

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Tujuan Pustaka

1. Pengertian Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang mengatur materi, strategi, dan prosedur pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam model pembelajaran khususnya model pembelajaran yang inovatif, siswa dilibatkan secara aktif (Anjani dkk, 2020).

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang mencakup pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran dan taktik pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Lestari & Kurnia, 2023).

Model pembelajaran memiliki peran penting karena membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, meningkatkan efektivitas proses transfer pengetahuan, memudahkan pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Lali dkk., 2024).

1) Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat Model Pembelajaran (Yulia dkk., 2020) yaitu:

- a) Menciptakan pembelajaran yang sistematis dan terorganisir

- b) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- c) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis
- d) Memfasilitasi pembelajaran aktif
- e) Mendorong inovasi dalam pengajaran.

2) Kelebihan Model Pembelajaran

Kelebihan model pembelajaran (Lestari & Kurnia, 2023) yaitu:

- a) Meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa
- b) Mengembangkan keterampilan komunikasi
- c) Meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran
- d) Membangun rasa tanggung jawab individual
- e) Mengembangkan keterampilan sosial
- f) Meningkatkan prestasi akademik.

3) Kekurangan Model Pembelajaran:

Kekurangan dari model pembelajaran (Lestari & Kurnia, 2023) :

- a) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam persiapan dan pelaksanaan
- b) Dapat terjadi dominasi oleh siswa tertentu
- c) Kesulitan dalam penilaian individual
- d) Membutuhkan keterampilan manajemen kelas yang baik
- e) Tantangan dalam pembentukan kelompok heterogen
- f) Memerlukan pemantauan intensif dari guru

2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di dalam kelas yang dapat melibatkan keterlibatan siswa seperti bermain sambil belajar. Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang beranggotakan 5 - 6 siswa dengan menempatkan siswa yang memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang berbeda beda, karakteristik yang berbeda dan latar belakang berbeda. *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dari dua pendapat tersebut model TGT merupakan suatu model pembelajaran berbasis pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dan bertujuan untuk memperoleh skor di dalam tim (Fauzi & Masrupah, 2024).

Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini melatih siswa bagaimana cara menyampaikan pendapat di depan siswa lain dan siswa dituntut dapat menghargai pendapat siswa lain dengan patokan materi pembelajaran (Amri dkk., 2021).

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif di mana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan pendidik di depan kelas (presentasi kelas),

team (belajar kelompok), *games* (memainkan permainan), kemudian *tournament* (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim. Model pembelajaran dengan tipe TGT merupakan salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang memberikan keaktifan tinggi khususnya pada jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*)” (Setianingsih dkk., 2021).

Langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut (Allung & Ohan, 2023):

- 1) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- 2) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- 3) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Berdasarkan Teori di atas maka peneliti akan menerapkan pembelajaran seperti :

- 1) Membentuk kelompok yang beranggotakan 5–6 siswa

- 2) Guru menyiapkan materi pelajaran matematika yang membahas tentang pecahan
- 3) Para siswa memainkan permainan turnamen
- 4) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi
- 5) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Kelebihan yang dimiliki *Team games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut (Fazila, 2023):

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru
- 7) Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

d.. Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Kekurangan yang dimiliki *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut (Fazila, 2023):

- 1) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran

- 2) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

3. Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Media yang terbentuk dari perpaduan teknologi menghadirkan inovasi serta kreativitas yang dikendalikan melalui komputer. Media pembelajaran interaktif dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Pamungkas dkk., 2021).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara lebih mendalam

bagi peserta didik. Lebih dari sekadar alat untuk menyampaikan informasi, teknologi digital menciptakan ruang belajar yang menghubungkan guru dan siswa dari berbagai lokasi fisik (Manongga, 2020)

Salah satu media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran adalah media aplikasi *wordwall*. Perpaduan ini dianggap sebagai cara yang efektif dengan dunia pendidikan saat ini sehingga terbuka peluang menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik nantinya serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih menguasai konsep yang lebih mendalam (Sahanata dkk., 2022).

