

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau kerangka yang berlandaskan pada pendekatan pembelajaran tertentu yang digunakan dalam menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran. Melalui model tersebut, guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh informasi, gagasan, pengetahuan, serta keterampilan, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir dan mengekspresikan ide secara lebih efektif. Asrini (2021, hlm. 145).

Model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan belajar yang tersusun secara sistematis sejak tahap perencanaan hingga penutup, dengan karakteristik tertentu sesuai dengan strategi yang digunakan guru. Sementara itu, metode pembelajaran dapat dimaknai sebagai teknik atau cara yang diterapkan guru dalam berinteraksi dan membangun komunikasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tyasmaning (2022, hlm. 6).

Model pembelajaran adalah suatu kerangka berpikir yang bersifat konseptual dan menjelaskan langkah-langkah terstruktur dalam mengelola pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kerangka ini menjadi acuan bagi perancang pembelajaran maupun guru dalam menyusun perencanaan serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, model pembelajaran menggambarkan secara menyeluruh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan. Hendracita (2021, hlm. 2).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau rancangan konseptual yang disusun secara sistematis sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan alur kegiatan belajar dari awal hingga akhir, mencakup langkah-langkah terstruktur yang membantu guru mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Melalui penerapan model pembelajaran, guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam

memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kemampuan berpikir dan mengekspresikan gagasan.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Ciri – Ciri Model Pembelajaran Menurut Naufalia, dkk. (2024, hlm. 1040) sebagai berikut :

- 1) Berlandaskan pada teori pendidikan dan teori pembelajaran yang telah teruji keabsahannya.
- 2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan yang jelas dan terarah.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.
- 4) Memuat komponen-komponen penting, meliputi:
 - a) Urutan atau langkah-langkah pembelajaran (sintaks).
 - b) Prinsip-prinsip reaksi guru terhadap peserta didik.
 - c) Sistem sosial yang mengatur pola interaksi dalam pembelajaran.
 - d) Sistem pendukung yang menunjang pelaksanaan model.
- 5) Memberikan dampak positif dalam jangka pendek, seperti hasil belajar yang dapat diukur.
- 6) Memberikan dampak jangka panjang, berupa hasil belajar yang berkelanjutan.
- 7) Mendukung terciptanya desain pembelajaran yang efektif dan sistematis.

Ciri – ciri Model Pembelajaran Menurut Rohman (2021, hlm. 14) sebagai berikut :

- 1) Rasional teoritik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil;
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Ciri – Ciri Model Pembelajaran Menurut Azizah, dkk. (2025, hlm. 21) sebagai berikut :

- 1) Tujuan pembelajaran yang jelas : Tujuan ini di rancang untuk mengarahkan siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.
- 2) Fokus pada interaksi : Interaksi ini berfungsi untuk membangun pemahaman yang lebih baik dan memfasilitasi pembelajaran yang aktif.
- 3) Aktif, konstruktif dan kolaboratif : Siswa memiliki peran aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui refleksi, diskusi, eksperimen dan kolaborasi dengan teman sekelas.

- 4) Penggunaan sumber belajar yang beragam : Model pembelajaran selayaknya dapat menggabungkan penggunaan beragam sumber belajar, termasuk buku teks, materi daring (*online*), media visual, percakapan, permainan, dan sebagainya.
- 5) Evaluasi yang beragam : Evaluasi dapat mencakup tugas tulis, proyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, atau penilaian formatif yang terjadi selama proses pembelajaran.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa ciri-ciri model pembelajaran yang baik mencakup landasan teoritik yang kuat serta rasional yang logis sebagai dasar pengembangannya. Model pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah, disertai pemahaman tentang bagaimana peserta didik belajar serta perilaku mengajar yang diperlukan agar tujuan tersebut tercapai. Selain itu, model pembelajaran memuat komponen penting seperti langkah-langkah pembelajaran (sintaks), prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung yang mengatur interaksi serta lingkungan belajar. Model yang efektif juga menekankan keaktifan, kolaborasi, penggunaan berbagai sumber belajar, serta evaluasi yang beragam. Pada akhirnya, penerapan model pembelajaran diharapkan mampu memberikan dampak positif, baik dalam jangka pendek berupa hasil belajar yang terukur maupun dalam jangka panjang berupa perkembangan pembelajaran yang berkelanjutan dan sistematis.

c. Jenis – Jenis Model Pembelajaran

Jenis – Jenis Model Pembelajaran Menurut Sinambel, dkk (2022, hlm. 1-72) sebagai berikut :

- 1) Model Pembelajaran *Discovery*
Model Pembelajaran *Discovery* menekankan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk dapat menemukan sendiri solusi dari permasalahan yang diberikan.
- 2) Model Pembelajaran *Inquiry*
Inquiry adalah model pembelajaran Dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam menemukan pemecahan masalah yang diberikan guru dalam kelas.
- 3) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- 4) Model Pembelajaran *Project Based Learning*
Project Based Learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif

membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan suatu proyek yang bermakna dan kontekstual.

- 5) Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah konsep pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses memperoleh pengetahuan melalui kegiatan menemukan sendiri materi pembelajaran serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata, sehingga peserta didik mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari secara bermakna.
- 6) Model Pembelajaran *Cooperative Learning*
Cooperative Learning adalah strategi pembelajaran yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok kecil agar mereka dapat berkolaborasi dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran, sehingga mendorong peningkatan keaktifan, motivasi belajar, serta pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Model Pembelajaran yang saya ambil untuk permasalahan yang terjadi adalah Model Pembelajaran *Cooperative Learning*.

2. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

“Model *Cooperative Learning* adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil, di mana peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk saling membimbing dalam memahami konsep, memecahkan masalah, serta melakukan proses penyelidikan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Amalia, dkk. (2023, hlm. 11).

Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan beragam dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama guna mencapai hasil yang optimal. Selain itu, pendekatan ini lebih menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan membangun pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima informasi secara langsung dari pendidik. Prasetyawati (2021, hlm. 91).

Cooperative Learning adalah suatu strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kegiatan kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mengembangkan kemampuan memimpin, serta melatih keterampilan dalam mengambil keputusan secara bersama. Selain itu, pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk berinteraksi dan belajar secara kolaboratif dengan teman yang memiliki latar belakang dan karakteristik yang beragam. Sari, dkk. (2022, hlm. 45).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa *Cooperative Learning* merupakan model atau strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kerja sama tersebut, peserta didik saling membantu dalam memahami materi, memecahkan masalah, serta membangun pengetahuan secara mandiri melalui interaksi dan diskusi kelompok. Selain itu, cooperative learning juga berperan dalam meningkatkan partisipasi belajar, mengembangkan keterampilan sosial seperti kepemimpinan dan pengambilan keputusan, serta menumbuhkan sikap saling menghargai di antara peserta didik dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam.

b. Jenis – Jenis Model *Cooperative Learning*

Jenis – Jenis Model Cooperative Learning Menurut Hasanah & Himami (2021, hlm. 7-9) sebagai berikut :

1) *Student Teams Achievements Division* (STAD)

Student Teams Achievements Division (STAD) mengarah pada kegiatan belajar secara berkelompok serta penyampaian materi akademik baru kepada peserta didik secara berkala setiap minggu melalui penjelasan lisan maupun bahan tertulis.

2) *Group Investigation*

Group Investigation merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada peran aktif peserta didik dalam menentukan dan mengendalikan proses belajarnya, dibandingkan dengan penggunaan teknik pengajaran yang sepenuhnya diarahkan oleh pendidik di kelas. Model ini juga mengintegrasikan nilai-nilai pembelajaran demokratis, di mana peserta didik terlibat secara langsung dan aktif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran.

3) *Jigsaw*

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, peserta didik ditempatkan dalam kelompok yang terdiri atas anggota dengan kemampuan yang beragam. Setiap anggota kelompok diberikan tanggung jawab untuk mempelajari bagian materi tertentu melalui bacaan atau unit yang telah dilengkapi dengan lembar tugas khusus sesuai topik masing-masing. Setelah memahami materi, peserta didik yang mempelajari topik yang sama dari kelompok berbeda berkumpul dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan memperdalam pemahaman. Selanjutnya, setiap peserta didik kembali ke kelompok asalnya dan menjelaskan materi yang telah

dipelajari kepada anggota kelompok lainnya secara bergantian, sehingga seluruh anggota kelompok memperoleh pemahaman yang lengkap.

