

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Evaluasi hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti tes tertulis, observasi, atau proyek praktik. Kemampuan atau keterampilan individu dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan dapat bersifat bawaan atau hasil dari latihan dan pembelajaran. Keterampilan, khususnya dalam konteks matematika, mencakup kemampuan untuk memahami, menerapkan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep-konsep matematika. Keterampilan ini memiliki relevansi yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai bidang ilmu dan pekerjaan.

Menurut Fernando.(2024) hlm.61-68. Hasil belajar merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk menentukan nilai belajar siswa melalui penilaian atau pengukuran. Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk skala nilai, baik berupa huruf, kata, maupun simbol. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya, yang telah melalui proses transfer pengetahuan dari pengajar yang berpengalaman. Dengan adanya hasil belajar, pendidik dapat mengevaluasi sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi pelajaran tertentu. Informasi ini sangat penting bagi pendidik dalam merumuskan strategi belajar mengajar yang lebih efektif. Dengan demikian, hasil belajar berperan krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Menurut Ulfah, Arifudin, dan Kartika (2021, hlm 1-9) Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas mental dan proses

berpikir yang digunakan untuk memperoleh serta mengolah pengetahuan. Dalam ranah kognitif, terdapat beberapa kemampuan penting yang harus dikuasai, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kemampuan-kemampuan ini diorganisasikan dalam Taksonomi Bloom, yang memberikan kerangka kerja untuk memahami dan mengembangkan proses pembelajaran. Taksonomi ini membantu dalam merumuskan tujuan pendidikan dan menilai tingkat pemahaman serta keterampilan siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Psikomotorik adalah ranah hasil belajar yang berfokus pada keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam melakukan tindakan yang melibatkan koordinasi antara fungsi kognitif dan gerakan fisik. Aspek ini menekankan pada kemampuan praktik yang dapat diamati dan diukur setelah proses pembelajaran. Menurut Ulfah, Arifudin, dan Kartika (2021, hlm.2–3) psikomotorik mencakup keterampilan fisik yang dihasilkan dari pembelajaran, seperti penggunaan alat, praktik, dan performa yang sesuai dengan materi ajar. Dalam konteks pendidikan modern, psikomotorik dianggap sebagai indikator penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran. Hal ini karena psikomotorik tidak hanya mencerminkan pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dalam tindakan nyata. Dengan demikian, psikomotorik dapat diukur melalui performa, keterampilan, dan ketepatan dalam melaksanakan aktivitas yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, perasaan, nilai, minat, motivasi, dan karakter peserta didik yang terbentuk melalui proses pembelajaran. Fokus utama ranah ini bukan hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada bagaimana peserta didik menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, guru, teman, dan materi yang dipelajari. aspek afektif ini mencerminkan perkembangan emosi dan nilai-nilai yang penting, seperti tanggung jawab, disiplin, kerja sama, kejujuran, dan rasa percaya diri. Taksonomi Bloom, yang dikembangkan lebih lanjut oleh Krathwohl, mengklasifikasikan ranah afektif secara hierarkis. Struktur ini

dimulai dari tahap menerima (*receiving*), diikuti dengan merespons (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasi nilai (*organization*), hingga mencapai tahap pembentukan karakter (*characterization*). Pendekatan ini menunjukkan pentingnya pengembangan aspek afektif dalam pendidikan untuk membentuk karakter peserta didik secara holistik.

Berdasarkan analisis mengenai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat disimpulkan bahwa ketiga ranah ini saling terkait dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Aspek kognitif berfokus pada kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, sedangkan aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan karakter yang terbentuk selama proses pembelajaran. Di sisi lain, aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam tindakan nyata. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan, karena pembelajaran yang efektif harus mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus membentuk sikap positif dan keterampilan praktis. keberhasilan pembelajaran dapat dianggap optimal jika ketiga aspek tersebut dikembangkan secara seimbang, sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan holistik dalam proses pendidikan untuk mencapai hasil yang maksimal.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa sebagai dampak dari perlakuan pembelajaran tertentu. Menurut Puteri, Yoenanto, dan Nawangsari (2023) menyatakan bahwa asesmen yang efektif memberikan umpan balik secara berkelanjutan bagi guru dan peserta didik untuk merefleksikan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran sekaligus menentukan langkah perbaikan yang diperlukan pembelajaran yang digunakan. hasil belajar mengacu pada tiga ranah utama, yaitu:

- 1) Ranah kognitif berfokus pada proses di mana siswa memperoleh

pengetahuan akademik, yang dipengaruhi oleh metode pengajaran dan cara penyampaian informasi yang diterapkan oleh guru.

- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan kepercayaan siswa, yang berperan penting dalam membentuk perilaku mereka selama proses pembelajaran.
- 3) Ranah psikomotorik merujuk pada keterampilan praktis dan kemampuan yang dikembangkan siswa melalui aktivitas langsung. menunjukkan bahwa pengalaman praktis sangat penting dalam pembelajaran, karena membantu siswa menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan.

Adapun, Menurut Sudjana (2017), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator hasil belajar merupakan gambaran kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Indikator hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Terdapat tiga ranah utama yang menjadi fokus dalam penilaian ini, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan materi pelajaran, yang mencerminkan aspek intelektual siswa. Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai yang berkembang selama proses pembelajaran, menunjukkan perubahan dalam emosi dan motivasi siswa. Sementara itu, ranah psikomotorik menekankan pada keterampilan dan kemampuan praktik siswa, yang penting untuk aplikasi pengetahuan dalam konteks nyata. Ketiga ranah ini saling melengkapi dan memberikan gambaran menyeluruh tentang perubahan dan perkembangan kemampuan siswa setelah menerima perlakuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor utama: materi yang diajarkan dan metode penyampaiannya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai agar proses belajar menjadi efektif dan bermakna. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Menurut Asrini (2021, hlm. 145), model pembelajaran adalah rancangan yang mengacu pada pendekatan yang digunakan untuk merencanakan proses belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, guru dapat memfasilitasi siswa dalam memperoleh informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, serta kemampuan untuk mengekspresikan gagasan.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang disusun secara sistematis untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Menurut (Sarumaha, 2023, hlm. 5) model ini mencakup langkah-langkah pembelajaran, pengorganisasian materi, pengelolaan kelas, serta peran guru dan peserta didik. Tujuan utama dari model pembelajaran adalah untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang terarah dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan sistematis yang mengatur proses pembelajaran dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Tujuan utama dari penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara efektif, mudah dipahami, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat memfasilitasi siswa

dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, serta kemampuan untuk mengekspresikan gagasan secara optimal.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan pendekatan yang mengedepankan kerja sama dalam kelompok heterogen, yang dikombinasikan dengan elemen permainan akademik dan turnamen. Tujuan utama dari model ini adalah untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Dalam TGT, siswa terlibat dalam aktivitas belajar bersama dalam tim, yang mencakup diskusi kelompok dan kompetisi akademik yang sehat melalui turnamen. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, sebagaimana diungkapkan oleh (Az-Zahra, Abdullah, & Marini, 2023, hlm. 987–988). Model ini tidak hanya mendorong kolaborasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang menyenangkan. Dalam model ini, siswa bekerja sama untuk memahami materi yang diajarkan, diikuti dengan permainan akademik dan turnamen yang menguji pemahaman mereka. TGT memiliki beberapa komponen utama, yaitu penyajian kelas oleh guru, kerja tim, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling membantu untuk mencapai hasil optimal.

(Az-Zahra et al., 2023, hlm. 988–989), Unsur permainan dan turnamen dalam TGT bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, rasa tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa. Kompetisi yang diadakan bersifat sehat, dengan siswa bertanding melawan lawan yang memiliki tingkat kemampuan yang serupa. Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah matematis. Siswa dilatih untuk berdiskusi, menganalisis soal, dan menemukan solusi secara kolaboratif sebelum mengikuti turnamen. Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan kerja sama, sportivitas, dan keterampilan sosial siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menekankan pentingnya kerja sama kelompok yang dikombinasikan dengan elemen permainan dan turnamen akademik. Desain model ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pembentukan kelompok kecil yang heterogen. siswa bekerja sama untuk memahami materi sebelum berpartisipasi dalam kompetisi berbasis permainan akademik.