Wordwall merupakan *game* edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar sambil bermain karena di dalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *Wordwall* ini. Aplikasi web *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi pembelajaran *game* edukasi. Selain dapat digunakan untuk pembelajaran *online* untuk ulangan dan tugas harian, media ini dapat juga dapat digunakan untuk evaluasi *offline*” (Landari Putri & Shabrina Anshor, 2024).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan media *Wordwall* merupakan media berbasis web yang didesain untuk proses pembelajaran dengan tampilan menarik yang di dalamnya terdiri dari macam-macam permainan agar peserta didik lebih bersemangat belajar dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik

a. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*

Adapun kelebihan dari aplikasi *Wordwall* (Muhammadiyah Mataram dkk., 2023) adalah :

- 1) Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- 2) Dalam pengaksesan aplikasi *Wordwall* dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- 3) Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Kelemahan Media Pembelajaran interaktif *Wordwall*

Adapun kelemahan dari aplikasi *Wordwall* (Muhammadiyah Mataram dkk., 2023) adalah :

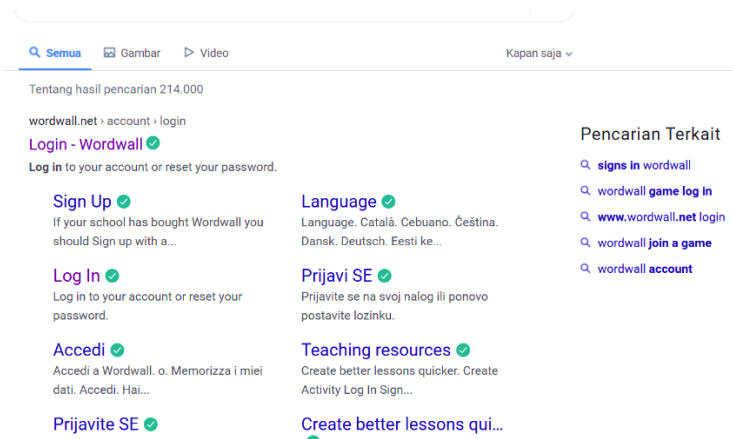
- 1) Dalam pembuatan aplikasi *Wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah.
- 3) Jika tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *Wordwall*

Dari kelemahan dan kelebihan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan dari media *Wordwall* yaitu media yang mudah

c. Tahap pembuatan *wordwall*

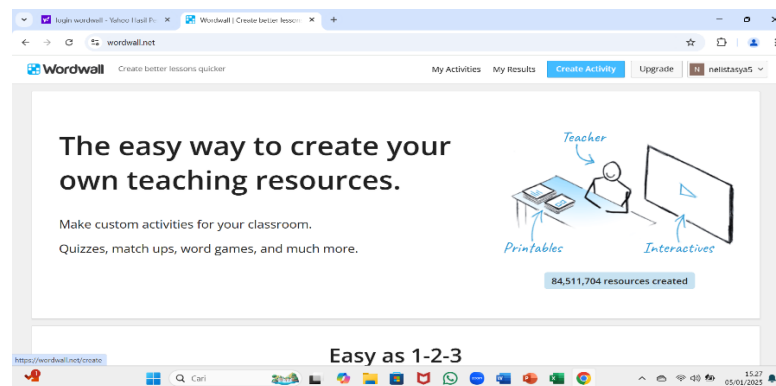
Langkah-langkah penggunaan wordwall.(Sukmal dkk., 2024) sebagai berikut :