4) *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang praktis untuk diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan kemampuan atau status tertentu. Dalam model ini, peserta didik berperan aktif, termasuk sebagai tutor sebaya, serta memadukan unsur permainan dan penguatan dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan pada model TGT menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, sekaligus mendorong berkembangnya sikap tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Dari keempat jenis Model *Cooperative Learning*, saya menggunakan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* untuk penelitian yang sedang saya lakukan.

3. Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Cooperative Type Teams Games Tournament* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan kegiatan turnamen akademik, kuis, serta sistem penilaian berdasarkan peningkatan skor individu. Dalam model ini, peserta didik berkompetisi mewakili kelompoknya dengan siswa dari tim lain yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang relatif seimbang berdasarkan capaian sebelumnya. Putri & Jupriyanto (2025, hlm. 114).

Model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* adalah salah satu model yang praktis dan mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Model ini melibatkan seluruh peserta didik secara aktif melalui kegiatan yang mengandung unsur permainan. Dalam pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan masing-masing anggota. Mulyono & Hanik (2024, hlm. 4).

Model pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament* adalah suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengorganisasi peserta didik dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, baik dari segi latar belakang maupun kemampuan akademik. Dalam pelaksanaannya, model ini mengintegrasikan kegiatan belajar dengan unsur permainan dan turnamen yang dirancang secara sistematis. Setiap peserta atau kelompok akan memperoleh poin yang kemudian direkap dalam bentuk peringkat

untuk menentukan pemenang. Proses tersebut bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi serta semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. astuti, dkk. (2022, hlm. 215).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan diatas, model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengorganisasi peserta didik dalam kelompok kecil heterogen tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan akademik. Model ini memadukan aktivitas belajar dengan unsur permainan, kuis, dan turnamen akademik yang dilaksanakan secara sistematis, di mana siswa berkompetisi mewakili timnya dengan lawan yang memiliki kemampuan relatif seimbang. Penilaian didasarkan pada perolehan dan peningkatan skor individu yang kemudian diakumulasikan menjadi skor kelompok untuk menentukan peringkat atau pemenang. Secara keseluruhan, *Teams Games Tournament* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, praktis diterapkan, serta mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan semangat belajar peserta didik.

b. Karakteristik Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* memiliki ciri yang sejalan dengan pengembangan kemampuan kolaboratif dan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dalam penerapannya, siswa belajar dalam kelompok yang mengharuskan terjalannya komunikasi aktif, pembagian peran yang jelas, serta dukungan antaranggota tim. Melalui proses tersebut, peserta didik secara bertahap mengasah keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, sikap empati, serta rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan bersama. (Kurniawati & Hasanah, dalam Arta, K. M. W., & Wati, N. N. K. 2025, hlm. 290).

Selain itu, unsur permainan dan persaingan yang sehat dalam model *Teams Games Tournament* mampu memberikan dorongan motivasi yang kuat sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model ini juga berperan dalam membangun karakter kolaboratif melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan dilakukan secara berulang. Sikap kolaboratif tidak terbentuk secara instan, melainkan berkembang melalui pembiasaan dalam situasi belajar yang menuntut interaksi positif antaranggota kelompok. Melalui

pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament*, siswa dilatih untuk bersikap sportif dalam menerima kekalahan, menghargai kemenangan, serta menyadari pentingnya kontribusi setiap anggota dalam menentukan keberhasilan tim. (Handayani & Mulyono, dalam Arta, K. M. W., & Wati, N. N. K. 2025, hlm. 290).

Terdapat lima karakteristik dasar yang membedakan *cooperative learning* dari kerja kelompok biasa. Pertama, ketergantungan positif (positive interdependence), yaitu keberhasilan satu anggota menentukan keberhasilan anggota lainnya. Kedua, interaksi tatap muka (face to face interaction), yaitu adanya komunikasi langsung antar siswa untuk saling membantu dan berdiskusi. Ketiga, tidak menonjolkan individu, melainkan mengutamakan kerja sama dan interaksi verbal yang positif. Keempat, tanggung jawab individu, yaitu setiap anggota bertanggung jawab atas penguasaan materi sehingga termotivasi membantu teman. Kelima, keterampilan kerja sama (proses kelompok), yaitu kemampuan bekerja sama dalam memecahkan masalah yang penting untuk kehidupan bermasyarakat. (Isjoni, dalam Astuti, dkk. 2025, hlm. 209).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* merupakan bentuk *cooperative learning* yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan kolaboratif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kerja kelompok yang terstruktur. Dalam penerapannya, *Teams Games Tournament* menekankan ketergantungan positif, interaksi tatap muka, tanggung jawab individu, tidak menonjolkan peran individu, serta keterampilan kerja sama sebagai pembeda dari kerja kelompok biasa. Unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam *Teams Games Tournament* juga mendorong partisipasi aktif, menumbuhkan sikap sportif, serta membangun karakter kolaboratif secara bertahap melalui pembiasaan interaksi positif antaranggota tim. Dengan demikian, *Teams Games Tournament* tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan keterampilan sosial dan pembentukan karakter peserta didik.

c. Kelebihan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

Kelebihan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Artini, dkk. (2025, hlm. 82) sebagai berikut :

- 1) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- 2) Memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan belajar dari satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan kolaborasi mereka.
- 3) Dengan adanya turnamen dan kuis, siswa memiliki kesempatan untuk mengukur kemajuan akademik mereka secara individual, sekaligus berkontribusi terhadap keberhasilan tim secara keseluruhan.

Kelebihan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Aditya & Wahyudi (2024, hlm. 90) sebagai berikut :

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan pertandingan atau turnamen sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.
- 2) Mendorong peserta didik dengan prestasi akademis rendah untuk turut berpartisipasi dan memainkan peran penting dalam kelompoknya.

Kelebihan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Astuti, dkk. (2022, hlm. 216) sebagai berikut :

- 1) Model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- 4) Membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan partisipasi aktif peserta didik. Model ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan dan turnamen, serta memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh peserta didik untuk berperan dalam kelompok.

d. Kekurangan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

Kekurangan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Astuti, dkk. (2022, hlm. 216) sebagai berikut :

- 1) Guru harus menggunakan waktu yang relative lama.
- 2) Guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Kekurangan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Rahmawati, dkk. (2023, hlm. 3829-3830) sebagai berikut :

- 1) Terdapat siswa yang kurang mentaati peraturan sehingga memerlukan fokus dalam penguasaan kelas.
- 2) Terdapat siswa yang kurang aktif sehingga hanya bergantung kepada teman kelompoknya.
- 3) Sulitnya guru membagi siswa kedalam kelompok dengan tingkat prestasi akademik yang setara.

Kekurangan Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Untari, dkk. (2025, hlm. 339-340) sebagai berikut :

- 1) Kelas menjadi ramai, bahkan sampai gaduh, jika guru tidak bisa menguasai kelas dengan baik.
- 2) Tidak bisa untuk kelompok besar, mengakibatkan ada peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran dan waktu yang tidak cukup.
- 3) Perlu sarana dan prasarana yang mendukung.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* memiliki beberapa kekurangan, yaitu memerlukan waktu dan persiapan yang cukup lama, serta pemilihan materi dan sarana yang tepat. Selain itu, model ini menuntut kemampuan manajemen kelas yang baik karena kelas dapat menjadi ramai dan terdapat peserta didik yang kurang aktif atau bergantung pada teman kelompoknya. Kesulitan dalam membentuk kelompok yang seimbang dan keterbatasan penerapan pada kelompok besar juga menjadi kendala dalam pelaksanaan model *Teams Games Tournament*.

e. Langkah – Langkah Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Cahyadi & Joyoatmojo (2025, hlm. 140-141) sebagai berikut :

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*) : Guru memberikan motivasi di awal pembelajaran serta menyampaikan informasi yang dibutuhkan peserta didik. Pada tahap penyajian kelas kesadaran peserta didik akan meningkat.
- 2) Pembentukan Tim (*Teams*) : Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan cara memberikan kertas yang berisikan nomor lalu peserta didik mengambil kertas secara bergantian. Pembentukan kelompok peserta didik dapat meningkatkan indikator perhatian.
- 3) Permainan (*Games*) : Guru mengarahkan peserta didik untuk bermain kuis, peserta didik diminta untuk mengambil *question card* secara bergantian untuk mendapatkan pertanyaan berupa *question card* sesuai dengan nomor yang didapat. Tahap permainan dapat meningkatkan indikator aktivitas belajar.
- 4) Turnamen (*Tournament*) : Guru mengadakan turnamen antar kelompok dan setiap kelompok berlomba lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat lalu guru memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil dari setiap kelompok. Tahap turnamen ini dapat meningkatkan indikator perasaan senang.
- 5) Penghargaan Kelompok : Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok atas usahanya dalam tahap turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi. Pada tahap penghargaan kelompok ini dapat meningkatkan indikator perasaan senang.

