sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) digunakan dalam penelitian ini dibantu dengan media *wordwall* yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar. *Wordwall* dianggap sebagai media yang menarik dan interaktif yang akan membuat murid lebih termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan awal mengenai suatu permasalahan yang sedang diteliti. Karena bersifat sementara, hipotesis perlu diverifikasi dengan mengumpulkan data dan melakukan analisis statistik. Ali dkk., (2024, hlm. 21) menyatakan hipotesis bukan hanya untuk dibuktikan melainkan untuk di uji. Hipotesis diuji dengan mengumpulkan sejumlah data yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik tertentu. Hasil pengujian hipotesis dapat berupa penerimaan maupun penolakan hipotesis yang di ajukan.

Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak 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.

H_1 : 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.