1. Kita ketikkan *wordwall* pada *google*



Gambar 2.1 Tahap Pembuatan *Wordwall*

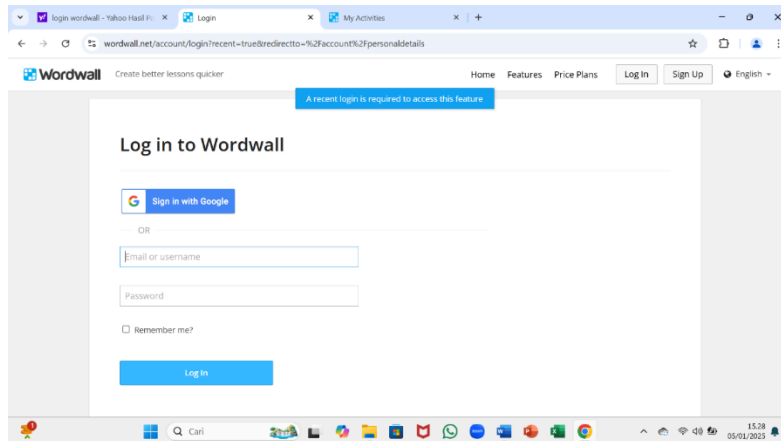
2. Maka akan muncul tampilan



Gambar 2.2 Tahap Pembuatan *Wordwall*

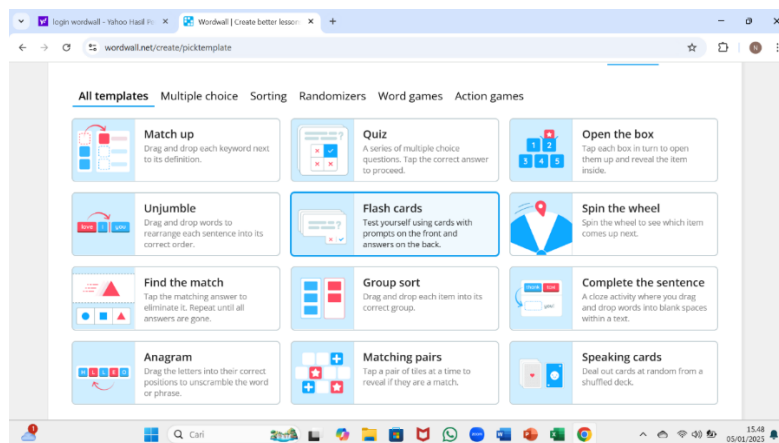
Pada tampilan di atas kita klik *create activity* daftar yang ada pada tulisan berwarna biru.

3. Login menggunakan akun *google*



Gambar 2.3 Tahap Pembuatan *Wordwall*

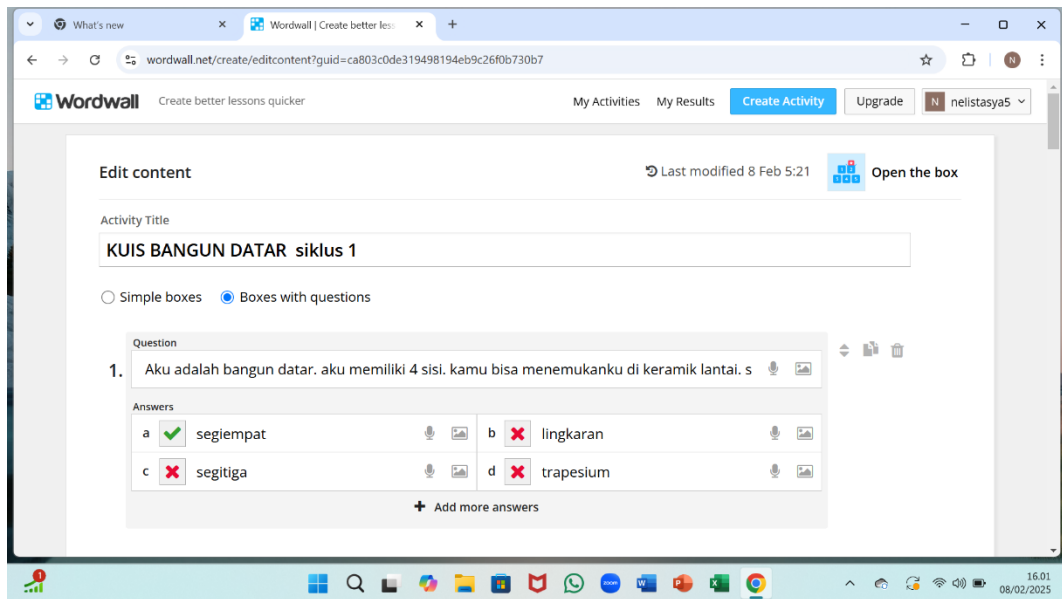
4. Selanjutnya tampilan fitur yang akan digunakan