Langkah – Langkah Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut (Shoimin, dalam Astuti, dkk. 2025, hlm. 214-215) sebagai berikut :

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*) : guru terlebih dahulu menyampaikan materi melalui presentasi kelas yang umumnya dipimpin secara langsung. Pada tahap ini, siswa dituntut untuk menyimak dan memahami penjelasan dengan sungguh-sungguh karena pemahaman tersebut akan sangat berpengaruh saat mereka mengikuti diskusi kelompok dan permainan, mengingat perolehan skor dalam game akan berkontribusi pada nilai tim.
- 2) Kelompok (*Teams*) : Siswa dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan 4–5 orang dengan komposisi heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang.
- 3) Permainan (*Games*) : Berisi sejumlah pertanyaan untuk menguji penguasaan materi dari hasil presentasi dan kerja kelompok. Pertanyaan disusun dalam bentuk kartu bernomor yang dipilih

secara acak oleh siswa, kemudian mereka menjawab sesuai nomor yang diperoleh. Jawaban yang benar akan menghasilkan skor yang dikumpulkan sebagai bekal mengikuti turnamen.

- 4) Turnamen (*Tournament*) : Pada tahap awal turnamen, siswa dikelompokkan ke dalam beberapa meja berdasarkan tingkat prestasi, dimulai dari tiga siswa dengan pencapaian tertinggi di meja pertama, diikuti tingkat berikutnya pada meja selanjutnya.
- 5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*) : Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan rata-rata skor yang memenuhi kriteria, seperti sertifikat atau bentuk apresiasi lainnya, sebagai bentuk pengakuan atas kerja sama dan pencapaian tim.

Langkah – Langkah Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Hasanah & Himami (2021, hlm. 9) sebagai berikut :

- 1) Penyajian kelas (*class presentations*): Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan persentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*): Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (persentasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 samapi 6 orang peserta didik.
- 3) Permainan (*Games*): Permainan terdiri dari dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.
- 4) Pertandingan atau lomba (*tournament*): Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik.
- 5) Penghargaaan kelompok: Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, langkah-langkah model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* meliputi lima tahap, yaitu penyajian kelas oleh guru untuk memberikan materi, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan berupa kuis untuk menguji pemahaman, turnamen sebagai kompetisi antar peserta didik atau kelompok, dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor terbaik. Tahapan

tersebut dirancang untuk meningkatkan kerja sama, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

f. Manfaat Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*

Manfaat Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Arta & Wati (2025, hlm. 293-294) sebagai berikut :

- 1) Dapat menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator kolaborasi.
- 2) Dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.
- 3) Mampu meningkatkan intensitas positif antar siswa.
- 4) Adanya peningkatan motivasi belajar.

Manfaat Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Artini, dkk (2025, hlm. 85-86) sebagai berikut :

- 1) Mendorong berkembangnya keterampilan kolaboratif.
- 2) Lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Dapat Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengamatan dan imitasi.

Manfaat Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Menurut Gustika, dkk. (2024) sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.
- 2) Membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.
- 3) Membantu menciptakan pembelajaran yang menarik.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Model ini mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi, tanggung jawab, dan interaksi positif antar peserta didik melalui kerja kelompok. Selain itu, model *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat belajar peserta didik, serta mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran. Model ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar

melalui pengamatan, imitasi, dan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi, yaitu guru, kepada penerima informasi, yaitu peserta didik. Apabila lingkungan pembelajaran dirancang secara terencana dan sistematis, maka proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Saleh, dkk. (2023, hlm. 6).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berperan sebagai sarana pendukung untuk menyampaikan informasi, memperjelas materi, serta meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Tanpa penggunaan media, pembelajaran cenderung menjadi kurang variatif dan sulit mencapai hasil yang maksimal, terutama ketika materi yang diajarkan bersifat abstrak atau memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. Syafei (2025, hlm. 6).

“Media pembelajaran meliputi berbagai jenis sarana, alat, maupun pengalaman belajar, baik yang berasal dari peran manusia maupun berbasis teknologi, yang dimanfaatkan secara terencana untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik”. Mana (2025, hlm. 3).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik secara terencana dan sistematis. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar dengan memperjelas materi, terutama yang bersifat abstrak atau kompleks, serta membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna. Media ini dapat berupa berbagai bentuk, baik yang berbasis peran manusia maupun teknologi, yang dimanfaatkan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Ciri – Ciri Media Pembelajaran Menurut Mana (2025, hlm. 11-12) sebagai berikut :

1) Ciri Fiksatif (*xative Property*)

Ciri ini menunjukkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, mempertahankan, dan menampilkan kembali suatu peristiwa atau objek. Melalui ciri fiksatif, media memungkinkan suatu kejadian yang terjadi pada waktu tertentu dapat didokumentasikan dan ditampilkan kembali tanpa dibatasi oleh waktu. Sebagai contoh, peristiwa seperti tsunami, gempa bumi, dan banjir dapat didokumentasikan dalam bentuk rekaman video. Ciri ini sangat bermanfaat bagi guru karena peristiwa atau objek yang telah direkam dan disimpan dalam media tertentu dapat digunakan kembali kapan saja sebagai bahan pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media memiliki ciri manipulatif yang memungkinkan suatu peristiwa atau objek mengalami perubahan dalam hal waktu dan penyajian. Peristiwa yang berlangsung dalam waktu lama, seperti sehari-hari atau berbulan-bulan, dapat disajikan kepada peserta didik dalam durasi yang lebih singkat, misalnya hanya lima sampai sepuluh menit. Contohnya, proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan ditampilkan dalam bentuk ringkasan video. Selain itu, media juga memungkinkan suatu peristiwa diperlambat, seperti rekaman proses terjadinya gempa bumi yang sebenarnya berlangsung singkat, namun dapat diputar lebih lambat agar peserta didik dapat memahami prosesnya dengan lebih jelas.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif pada media menunjukkan kemampuannya untuk menyampaikan suatu objek atau peristiwa kepada banyak peserta didik di berbagai tempat secara bersamaan dengan pengalaman yang relatif serupa. Misalnya, rekaman video atau audio dapat dibagikan melalui flashdisk atau tautan internet sehingga dapat diakses oleh banyak peserta didik. Informasi yang telah direkam dalam bentuk media dapat diperbanyak dan digunakan berulang kali di berbagai lokasi. Selain itu, isi informasi yang disampaikan tetap konsisten dan sesuai dengan rekaman aslinya.

Ciri – Ciri Media Pembelajaran Menurut (Musfiqon, dalam Rahayu. 2024, hlm. 20) sebagai berikut :

- 1) Tujuan pembelajaran jelas.
- 2) Materi Pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi.
- 3) Kebenaran konsep
- 4) Alur porses pembelajaran jelas
- 5) Pentunjuk penggunaan jelas

Ciri – Ciri Media Pembelajaran Menurut Titin, dkk. (2024) sebagai berikut :

- 1) Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Media membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.
- 3) Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa.
- 4) Media harus dipilih secara tepat agar pembelajaran efektif.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa media pembelajaran memiliki ciri mampu merekam, menyimpan, memodifikasi, dan menyebarkan informasi untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, menyajikan materi yang benar dan jelas, serta berfungsi sebagai sarana komunikasi yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis – Jenis Media Pembelajaran Menurut Syafie (2025, hlm. 9-15) sebagai berikut :

1) Media Visual

Media visual merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai jalur utama dalam memperoleh informasi. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih nyata, memperjelas konsep yang bersifat abstrak, serta meningkatkan ketertarikan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media visual, peserta didik dapat melihat gambaran dari materi yang sebelumnya sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara lisan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan mudah dipahami.