Menurut (Herawati, 2022, hlm. 118–119). Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Partisipasi aktif dalam pembelajaran menjadi fokus utama, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model TGT tidak hanya meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Model *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki beberapa tahapan utama dalam penerapannya, yaitu penyajian materi oleh guru, pembentukan tim, pelaksanaan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Unsur permainan dan turnamen dalam model ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, penerapan model TGT tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan sikap kerja sama dan sportivitas di antara siswa selama proses belajar.

Berdasarkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menyimpulkan bahwa Dalam model ini, siswa ditempatkan dalam kelompok heterogen yang mendorong diskusi dan saling membantu untuk memahami materi sebelum mengikuti kompetisi akademik

yang terstruktur. Proses pembelajaran TGT meliputi tahapan penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan, yang secara keseluruhan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif dengan cara yang sehat. Tujuan utama dari model TGT adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, model ini juga berfokus pada pengembangan motivasi belajar, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap sportivitas di antara siswa. Dengan demikian, TGT tidak hanya berkontribusi pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa dalam konteks pembelajaran.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dilaksanakan melalui tahapan-tahapan pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Setiap tahapan dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan kerja sama dalam kelompok. Menurut Mertayasa (2022, hlm. 50–52), proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) melibatkan langkah-langkah berikut:

- 1) Penyajian Materi (*Class Presentation*)
- 2) Pembentukan Tim (*Teams*)
- 3) Permainan (*Games*)
- 4) Turnamen (*Tournament*)
- 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Adapun Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Menurut Mertayasa (2022, hlm. 50–52), dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penyajian Materi (*Class Presentation*)
Guru menyampaikan materi pembelajaran secara klasikal sebagai dasar pemahaman awal siswa.
- 2) Pembentukan Tim (*Teams*)
Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk berdiskusi dan saling membantu memahami materi.

3) Permainan (Games)

Siswa menjawab pertanyaan melalui permainan akademik (dalam penelitian ini berbantuan media *mice target board*).

4) Turnamen (Tournament)

Perwakilan siswa dari tiap kelompok mengikuti kompetisi akademik dengan lawan yang setara kemampuannya untuk memperoleh skor.

5) Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar.

Tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang saling melengkapi, yaitu penyajian materi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Setiap langkah dalam model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Tujuan dari penerapan langkah-langkah ini adalah untuk mendorong tanggung jawab individu dalam kelompok serta meningkatkan keaktifan dan kerja sama di antara siswa. Dengan melaksanakan komponen-komponen tersebut secara sistematis, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Kegiatan	Aktivitas guru
Fase 1 : Penyajian Materi	Guru menyampaikan materi pembelajaran secara klasikal sebagai dasar pemahaman awal siswa.
Fase 2 : Pembentukan Tim	Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk berdiskusi dan saling membantu memahami materi.

Fase 3 : Permainan	Siswa menjawab pertanyaan melalui permainan akademik (dalam penelitian ini berbantuan media <i>mice target board</i>).
Fase 4 : Turnamen	Perwakilan siswa dari tiap kelompok mengikuti kompetisi akademik dengan lawan yang setara kemampuannya untuk memperoleh skor.
Fase 5 : Penghargaan Kelompok	Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang mendukung efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kelebihan tersebut tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar. Menurut Az-Zahra, Abdullah, dan Marini (2023, hlm. 990–992), kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui diskusi kelompok dan turnamen akademik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat.
- 3) Melatih kerja sama dan tanggung jawab setiap anggota kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif.

- 5) Menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan jawaban dan berpartisipasi dalam turnamen.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) juga dikemukakan oleh Az-Zahra, Abdullah, dan Marini (2023, hlm. 990–992), yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami serta menyelesaikan masalah matematis.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan dan turnamen akademik yang bersifat kompetitif secara sehat.
- 3) Mengembangkan rasa tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok.
- 4) Melatih keberanian dan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan jawaban maupun pendapat saat turnamen berlangsung.
- 5) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga meningkatkan partisipasi siswa.