Gambar 2.4 Tahap Pembuatan *Wordwall*

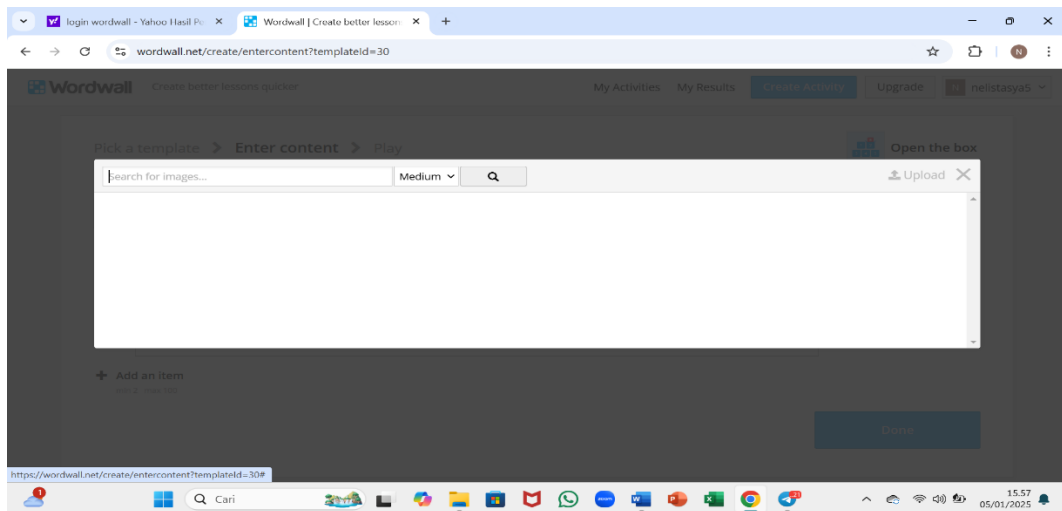
Pada gambar diatas kita memilih tampilan yang akan kita gunakan dalam hal

ini kita gunakan *open the box* untuk media pembelajaran interaktif.