Beberapa contoh media visual yang umum digunakan dalam pembelajaran meliputi:

- a) Gambar dan foto: Berguna untuk memperlihatkan objek atau situasi secara nyata.
- b) Diagram dan grafik: Menampilkan hubungan antar data atau konsep secara sistematis.
- c) Peta dan chart: Memudahkan pemahaman tentang lokasi geografis atau urutan proses.
- d) Poster dan papan tulis: Menyajikan poin-poin penting dalam pembelajaran secara visual dan menarik.

2) Media Audio

Media audio merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui unsur suara, yang diterima oleh peserta didik melalui indera pendengaran. Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran yang berfokus pada

kemampuan menyimak, seperti kegiatan listening, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Melalui media audio, peserta didik dapat mempelajari pelafalan, intonasi, serta memahami makna dan situasi komunikasi secara lebih nyata dan alami.

Contoh media audio yang sering digunakan dalam pembelajaran meliputi:

- a) Rekaman suara (dalam bentuk kaset, CD, atau file MP3), yang dapat digunakan untuk latihan mendengarkan dialog atau teks bacaan.
- b) Radio pendidikan, yang menyajikan program edukatif yang dapat diakses secara luas oleh siswa.
- c) Podcast, yaitu siaran audio digital yang kini semakin populer sebagai media belajar yang fleksibel dan menarik

3) Media audio-visual

Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan tampilan visual bergerak, sehingga melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Perpaduan kedua unsur tersebut membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media audio-visual dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan sesuai dengan konteks, sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Beberapa contoh media audio-visual yang umum digunakan dalam pembelajaran antara lain:

- a) Film pendidikan, yang menampilkan skenario pembelajaran dalam bentuk cerita visual.
- b) Video pembelajaran, berupa rekaman yang menjelaskan konsep atau prosedur secara bertahap.
- c) Animasi interaktif, yang memberikan visualisasi dinamis dengan elemen partisipasi dari siswa.
- d) Televisi pendidikan, yang menyajikan program-program edukatif melalui saluran televisi.

4) Media Cetak

Media cetak merupakan media pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk teks dan gambar yang dicetak pada kertas. Walaupun perkembangan teknologi digital semakin pesat, media cetak masih tetap relevan dalam bidang pendidikan karena biayanya relatif terjangkau, mudah diperoleh, dan tidak memerlukan perangkat elektronik untuk menggunakannya. Selain itu, media ini bersifat fleksibel karena memungkinkan peserta didik mempelajari materi sesuai dengan kemampuan, kecepatan, dan kebutuhan belajar masing-masing.

Contoh media cetak yang umum digunakan dalam pembelajaran antara lain:

- a) Buku teks, yang menjadi sumber utama pembelajaran formal di sekolah.

- b) Modul, yaitu bahan ajar terstruktur yang dirancang untuk pembelajaran mandiri.
- c) Leaflet, yang biasanya berisi informasi ringkas tentang suatu topik.
- d) Majalah atau artikel ilmiah, yang digunakan untuk menambah wawasan dan referensi ilmiah.

5) Media berbasis Komputer dan Digital

Media berbasis komputer adalah media pembelajaran yang berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai program, aplikasi, atau platform digital. Karakteristiknya yang interaktif dan fleksibel membuat media berbasis komputer mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik.

Contoh media berbasis komputer yang umum digunakan dalam pembelajaran meliputi:

- a) PowerPoint interaktif, yang dilengkapi dengan animasi, kuis, dan tautan untuk eksplorasi mandiri.
- b) Software simulasi, yang memungkinkan siswa memahami proses atau sistem tertentu melalui eksperimen virtual.
- c) Aplikasi pembelajaran, seperti Duolingo atau Khan Academy, yang menyediakan materi dengan pendekatan adaptif.
- d) Platform e-learning, seperti Moodle atau Google Classroom, yang mengelola seluruh proses pembelajaran secara daring.

6) Media berbasis Internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan bentuk media yang berkembang seiring kemajuan teknologi digital dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Media ini memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) serta mendukung konsep pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), karena peserta didik dapat mengakses materi kapan pun dan dari mana pun. Akses informasi yang luas serta fleksibilitas penggunaannya menjadikan media ini sangat sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital dan globalisasi saat ini.

Contoh media berbasis internet yang sering digunakan dalam dunia pendidikan meliputi:

- a) Video YouTube edukatif, yang menyediakan penjelasan materi dalam bentuk visual dan audio secara gratis.
- b) *Learning Management System* (LMS) seperti Moodle atau Google Classroom, yang mengatur proses pembelajaran daring secara terstruktur.
- c) Aplikasi kuis online seperti *Kahoot* dan *Quizizz*, yang membuat evaluasi belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

- d) Forum diskusi daring, yang memungkinkan siswa dan guru berdiskusi, bertukar ide, dan membangun komunitas belajar secara virtual.

7) Media Interaktif

Media interaktif adalah bentuk media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Berbeda dengan media yang bersifat satu arah, media ini mampu memberikan respons terhadap tindakan atau masukan dari pengguna sehingga terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan materi yang dipelajari. Umumnya dikembangkan dengan dukungan teknologi digital, media interaktif dilengkapi fitur yang memungkinkan eksplorasi, percobaan, serta pengambilan keputusan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam.

Contoh media interaktif yang sering digunakan dalam pendidikan antara lain :

- a) CD interaktif, yang berisi materi ajar lengkap dengan navigasi mandiri, kuis, dan animasi.
- b) Simulasi komputer, yang memungkinkan siswa melakukan percobaan virtual, seperti dalam bidang fisika atau biologi.
- c) *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR), yang menciptakan lingkungan belajar imersif dan memperkaya pemahaman melalui visualisasi 3D.
- d) Game edukatif, yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis.

Dari ketujuh media pembelajaran yang sudah di paparkan di atas, peneliti memilih menggunakan Media berbasis Internet yaitu *Quizizz* atau yang sekarang sudah berganti nama menjadi *Wayground*.

5. Media Wayground (*formerly Quizizz*)

Kini *Quizizz* telah bertransformasi menjadi *Wayground*. Dengan mempertahankan seluruh fungsi dasar *Quizizz* yang sebelumnya, platform ini kini dilengkapi dengan berbagai instrumen pembelajaran baru serta dukungan teknologi AI untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

a. Pengertian Media *Wayground* (*formerly Quizizz*)

Wayground adalah platform pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui fitur kuis dan permainan edukatif, materi pembelajaran dapat disajikan secara interaktif

sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan *Wayground* juga mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi materi, berpartisipasi secara langsung, serta berinteraksi dan berkompetisi secara sehat dengan teman sekelas dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Handayani, dkk. (2023, hlm. 51).

“*Wayground* adalah platform pembelajaran daring yang menyajikan kuis, diskusi, dan permainan interaktif. *Wayground* digambarkan sebagai media berbasis web yang mampu menciptakan permainan menarik yang disukai siswa”. Ardianti & Nugraha (2025, hlm. 2).

Wayground merupakan platform pembelajaran digital yang menggunakan konsep permainan (game-based learning) secara gratis, dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran untuk menggerakkan semangat belajar dan memberikan dorongan serta meningkatkan hasil pendidikan siswa, dengan tujuan memicu minat peserta didik untuk mengulangi materi pembelajaran serta melakukan komunikasi kelompok. Menurut Supriadi, dkk. (2021, hlm. 43).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa *Wayground* adalah platform pembelajaran daring berbasis permainan (*game-based learning*) yang gratis. Platform ini menyajikan kuis, diskusi, dan permainan interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. *Wayground* mendorong siswa lebih aktif mengeksplorasi materi, berpartisipasi, berinteraksi, dan berkompetisi secara sehat, sehingga meningkatkan semangat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

b Ciri – Ciri Media *Wayground*

Ciri – Ciri media *Wayground* sebagai berikut :

1) Platform Inovatif dengan Akses Digital

Wayground merupakan platform pembelajaran inovatif yang memungkinkan guru membuat pelajaran interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital mereka kapan saja dan di mana saja.

2) Antarmuka yang Mudah Digunakan

Wayground memiliki antarmuka yang user-friendly, sehingga pembuatan materi pembelajaran seperti pertanyaan dan alternatif jawaban dapat dilakukan dengan cara yang sederhana melalui wayground.com/join

3) Fitur Gamifikasi, Balikan Instan, dan Analisis Mendetail

Wayground menawarkan beragam fitur menarik, meliputi sistem gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, balikan instan (instant feedback) untuk umpan balik langsung, serta analisis hasil kuis yang mendetail untuk evaluasi pembelajaran.