Berdasarkan uraian kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), dapat disimpulkan bahwa model memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Kelebihan dari model ini tidak hanya terfokus pada peningkatan kemampuan akademik siswa, terutama dalam pemecahan masalah matematis, tetapi juga pada pengembangan aspek sosial. Aspek sosial yang berkembang meliputi kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan rasa percaya diri siswa. Unsur permainan dan turnamen yang terdapat dalam model TGT menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini berkontribusi pada motivasi siswa untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT dapat dianggap sebagai alternatif pembelajaran yang efektif, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

e. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 109–110) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang mereka bahas memerlukan waktu lebih lama dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa tahapan yang harus dilalui, seperti diskusi kelompok, permainan, dan turnamen. Untuk memastikan kegiatan turnamen berjalan dengan baik, guru diharapkan memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik. Jika pengelolaan kelas tidak optimal, suasana pembelajaran dapat menjadi kurang terkendali. Selain itu, model ini juga menuntut persiapan yang matang, terutama dalam hal penyusunan soal dan pengaturan sistem turnamen. guru perlu melakukan perencanaan yang lebih terstruktur sebelum pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Kekurangan-kekurangan ini dapat berpengaruh terhadap efektivitas pelaksanaan pembelajaran serta pengelolaan kelas. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 109–110), yakni:

- 1) Model pembelajaran TGT membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena adanya tahap diskusi, permainan, dan turnamen.
- 2) Tidak semua siswa langsung terbiasa dengan sistem permainan dan kompetisi sehingga pada awal penerapan dapat menimbulkan kebingungan.
- 3) Guru harus memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik agar kegiatan turnamen tetap kondusif dan tidak menimbulkan keributan.
- 4) Guru memerlukan persiapan yang lebih matang dalam menyusun soal, mengatur sistem turnamen, serta menentukan mekanisme penilaian.

Berdasarkan pemaparan di atas ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama kelompok melalui permainan dan turnamen akademik. TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi,

partisipasi aktif, kerja sama, dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang menarik dan kompetitif ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap sosial seperti tanggung jawab, sportivitas, dan kepercayaan diri. penerapan model TGT juga memiliki beberapa kelemahan. Model ini memerlukan waktu yang lebih lama, persiapan yang matang dari guru, serta kesiapan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dapat memengaruhi dinamika kelompok jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model TGT sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara efektif.

3. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Media pembelajaran berbasis game online Wordwall merupakan alat digital yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Wordwall menawarkan berbagai template permainan edukatif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan roda acak, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media ini mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui aktivitas bermain yang edukatif, bukan hanya menerima materi secara pasif.

Menurut (Purnamasari dkk., 2022, hlm. 71–72). menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menarik dan mudah diakses secara daring membuat siswa lebih antusias. Oleh karena itu, Wordwall dapat dianggap sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Menurut Richard E. Mayer dalam *Multimedia Learning* (2009), pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan interaktivitas dibandingkan hanya melalui teks saja. Teori ini dikenal sebagai *Cognitive Theory of Multimedia*

Learning. Wordwall sebagai media digital interaktif termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Menurut Marc Prensky dalam bukunya *Digital Game-Based Learning* (2001), permainan digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar karena sesuai dengan karakteristik generasi digital (*digital natives*). Media seperti Wordwall yang berbasis permainan interaktif mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan menantang sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa. Menurut Azhar Arsyad dalam buku *Media Pembelajaran* (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Media berbasis teknologi dan interaktif terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran ditunjukkan oleh peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dan antusiasme selama proses belajar. Media ini berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik, membantu guru dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih variatif dan inovatif. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kondusif untuk belajar. Dengan demikian, Wordwall berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan.