Gambar 2.5 Tahap Pembuatan *Wordwall*

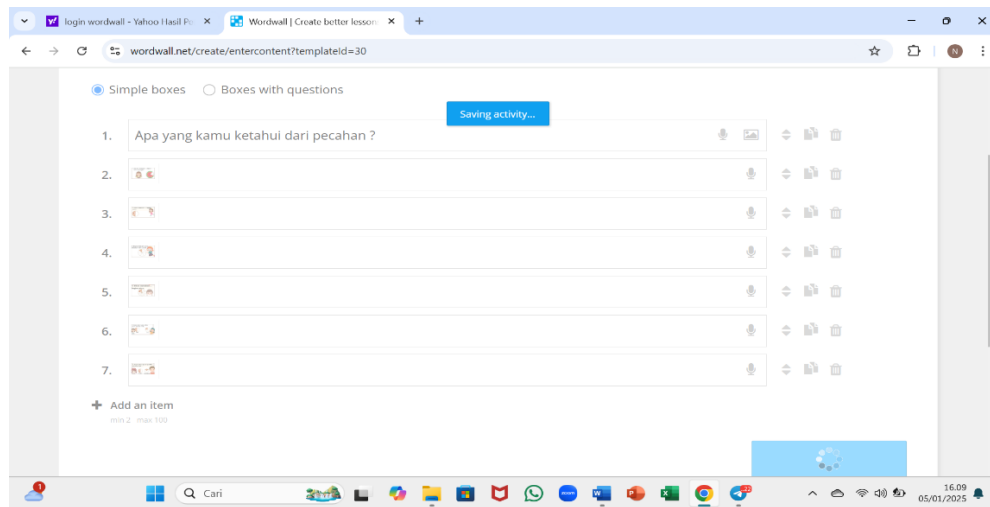
3. Tampilan *open the box*



Gambar 2.6 Tahap Pembuatan *Wordwall*

Langkah selanjutnya

Pada tampilan akan membuat kegiatan pembelajaran lebih aktif dan semangat



Gambar 2. 7 Tahap Pembuatan *Wordwall*

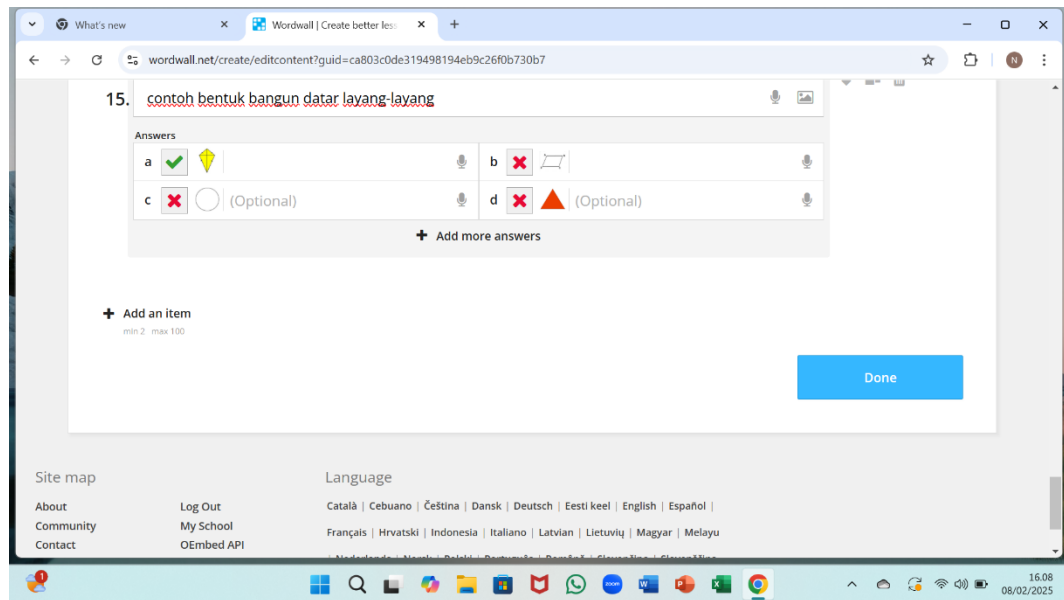
4. Tampilan soal dalam pemanfaatan *template wordwall*

Pada gambar tersebut sangat memudahkan dan sangat memastikan dalam pembuatan soal dan kita tidak bingung lagi jika ingin memasukkan gambar pada soal cukup dengan mengklik dan menulis kata kunci gambar yang kita gunakan.



Gambar 2.8 Tahap Pembuatan *Wordwall*

Lalu Langkah selanjutnya kita klik selesai dan akan muncul tampilan media interaktif open the box



Gambar 2. 9 Tahap Pembuatan *Wordwall*

a. **Cara Penerapan *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Wordwall***

Adapun cara penerapan *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Wordwall* (Eka dkk., 2024) yaitu :

1) Tahap Presentasi Kelas

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar
- b) Guru menunjukkan contoh permainan *Wordwall* yang akan digunakan
- c) Guru menjelaskan aturan permainan dan sistem penilaian.

2) Tahap Belajar Kelompok

- a) Siswa dibagi menjadi kelompok heterogen (4-5 orang)
- b) Setiap kelompok mempelajari materi bangun datar bersama
- c) Kelompok berlatih menggunakan *template Wordwall* yang sudah disiapkan

- d) Anggota kelompok saling membantu memahami materi.