4) Media Intuitif untuk Penilaian Hasil Belajar

Wayground merupakan media campuran yang intuitif dan dapat digunakan sebagai instrumen untuk menilai hasil belajar siswa, termasuk pengukuran pelaksanaan siswa dan hasil belajar jangka pendek, baik di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

c Kelebihan Media *Wayground*

Kelebihan Media *Wayground* Menurut Windartati (2023, hlm. 29) sebagai berikut :

- 1) Kemudahan pengguna : Pendidik dapat dengan mudah memasukkan instruksi, ulasan, dan penilaian dalam platform.
- 2) Fleksibilitas Jenjang Pendidikan : Mendukung pembelajaran dari tingkat TK hingga perguruan tinggi.
- 3) Kemudahan Penilaian : Nilai peserta didik dapat diunduh dalam format Excel, sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian.
- 4) Desain Menarik : Tersedia fitur gambar, latar belakang, musik, dan skor yang menarik untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran.
- 5) Pembelajaran Menyenangkan : Peserta didik dapat menikmati belajar sambil bermain.

Kelebihan Media *wayground* Menurut (Salsabila et al., 2021) sebagai berikut :

- 1) Kemudahan Penggunaan untuk Guru : Guru dapat dengan mudah membuat soal sosial dan menyusun materi pembelajaran secara cepat dan efisien.
- 2) Umpan Balik Langsung : Memberikan poin dan peringkat langsung kepada siswa setelah setiap soal dijawab, sehingga meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta didik.
- 3) Koreksi Mandiri : Menampilkan jawaban yang benar setelah peserta didik memberikan jawaban yang salah, membantu proses koreksi mandiri dan memungkinkan siswa belajar dari kesalahan secara langsung.
- 4) Pencegahan Kecurangan : Sistem soal yang diajukan secara otomatis dapat mengurangi kemungkinan kecurangan selama ujian atau kuis.

Kelebihan Media *Wayground* Menurut Zaeni (2022, hlm. 203-204) sebagai berikut :

- 1) Alat Bantu Guru/Pendidik : Aplikasi ini membantu guru atau pendidik dalam menyusun soal ujian atau kuis dengan lebih efisien.
- 2) Pemberian Poin dan Ranking Siswa : Saat siswa berhasil menjawab soal atau kuis dengan benar, aplikasi memberikan

umpan balik berupa informasi poin yang diperoleh untuk setiap soal.

- 3) Koreksi Mandiri : Apabila siswa menjawab kuis dengan kesalahan, aplikasi ini menyajikan jawaban yang benar.
- 4) Review Question pada Akhir Sesi : Sebelum sesi pembelajaran diakhiri, aplikasi menampilkan review pertanyaan yang telah dijawab.
- 5) Variasi Soal Melalui Pengacakan Otomatis : Aplikasi ini memastikan bahwa setiap siswa menerima kumpulan soal kuis yang berbeda-beda melalui pengacakan otomatis.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa Media *Wayground* memiliki berbagai kelebihan meliputi kemudahan penggunaan bagi guru dalam membuat soal dan materi pembelajaran, fitur penilaian yang memudahkan guru melalui unduhan nilai dalam format Excel, sistem umpan balik langsung berupa poin dan peringkat, serta koreksi mandiri dengan menampilkan jawaban benar setelah siswa menjawab salah. *Wayground* juga menawarkan desain menarik dengan fitur gambar, musik, dan skor yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mendukung berbagai jenjang pendidikan dari TK hingga perguruan tinggi, serta dilengkapi pengacakan soal secara otomatis untuk mengurangi kemungkinan kecurangan saat ujian.

d Kekurangan Media *Wayground*

Kekurangan Media *Wayground* Menurut Zaeni (2022, hlm. 204-205) sebagai berikut :

- 1) Ketergantungan pada Jaringan atau Internet : Keberhasilan penggunaan aplikasi ini sangat tergantung pada ketersediaan dan kestabilan jaringan internet. Dalam situasi di mana jaringan bermasalah, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses konten atau menyelesaikan kuis secara lancar.
- 2) Potensi untuk Kecurangan : Kemampuan siswa untuk membuka tab baru selama mengerjakan kuis dapat menjadi potensi kecurangan, karena mereka dapat mencari jawaban di luar konteks kuis.
- 3) Manajemen Waktu yang Tepat : Dalam menghadapi batasan waktu pada kuis, ada risiko bahwa siswa yang sebelumnya berhasil mendapatkan peringkat tinggi dapat mengalami penurunan peringkat karena manajemen waktu yang kurang efektif.
- 4) Kesulitan dalam Menemukan Waktu yang Sesuai : Kesibukan siswa dapat menjadi hambatan dalam menemukan waktu yang sesuai untuk menggunakan aplikasi pembelajaran.

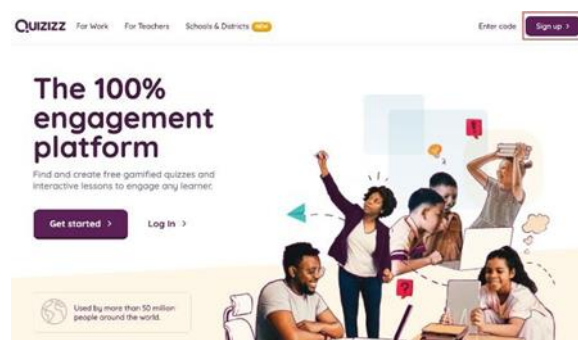
Kekurangan Media *Wayground* Menurut Windartati (2023, hlm. 32) seagai berikut :

- 1) Kecepatan dalam memilih jawaban menentukan skor nilai.
- 2) Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal.
- 3) Materi yang dibahas terbatas.

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa Media *Wayground* memiliki beberapa kekurangan. Pertama, ketergantungan pada jaringan internet yang sangat mempengaruhi keberhasilan penggunaan aplikasi, dimana siswa dapat mengalami kesulitan mengakses konten atau menyelesaikan kuis apabila jaringan bermasalah. Kedua, potensi kecurangan karena siswa dapat membuka tab baru selama mengerjakan kuis untuk mencari jawaban di luar konteks. Ketiga, kecepatan dalam memilih jawaban menentukan skor nilai, sehingga manajemen waktu yang kurang efektif dapat menyebabkan penurunan peringkat siswa. Keempat, keterbatasan materi yang dibahas dalam aplikasi. Kelima, kesibukan siswa dapat menjadi hambatan dalam menemukan waktu yang sesuai untuk menggunakan aplikasi pembelajaran.

e. Langkah – Langkah Media *Wayground*

- 1) Langkah Pertama, bukan website wayground menggunakan link wayground.com/join Jika sudah memiliki akun lakukan Log in, jika belum lakukan registrasi terlebih dahulu.



Gambar 2. 1 Tampilan Web

Selamat datang di Quizizz
Silakan gunakan alamat email sekolah atau kantor Anda

 Lanjutkan dengan Google

 Lanjutkan dengan Microsoft

— ATAU —

Daftar dengan Email

 sfadhillahutami@gmail.com 

Selanjutnya

Dengan mendaftar, kamu setuju dengan kami [Kebijakan Layanan](#) Dan [Kebijakan Privasi](#)

Gambar 2. 2 Tampilan *Sign Up*

- 2) Langkah kedua, setelah *Log in/Sign up wayground* akan meminta kita untuk mengisi data diri, akan terdapat 3 pilihan yaitu sebagai sekolah, bisnis, atau keluarga.



Gambar 2. 3 Tampilan Tiga Pilihan

- 3) Langkah ketiga, jika meng klik “sekolah” maka akan ada tampilan untuk memilih kembali 3 pilihan, yaitu guru, peserta didik, dan orang tua.



Gambar 2. 4 Tampilan Gambar

- 4) Langkah keempat, isi data yang sudah di sediakan oleh *Wayground*.

Detail akun Anda

Judul

Miss ▾

Nama depan

Sri Fadhillah

Nama belakang

Utami

Kata sandi

Kekuatan kata sandi: Basa

Lanjutkan

Gambar 2. 5 Tampilan akun

- 5) Langkah Kelima, untuk membuat kuis bisa klik tombol “buat” yang ada pada halaman tersebut.