Berdasarkan materi di atas menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dan permainan terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga mampu merangsang perhatian, minat, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Integrasi elemen visual, teks, audio, dan interaktivitas dalam media digital dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menantang, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat menjadi

alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

b. Cara Penggunaan Media *Wordwall*

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, menjodohkan, pilihan ganda, dan permainan acak kata, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Wordwall memanfaatkan teknologi digital, memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif menggunakan perangkat seperti laptop dan smartphone. Menurut Agusti dan Aslam (2022, hlm. 5795–5796), aplikasi ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, fitur penilaian otomatis yang ada dalam aplikasi ini memudahkan guru dalam memantau hasil belajar siswa secara langsung, sehingga mendukung proses evaluasi yang lebih efisien.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, penggunaan Wordwall juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar karena siswa lebih antusias dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah penggunaan media Wordwall menurut Agusti dan Aslam (2022, hlm. 5796–5797), yaitu:

- 1) Guru membuat akun dan masuk ke aplikasi Wordwall.
- 2) Guru memilih template permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru menyusun dan memasukkan soal atau materi ke dalam template yang dipilih.
- 4) Guru membagikan tautan (link) kepada siswa untuk diakses melalui perangkat masing-masing.
- 5) Siswa mengerjakan permainan atau kuis yang tersedia secara mandiri maupun berkelompok.
- 6) Guru melihat dan menganalisis hasil pekerjaan siswa melalui sistem penilaian otomatis yang tersedia pada aplikasi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi digital, seperti Wordwall, semakin populer di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Agusti & Aslam, 2022, hlm. 5798–5799). Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Aplikasi ini memberikan akses kepada siswa untuk mengerjakan soal atau aktivitas pembelajaran melalui perangkat digital, seperti telepon seluler dan laptop, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan tidak monoton. Wordwall juga menawarkan berbagai template permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, karena siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, dengan tampilan yang menarik dan sistem penilaian otomatis, media ini memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dengan cepat dan efisien.

Berdasarkan Kesimpulan di atas penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Media ini menawarkan berbagai template permainan edukatif dan fitur penilaian otomatis yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat digital seperti laptop dan smartphone memberikan fleksibilitas dan inovasi dalam metode pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

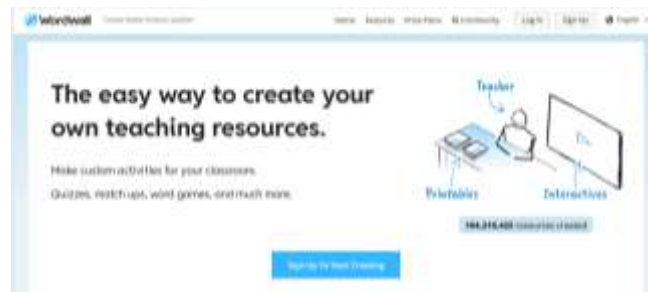
c. Cara Membuat Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah platform pembelajaran berbasis game online yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai template permainan interaktif, termasuk kuis, menjodohkan, matching, random wheel, dan pilihan ganda, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan menggunakan media berbasis permainan ini, siswa dapat belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan. Menurut Purnamasari dkk.

(2022, hlm. 72–73), Wordwall memfasilitasi guru dalam menyajikan materi secara interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam membuat dan menggunakan media *Wordwall* menurut Purnamasari dkk. (2022, hlm. 73–74), yaitu:

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



Gambar 2. 1 Pembuatan Media Wordwall

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



Gambar 2. 2 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. 3 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 siswa, pilih menu *share*.