3) Tahap Permainan (*Games*)

- a) Guru menyiapkan beberapa jenis permainan di *Wordwall* seperti:
- b) Kuis pilihan ganda
- c) Permainan mencocokkan
- d) *Word search* (pencarian kata)
- e) Permainan sortir/kelompokkan
- f) Setiap anggota kelompok berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik setara.

4) Tahap Turnamen

- a) Siswa bermain dalam meja turnamen menggunakan *Wordwall*
- b) Setiap meja turnamen terdiri dari perwakilan tiap kelompok
- c) Siswa berlomba mendapatkan skor tertinggi dalam permainan *Wordwall*
- d) Skor yang diperoleh akan dikumpulkan untuk kelompok masing-masing.

5) Tahap Penghargaan Kelompok

- a) Guru menghitung total skor setiap kelompok
- b) Kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan
- c) Dapat diberikan gelar *Super Team*, *Great Team*, atau *Good Team*.

b. Manfaat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall*

Adapun manfaat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* (Eka dkk., 2024) yaitu :

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui unsur kompetisi
- b) Membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan
- c) Memudahkan guru dalam mengelola turnamen
- d) Siswa dapat berlatih secara mandiri
- e) Hasil pembelajaran dapat langsung dilihat dan dievaluasi.

c. Kelebihan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall*

Adapun Kelebihan Kolaborasi *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Wordwall* (Tri Wahyuni dkk., 2024) yaitu:

- 1. Tersedia berbagai *template* permainan yang menarik
- 2. Mudah diakses melalui berbagai perangkat
- 3. Guru dapat memantau progress siswa secara *real-time*
- 4. Hasil permainan tersimpan secara otomatis
- 5. Dapat dimainkan secara berulang untuk latihan

a. Keterkaitan Antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Model TGT berbantuan wordwall dapat membuat permainan kuis atau tantangan matematika yang membuat siswa lebih tertarik belajar. Melalui game yang menyenangkan ini, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika. Aktivitas interaktif ini dapat meningkatkan motivasi siswa lebih antusias dalam belajar matematika.

2. Menggabungkan Pembelajaran Aktif Dengan Teknologi

Menggunakan *wordwall* membuat pelajaran matematika lebih dinamis dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini juga memungkinkan adanya interaksi yang lebih kreatif dan kolaboratif antar siswa, yang sesuai dengan prinsip dasar model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

3. Peningkatan Konsep Pembelajaran Matematika

Melalui model dan media *wordwall*, siswa dapat belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika bangun datar. Proses kompetisi dalam TGT yang digabungkan dengan media *wordwall* dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran matematika.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterkaitan antara model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran matematika adalah saling melengkapi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. *Wordwall* sebagai media berbasis teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar matematika sementara model TGT sebagai model pembelajaran kooperatif yang mengoptimalkan kerja sama tim dan kompetisi sehat antar siswa. Kombinasi keduanya dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep matematika secara lebih menyeluruh dan menyenangkan.

4. Hakikat Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari Bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang memiliki arti mempelajari. Kata tersebut berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Selain itu *mathematike* juga memiliki arti berpikir. Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide, gagasan, konsep, dan tersusun secara sistematis untuk memperoleh kemampuan pola pikir yang baik (Lantakay dkk., 2023).

Bagian dari matematika yaitu kalkulus, aljabar, aritmatika, geometri, linear, statistika dan beberapa bagian lainnya. Matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika. Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal (Majid dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan alat berpikir yang berisi gagasan atau ide yang tersusun secara sistematis untuk memperoleh kemampuan pola pikir secara rasional dan masuk akal. Dengan mempelajari matematika seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif dan sistematis seperti yang dimandatkan dalam Permendikbud No. 21 tahun 2016 . Hal tersebut sudah menjadi perhatian di era modern sekarang, yaitu pembelajaran matematika mengharuskan agar siswa menjadi pusat pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman dan pengetahuan siswa harus menjadi modal utama dalam belajar. Tujuannya agar siswa dapat menghubungkan konsep (materi) yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, sudah menjadi tugas guru untuk mempersiapkan desain pembelajaran yang tepat.