Gambar 2. 6 Tampilan Pembuatan Kuis

- 6) Langkah keenam, setelah memilih menu “kuis baru” selanjutnya akan muncul halaman yang berisi judul, mata Pelajaran, lalu klik “berikutnya”. Pada bagian kanan atas ada “Rincian Kuis”.

Buat quiz ✕

Ideal untuk sesi siswa atau tugas mandiri.

1. Berikan nama quiz ini

Kuis 1 6/64

2. Pilih mata pelajaran yang relevan

Mathematics **English** Physics Chemistry Biology

Science Computers World Languages Geography

History Social Studies Professional Development

Physical Ed Arts Fun Architecture Business

Design Education Instructional Technology

Journalism Life Skills Moral Science Performing Arts

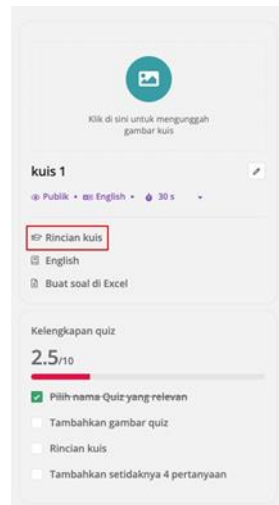
Philosophy Religious Studies Special Education

Specialty Other

Batal **Berikutnya**

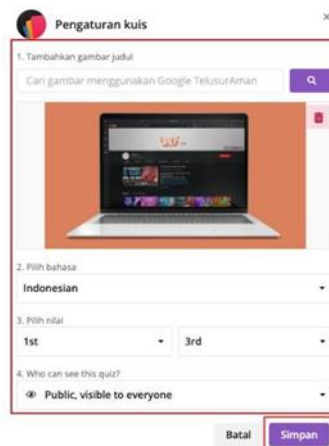
Gambar 2. 7 Tampilan Pilihan Materi

- 7) Langkah ke tujuh, pada bagian ini bisa memilih materi apa yang akan di gunakan.



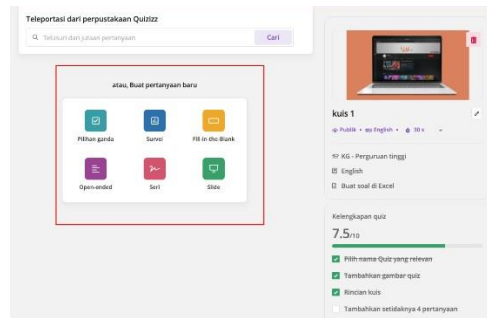
Gambar 2. 8 Tampilan Rincian Kuis

- 8) Langkah ke delapan, pada halaman ini di persilahkan untuk mengisi Gambar judul, Nilai, dan Visible, setelah selesai lalu lakukan klik “simpan”.



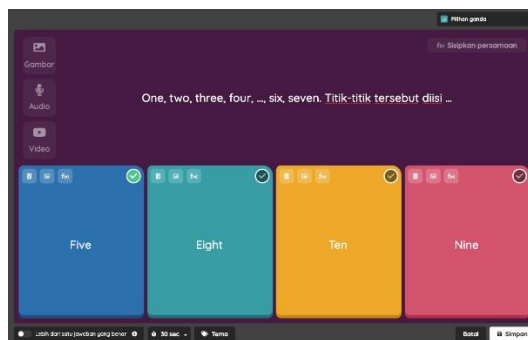
Gambar 2. 9 Tampilan Pembuatan Kuis

- 9) Langkah ke Sembilan, buatlah soal dengan memilih bentuk soal, seperti pilihan ganda, survey, *Fill in the blank*, *open ended*, seria tau slide.



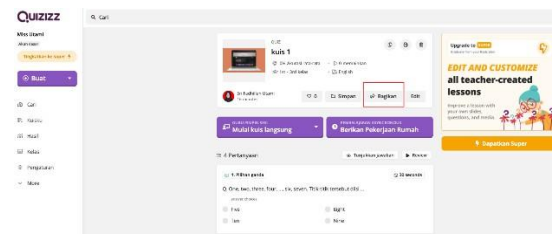
Gambar 2. 10 Tampilan Pembuatan Soal

- 10) Langkah ke 10, buat soal sesuai dengan materi yang sedang di ajarkan kepada peserta didik.



Gambar 2. 11 Tampilan Contoh Soal

- 11) Langkah ke sebelas, Jika sudah selesai membuat soal dan simpan kuis tersebut, klik tombol “Bagikan” jika akan di share kepada peserta didik.



Gambar 2. 12 Tampilan Selesai pembuatan Kuis

- 12) Langkah ke duabelas, gambar di atas adalah tampilan penyelesaian pembuatan soal.

f. Manfaat Media *Wayground*

Aplikasi Wayground memiliki berbagai manfaat Menurut Mas'nuah & Aisyah (2024, hlm. 602) sebagai berikut :

- 1) Membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, di mana siswa

tidak hanya mendengarkan atau menerima informasi secara pasif tetapi juga berkontribusi secara aktif melalui berbagai aktivitas.

2) Mengukur peningkatan kompetensi

Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang menarik, sehingga membantu dalam pengukuran hasil belajar siswa secara real time.

3) Meningkatkan motivasi belajar Fitur seperti gamifikasi (peringkat, poin, dan penghargaan) memberikan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, mendorong siswa untuk belajar lebih giat.

4) Mempermudah menyampaikan materi guru dapat merancang soal dengan mudah melalui *Wayground*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan terstruktur

5) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan Dengan tampilan visual yang menarik, siswa merasa lebih santai dan antusias dalam belajar.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

“Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Meskipun pembelajaran dapat terjadi di lingkungan manapun namun satu-satunya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dilakukan di sekolah”. Yanti & Darmawan (2025, hlm. 66).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Rahman (2021, hlm. 297-298).

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Capaian tersebut mencakup perkembangan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang kemudian diukur dan dinilai berdasarkan standar serta ketentuan kurikulum yang berlaku di satuan pendidikan. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan kompetensi dan perubahan kemampuan siswa sebagai dampak dari proses belajar mengajar yang telah dilalui. Salsabila, dkk. (2024, hlm. 24).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa hasil belajar dapat disimpulkan sebagai pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran secara terencana dan sistematis di

sekolah. Capaian ini mencerminkan terwujudnya tujuan pendidikan serta menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi siswa. Hasil belajar meliputi perkembangan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diperoleh melalui interaksi dalam kegiatan belajar mengajar dan diukur sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh proses pembelajaran di kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai aspek yang bersumber dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Hasil belajar sebagai tolok ukur tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal merupakan aspek yang berasal dari dalam diri siswa dan berhubungan langsung dengan kesiapan serta kemampuan individu dalam mengikuti pembelajaran, meliputi:

- a) Jasmani

Kondisi fisik seperti tingkat kebugaran, kecukupan nutrisi, serta adanya gangguan kesehatan atau disabilitas sangat menentukan daya tahan siswa dalam belajar. Peserta didik dengan kondisi tubuh yang prima cenderung lebih optimal dalam menerima dan mengolah informasi dibandingkan mereka yang sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat menghambat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

- b) Psikologi

Unsur psikologis mencakup kecerdasan, minat, bakat, motivasi, kematangan emosi, tanggung jawab, serta kesiapan mental. Motivasi yang kuat dan minat yang tinggi terhadap materi pelajaran dapat mempercepat pemahaman siswa, sedangkan rendahnya konsentrasi atau kurangnya dorongan internal berpotensi menurunkan capaian akademik.

- c) Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi kelelahan fisik dan kelelahan mental. Kelelahan fisik biasanya disebabkan oleh aktivitas berlebihan atau kurangnya waktu istirahat, sementara kelelahan mental muncul akibat tekanan emosional atau beban kognitif yang berat. Kedua kondisi tersebut dapat mengurangi efektivitas proses belajar.