Pembuatan game edukasi menggunakan aplikasi Wordwall menawarkan berbagai template yang mendukung pembelajaran interaktif. Menurut Sahanata (2022, hlm. 14), aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan edukasi, termasuk kuis pilihan ganda yang menyajikan soal dengan beberapa pilihan jawaban. Selain itu, terdapat permainan seperti "find the match" yang mengharuskan pemain mencocokkan gambar dengan pilihan yang tersedia, serta "random wheel" yang memungkinkan pemilihan jawaban melalui roda acak. Permainan lain yang ditawarkan mencakup "missing word," di mana pemain harus mencocokkan kotak kosong dengan jawaban yang tepat, dan "random cards," yang melibatkan menebak kartu yang diacak. Terdapat juga format "true or false," "match up" untuk mencocokkan soal dengan definisi, serta "whack-a-mole," di mana pemain harus memilih jawaban yang benar saat gambar muncul. Game edukasi ini juga mencakup "group short" untuk pengelompokan jawaban, "anagram" untuk menyusun huruf, dan "open the box" yang melibatkan menebak isi kotak. Selain itu, "balloon pop" mengharuskan pemain menjatuhkan kata kunci ke definisi yang sesuai, sedangkan "unjumble" melibatkan penyusunan kalimat. Terakhir, "labelled diagram" memungkinkan pemain menyusun gambar dengan cara digeser, dan "gameshow quiz" menawarkan kuis pilihan ganda.

dengan batas waktu, nyawa, dan bonus, serta "matching pairs" untuk mencocokkan pasangan. Dengan beragam jenis permainan ini, Wordwall menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. dengan memasangkan persegi-persegi yang tersedia hingga mencapai jawaban yang benar. Ini mengedepankan aspek logika dan pemecahan masalah. Metode kedua, yang disebut maze chase atau mengejar labirin, melibatkan pencarian jawaban yang benar sambil menghindari musuh yang menghadang, menekankan pada strategi dan ketangkasan. Metode ketiga adalah airplane atau pesawat terbang, di mana pemain memilih jawaban dengan menggunakan tanda panah yang diterbangkan menuju pilihan jawaban yang benar, sambil menghindari jawaban yang salah. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi.

B. Penelitian Terdahulu

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams-Games-Tournament)* yang dikombinasikan dengan media pembelajaran digital seperti *Wordwall* cenderung meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Temuan umum menunjukkan adanya peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan pemecahan masalah, karena wordwall memudahkan guru dan siswa dalam membuat representasi visual soal, lembar kerja interaktif, serta media presentasi yang menarik, sementara itu, struktur *TGT* juga mendorong kerja sama tim, pembelajaran antar peserta, dan adanya unsur kompetisi sehat yang memperkuat penguasaan konsep. Namun, beberapa studi juga menekankan bahwa efek positif ini sangat bergantung pada kualitas perancangan materi di *wordwall*, kesiapan guru dalam mengelola *TGT*, serta durasi dan konsistensi penerapan - peningkatan hasil belajar lebih nyata pada penelitian yang menerapkan intervensi terprogram dengan pelatihan guru dan penilaian formatif berkelanjutan. Di sisi lain, sejumlah penelitian menemukan hasil yang lebih heterogen (tidak selalu signifikan) ketika sampel kecil, alat evaluasi kurang valid, atau akses teknologi terbatas; hal ini menunjukkan perlunya perhatian pada faktor-

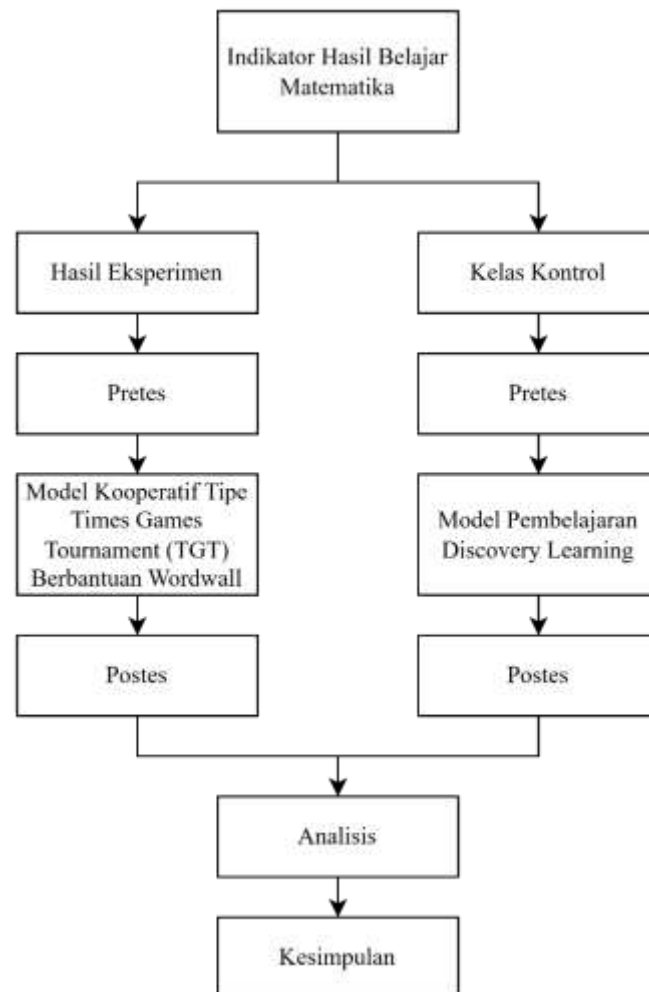
faktor kontekstual seperti ketersediaan perangkat, literasi digital siswa, dan manajemen kelas.