Di sisi lain, saat ini pembelajaran matematika tidak terwujud sesuai dengan harapan, salah satunya pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pelajaran matematika di SD masih dianggap bidang studi yang sulit dipahami oleh para siswa dan banyak siswa sekolah dasar yang menganggap matematika sebagai pembelajaran yang paling sulit dan rumit. Permasalahan tersebut disebabkan oleh metode serta model pembelajaran yang kurang tepat diterapkan oleh guru (Gusmana & Amir, 2024). Pembelajaran di Sekolah umumnya masih didominasi pembelajarannya tekstual. Guru juga masih menggunakan proses pembelajaran konvensional dalam mengajar, guru menggunakan metode ceramah yaitu memulai dengan penjelasan kemudian contoh soal dan terakhir latihan atau dengan kata lain menekankan aspek prosedur teknis dan guru belum menemukan model maupun strategi pembelajaran yang cocok untuk menerapkan kepada siswa mengenai materi pemecahan masalah matematika tersebut, sehingga siswa SD belum benar-benar memahami bagaimana cara memecahkan masalah yang ada pada soal cerita matematika. Oleh karena itu, melihat pentingnya peran matematika dalam kehidupan seseorang seperti dijelaskan di atas, maka Pembelajaran matematika di kelas perlu dilakukan secara efektif dan efisien, termasuk pembelajaran matematika SD (Rismawati dkk., 2023).

b. Materi Pelajaran Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas

IV

- 1) Pengenalan bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, Segitiga, Lingkaran, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium)

- 2) Sifat bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, Segitiga, Lingkaran, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium)
- 3) Luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, Segitiga, Lingkaran, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium)
- 4) Keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, Segitiga, Lingkaran, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium)

5. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku. Artinya seseorang telah dikatakan belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang belajar dan dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya (Amri dkk., 2021).

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu ke arah sudah mampu. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam

menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa (Hartanto & Mediatati, 2023).

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang melalui kegiatan belajar baik berupa angka, huruf, maupun tindakan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal (Yandi dkk., 2023) yaitu :

a. Faktor internal.

Faktor internal meliputi ; faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang tidak prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, serta tidak dalam keadaan sehat jasmani.

b. Faktor eksternal.

Faktor eksternal meliputi ; faktor lingkungan, seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, serta lingkungan alam dan faktor instrumental yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, seperti kurikulum, sarana dan prasarana, serta guru. perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat hasil belajar.

Setelah mengetahui beberapa pengertian menurut para ahli, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang didapat dari proses belajar dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya selama proses pembelajaran berlangsung baik itu berupa

pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor) yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku.