- 2) Faktor eksternal adalah unsur di luar diri siswa yang turut membentuk pengalaman dan kualitas belajarnya, antara lain:

- a) Lingkungan Keluarga

Pola pengasuhan, hubungan antaranggota keluarga, suasana emosional di rumah, kondisi ekonomi, serta latar belakang budaya keluarga memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan akademik siswa. Dukungan moral dan material dari keluarga dapat menciptakan rasa aman dan nyaman dalam

belajar, sedangkan konflik keluarga atau keterbatasan ekonomi dapat memicu stres yang berdampak pada konsentrasi dan prestasi.

b) Lingkungan Sekolah

Interaksi sosial antar siswa, kondisi fisik ruang kelas, durasi pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana menjadi faktor penting dalam menunjang hasil belajar. Sekolah yang menerapkan metode pembelajaran yang beragam serta menyediakan fasilitas yang memadai cenderung mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

c) Lingkungan Masyarakat

Kegiatan sosial yang diikuti siswa, pengaruh media, pergaulan dengan teman sebaya, serta norma yang berlaku di lingkungan sekitar turut membentuk perilaku belajar. Lingkungan masyarakat yang kondusif dan mendukung aktivitas akademik dapat memperkuat semangat belajar, sedangkan lingkungan yang kurang positif berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran. Menurut Ananda & Hayati (202, hlm. 80-85).

c) Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, indikator tersebut mengacu pada tiga ranah utama dalam teori taksonomi pendidikan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan tingkat pemahaman dan kemampuan berpikir siswa terhadap materi pembelajaran. Penilaiannya dapat dilakukan melalui *post-test*, tanya jawab, atau bentuk evaluasi lain untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi. Ranah kognitif mencakup seluruh aktivitas mental dan terdiri atas enam tingkatan berpikir dari yang paling rendah hingga tertinggi. Nisa, dkk. (2025, hlm. 163-164).

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, emosi, serta proses internalisasi nilai dalam diri seseorang. Ranah ini tersusun secara hierarkis dalam lima tingkat, yaitu penerimaan (kesediaan menerima stimulus), penanggapan (memberi respons aktif), penghargaan (menunjukkan komitmen terhadap nilai), pengorganisasian (menyusun dan memadukan berbagai nilai), serta penjatidirian (nilai telah menyatu dan tercermin konsisten dalam perilaku sehari-hari). Parwita, dkk. (2021, hlm. 32-33).

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan perkembangan keterampilan atau kemampuan praktik yang dimiliki siswa. Penilaian pada aspek ini dilakukan dengan memberikan tugas atau permasalahan yang harus diselesaikan secara individu

maupun kelompok. Dari proses tersebut, siswa diharapkan mampu menarik kesimpulan dan mempresentasikan hasil penyelesaiannya sebagai bentuk pertanggungjawaban. Ranah psikomotorik mencakup tahap meniru, memanipulasi, mengoordinasikan, hingga melakukan secara terampil dan terpadu. Kemampuan ini akan berkembang secara optimal apabila terus dilatih dan dipraktikkan secara berkelanjutan. Nisa, dkk. (2025, hlm. 163-164).

7. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang kajian yang mempelajari berbagai fenomena yang berkaitan dengan makhluk hidup, benda tak hidup, serta hubungan timbal balik di antara keduanya dalam lingkungan alam. Selain itu, IPAS juga menelaah kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang terus berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar serta memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menjaga serta melestarikan sumber daya yang tersedia. Pasaribu, dkk. (2024, hlm. 282).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran sentral sebagai fondasi utama dalam membangun peradaban suatu bangsa. Kemajuan suatu negara sangat ditentukan oleh sejauh mana masyarakatnya memberikan perhatian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Sejarah berbagai peradaban di dunia menunjukkan bahwa kemajuan suatu bangsa erat kaitannya dengan kekuatan pemikiran dan karakter masyarakat pada masanya. Oleh karena itu, pengetahuan memegang peranan penting dalam menunjang kehidupan yang lebih baik dan layak memperoleh perhatian yang serius. Rukmi, dkk. (2021, hlm. 144). Kajian mendalam mengenai gejala yang terjadi pada makhluk hidup maupun benda tak hidup beserta hubungan timbal balik di antara keduanya menjadi wilayah telaah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam perkembangannya, IPA dipahami melalui tiga dimensi utama. Pertama, IPA sebagai hasil pengetahuan yang memuat kumpulan fakta, konsep, hukum, serta teori yang telah teruji secara ilmiah. Kedua, IPA sebagai rangkaian proses ilmiah yang mencakup kegiatan mengamati, mencatat data, melakukan perhitungan, hingga menarik simpulan berdasarkan bukti. Ketiga, IPA sebagai sikap ilmiah yang menumbuhkan karakter seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, berpikir mandiri, serta kedisiplinan dalam mencari dan mengolah informasi. Linawati (2021, hlm. 19).

Menurut sudut pandang ahli yang disebutkan di atas, bahwa IPAS merupakan kajian tentang fenomena makhluk hidup, benda tak hidup, serta

interaksinya dengan lingkungan dan kehidupan manusia. IPAS berperan penting dalam membangun peradaban karena kemajuan bangsa ditentukan oleh kualitas pengetahuan dan karakter masyarakatnya. Secara keilmuan, IPAS mencakup tiga dimensi utama, yaitu sebagai produk pengetahuan, proses ilmiah, dan sikap ilmiah yang membentuk peserta didik menjadi individu yang berpikir kritis, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pendidikan sains dirancang untuk mengoptimalkan rasa ingin tahu alami peserta didik, memperkuat kemampuan bernalar secara ilmiah, serta melatih mereka dalam merumuskan pertanyaan dan mencari penjelasan rasional terhadap berbagai fenomena di sekitarnya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran strategis dalam membentuk kepedulian terhadap lingkungan sekaligus membimbing siswa agar mampu memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yang bermakna. Linawati (2021, hlm.19) Secara umum, tujuan utama pendidikan sains di sekolah meliputi beberapa aspek penting, sebagai berikut :

1. Menumbuhkan kesadaran spiritual melalui penghayatan terhadap keteraturan dan keindahan alam sebagai manifestasi kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.
2. Membekali siswa dengan pengetahuan ilmiah yang tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap optimis, serta pemahaman mengenai keterkaitan antara sains, teknologi, masyarakat, dan lingkungan.
4. Melatih keterampilan proses sains seperti mengamati, meneliti, menganalisis, serta mengambil keputusan secara tepat dalam menghadapi persoalan lingkungan.
5. Membangun kesadaran kolektif untuk berpartisipasi aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan hidup.
6. Menanamkan penghargaan terhadap nilai intrinsik alam sebagai sistem yang teratur dan bermakna.
7. Mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan dengan dasar pengetahuan sains yang memadai.

Dalam praktiknya, pembelajaran IPAS diarahkan agar siswa mampu memahami alam semesta beserta posisi dan perannya di dalamnya. Guru berperan menumbuhkan dorongan eksploratif sehingga peserta didik terdorong untuk menyelidiki dan memahami realitas secara mendalam. Pemahaman tersebut memungkinkan mereka mengenali berbagai permasalahan aktual serta merumuskan solusi yang relevan, termasuk yang mendukung agenda

pembangunan berkelanjutan. Kurikulum IPAS juga menekankan pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara bijak dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, pembelajaran sains tidak sekadar mentransfer konsep dan fakta, melainkan membentuk pola pikir kritis serta keterampilan inkuiri yang sistematis, mulai dari tahap observasi, eksperimen, hingga penafsiran data. Melalui penguasaan konsep, prinsip, prosedur ilmiah, dan pembentukan sikap ilmiah, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi individu yang kompeten, peduli, serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan kelestarian lingkungan.

B. Peneliti Terdahulu

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Judul Peneliti	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Muhammad Paqih Ridha, Sulistyowati, Setria Utama Rizal (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI	Eksperimen Kuantitatif: penelitian ini menggunakan subjek satu kelas yaitu siswa kelas VI C yang berjumlah 22 peserta sebagai kelas yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	Ditemukan bahwa pembelajaran TGT dapat berpengaruh Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA, <i>pretest</i> nilai rata rata sebesar 56,81 <i>posttest</i> 86,36 dapat dilihat terdapat pengaruh yang signifikan.