Menurut Rasheedah, N. A., Trisiana, A., & Rahman, I. H. (2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest–posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 63,40 pada pretest menjadi 79,85 pada posttest, yang menunjukkan peningkatan sekitar 25%. Rasheedah, N. A., Trisiana, A., & Rahman, I. H. (2023) menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang diadakan. Kegiatan tersebut tidak hanya mendorong motivasi belajar siswa, tetapi juga meningkatkan rasa tanggung jawab individu dalam kelompok. Temuan ini menegaskan pentingnya model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan Kesimpulan ini Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kolaborasi di antara siswa dalam kelompok kecil, biasanya terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang yang beragam. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya bertanggung jawab atas pembelajaran pribadi, tetapi juga berkontribusi dalam membantu anggota kelompok lainnya. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama di antara siswa. Model ini berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir berfungsi sebagai dasar konseptual yang merangkum alur logika penelitian, serta menghubungkan teori, konsep, dan variabel penelitian dengan permasalahan yang dikaji. Menurut Syahputri, Fallenia, Syafitri (2023, hlm. 161), kerangka berpikir adalah dasar konseptual penelitian yang disusun dari fakta, observasi, dan teori. Ia menjelaskan variabel-variabel secara relevan dengan masalah penelitian, serta membantu peneliti dalam menganalisis dan merumuskan argumen. Dalam penelitian kuantitatif, kerangka berpikir digunakan untuk menguji hipotesis, sedangkan dalam penelitian kualitatif, berfungsi sebagai acuan dalam menafsirkan data dan membentuk pernyataan baru.



Gambar 2. 4 Skema kerangka pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) yang didukung oleh media pembelajaran Wordwall menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Asumsi ini didasarkan pada pemikiran bahwa strategi pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui kerja kelompok dan kompetisi yang terstruktur, sehingga proses pemahaman konsep matematika menjadi lebih efektif. Selain itu, penggunaan media Wordwall yang bersifat visual dan interaktif diharapkan dapat memfasilitasi penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga kemampuan berpikir logis dan penyelesaian soal matematika meningkat secara signifikan.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau model pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama di antara siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama secara optimal. Dalam model pembelajaran ini, setiap siswa tidak belajar secara mandiri, melainkan saling berinteraksi, berbagi informasi, membantu, dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, partisipatif, serta meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial siswa, sekaligus memotivasi mereka untuk belajar (Alwi et al., 2024, hlm.1-2).

Model ini melibatkan ketergantungan positif, di mana keberhasilan setiap individu tergantung pada kontribusi seluruh anggota kelompok, serta adanya akuntabilitas baik individu maupun kelompok selama proses belajar (*implementasi strategi cooperative learning*, 2024, hlm. 91–93). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk saling belajar dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga tercipta pengalaman belajar yang

bermakna dan terbentuk keterampilan kerja sama yang relevan untuk kehidupan sosial di luar kelas.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini saat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan media Wordwall dan model kooperatif tipe TGT

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang menggunakan model TGT berbantuan media Wordwall dan model kooperatif tipe TGT