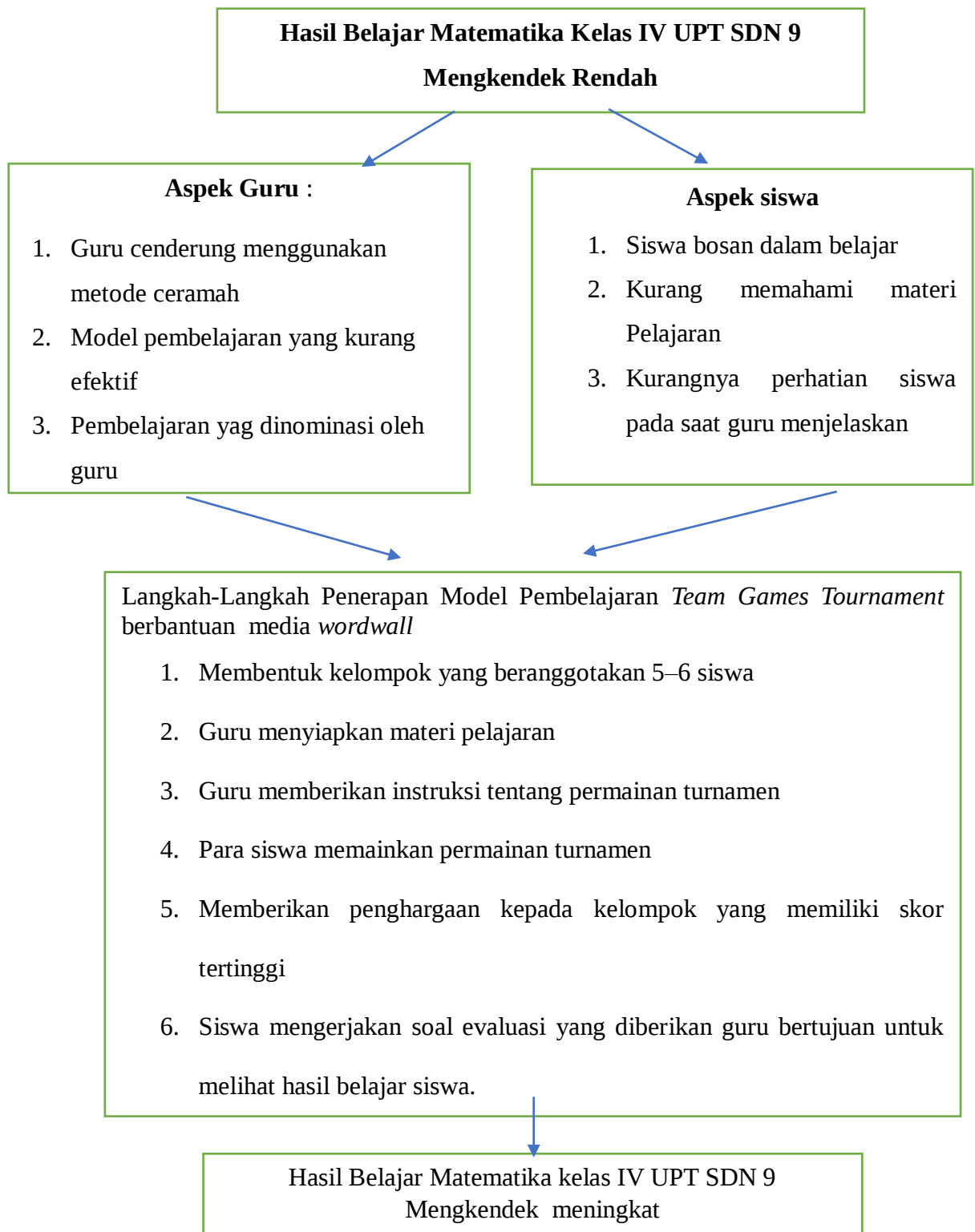
1. Ranah kognitif meliputi Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif meliputi menerima, merespon, menghargai, dan menghayati nilai-nilai
3. Ranah Psikomotor meliputi gerakan, keterampilan, dan kemampuan.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Agar kegiatan pembelajaran dengan model TGT lebih menarik maka diperlukan media yang menunjang pembelajaran salah satu medianya yaitu *Wordwall*, media *Wordwall* merupakan media berbasis web yang didesain untuk proses pembelajaran dengan tampilan menarik yang di dalamnya terdiri dari macam macam permainan agar peserta didik lebih bersemangat belajar dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Model pembelajaran tipe ini, cocok diterapkan pada peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dalam menghadapi latihan soal-soal atau pemecahan masalah materi pembelajaran.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* menekankan pada diskusi kelompok dengan teman sebaya sangatlah efektif dilakukan sehingga hasil belajar dapat meningkat. Sejalan dengan uraian di atas, maka dibuatlah sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut:



Bagan 2.1: Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Jika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *wordwall*, maka dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV di UPT SDN 9 Mengkendek.