No	Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Judul Peneliti	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
2.	Andhini Ayu Paramita, Zulherman (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media <i>Question Box</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD	Quasi Eksperimental Design: Kelas Eksperimen IV A 28 siswa dan Kelas Kontrol IV B 27 Siswa	Hasil Belajar IPA kelas IV A (<i>eksperimen</i>) lebih tinggi daripada nilai rata rata kelas B (control) yaitu $74,24 > 61,57$ dapat disimpulkan dengan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA siswa.
3.	Fadilah Rohmah, Akhmad Fauzi (2024)	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan	Pre-eksperimen design : melaksanakan hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa ada	Terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai rata rata <i>pretest</i> sebesar 29,03 dan nilai

No	Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Judul Peneliti	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
		Hasil Belajar IPA Kelas V Tema 8 Materi Siklus Air Di MI Muftahul Ulum Pandanarum	kelompok pembanding (kelompok control)	<i>posttes</i> sebesar 77,55, adanya peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT sebesar 48,52.
4.	Nuril Hafizah, Sukardi, Jepri Utomo, Ni Made Novi Suryanti, Baiq. Sanikurniati. (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik	Quasi Eksperimen : kelas eksperimen 35 siswa dan kelas control 35 siswa	Terdapat perbedaan yang signifikan yaitu kelas eksperimen memperoleh nilai rata rata sebesar 42,20 sedangkan kelas control memperoleh 35,37. Adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model pembelajaran

No	Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Judul Peneliti	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
				Kooperatif Tipe TGT.
5.	Noer Aisya Imelia Putri, Anggy Prawiyoga, Yayan Alpian. (2024)	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Cooperative Tipe Teams Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar	Quasi Eksperimen : Kelas IV A (Kelas Kontrol) 38 peserta didik, Kelas IV B (kelas eksperimen) 38 peserta didik.	Terdapat perbedaan yang signifikan yaitu, kelas eksperimen IV B memperoleh nilai rata rata sebesar 78,03 sedangkan kelas control IV A memperoleh nilai rata rata sebesar 48,61. Adanya pengaruh yang signifikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajarkelas ekperimen dengan menggunakan model Cooperative

No	Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Judul Peneliti	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
				tipe Teams Games Tournament.
6.	Nurvita Dwi Anjani, Muhammad Erfan, Prayogi Dwina Angga (2025)	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sdn 28 Cakranegara	Quasi Eksperimen Design : 21 peserta di kelas eksperimen, 22 peserta di kelas kontrol	Tidak terdapat perbedaan yang jauh, kelas eksperimen sebesar 0,56 dan kelas control sebesar 0,45, tetapi kelas eksperimen lebih baik dari kelas control. Artinya ada pengaruh yang cukup signifikan terhadap model kooperatif tipe TGT.
7.	Yasinta Asya Sya'bani, Sukidin, Tiara (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i>	Quasi Eksperimen : Penelitian ini melibatkan dua kelas, kelas XA	Terdapat pengaruh yang signifikan kelas XA (kelas control)

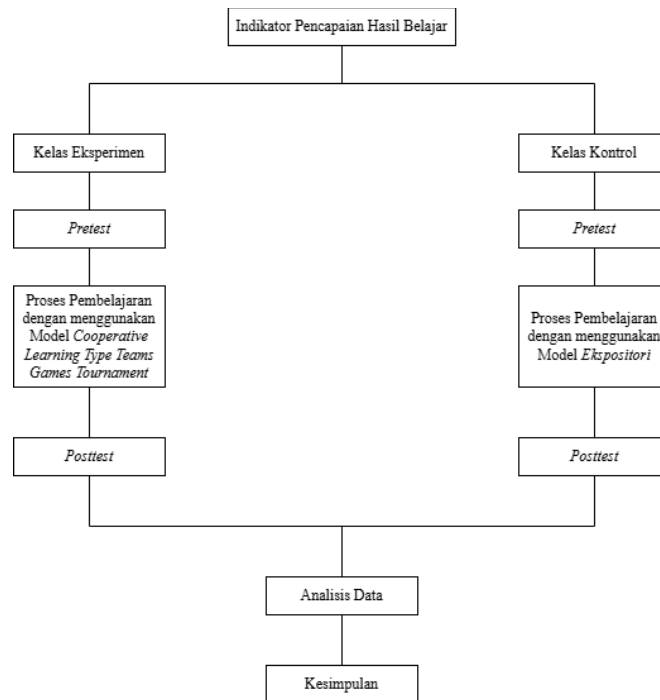
No	Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Judul Peneliti	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
		<i>Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa	menjadi kelas control 36 siswa, kelas XF menjadi kelas eksperimen 36 siswa	memiliki nilai rata rata sebesar 72,39 sedangkan kelas XF (kelas eksperimen) memiliki nilai rata rata sebesar 78,91. Artinya Model kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar.
8.	Adineu Rahmalia, Rokayah, Panji Maulana (2024)	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa	Pra-eksperimen design : yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 22 siswa.	Terdapat peningkatan yang cukup signifikan nilai rata rata yang meningkat dari 59,09 <i>pretest</i> kemudian menjadi 80,45 <i>posttest</i> . Terdapat pengaruh pada model

No	Nama Peneliti dan Tahun Peneliti	Judul Peneliti	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
				kooperatif tipe TGT.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan landasan konseptual yang digunakan dalam suatu penelitian, yang disusun melalui sintesis berbagai fakta, hasil pengamatan, serta kajian terhadap literatur yang relevan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, prinsip, maupun konsep yang dijadikan sebagai pijakan dalam melaksanakan penelitian. Dalam kerangka tersebut, variabel-variabel penelitian dijelaskan secara rinci dan dikaitkan dengan permasalahan yang diteliti sehingga dapat membantu peneliti dalam merumuskan jawaban terhadap masalah penelitian. Syahputri, dkk. (2023, hlm. 162).

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah hasil belajar. Sampel yang digunakan yaitu dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*, sedangkan pada kelas kontrol peneliti menerapkan model pembelajaran *Ekspositori*. Berikut ini adalah kerangka penelitian yang digunakan:



Gambar 2. 13 Skema Kerangka Pemikiran

Sumber : Peneliti, 2026

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi penelitian merupakan dugaan atau anggapan dasar yang diterima sebagai landasan berpikir oleh peneliti dan diyakini kebenarannya sebelum penelitian dilakukan. Asumsi ini dirumuskan secara jelas untuk memperkuat permasalahan penelitian, menentukan objek, lokasi pengambilan data, serta instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Selain itu, asumsi juga berfungsi sebagai titik awal pemikiran yang membantu memperjelas variabel yang diteliti dan menjadi dasar dalam penyusunan hipotesis, sehingga peneliti memerlukan pengetahuan yang memadai agar anggapan tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Nasution & Murhayati (2025, hlm. 13030-13031).

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* yang didukung oleh media *Wayground* dapat memberikan pengaruh Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS peserta didik kelas III sekolah dasar. Model *Teams Games Tournament* diterapkan melalui kegiatan belajar secara berkelompok yang

dipadukan dengan unsur permainan dan turnamen sehingga mendorong kerja sama, partisipasi aktif, serta motivasi belajar siswa. Penggunaan media *Wayground* sebagai sarana pembelajaran interaktif diasumsikan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih menarik melalui kuis dan permainan edukatif yang memberikan umpan balik secara langsung. Selain itu, penelitian ini juga mengasumsikan bahwa peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap perangkat dan jaringan internet sehingga penggunaan media *Waygorund* dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau pernyataan sementara yang disusun secara sistematis oleh peneliti mengenai suatu fenomena penelitian. Hipotesis biasanya memuat perkiraan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang didasarkan pada teori atau kajian ilmiah sebelumnya. Pernyataan ini belum dapat dipastikan kebenarannya sehingga perlu diuji melalui proses penelitian dengan menggunakan metode dan analisis data yang tepat. Oleh karena itu, hipotesis berfungsi sebagai pedoman atau arah bagi peneliti dalam mengumpulkan data, melakukan analisis, serta menarik kesimpulan untuk membuktikan apakah dugaan tersebut dapat diterima atau ditolak. Yam & Taufik (2021, hlm. 97).

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

a. Hipotesis 1

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan model pembelajaran *Ekspositori* Terhadap Peningkatan Hasil BelajarPesera Didik Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh antara menggunakan model *Cooperative Learning Tyoe Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan model pembelajaran *Ekspositori* Terhadap Peningkatan Hasil Belajarpeserta didik Sekolah Dasar.

b. Hipotesis 2

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan antara menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan model pembelajaran *Ekspositori* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS peserta didik Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan antara menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan model pembelajaran *Ekspositori* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS peserta didik Sekolah Dasar.