

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai representasi terstruktur dari pengalaman belajar yang menekankan tujuan pembelajaran. Secara sederhana, kita bisa melihat model pembelajaran sebagai kerangka yang menyatukan strategi, metode, pendekatan, dan teknik pengajaran. Saat semua elemen tersebut digabungkan, terbentuklah suatu model pembelajaran. Intinya, model ini menunjukkan alur lengkap dari proses belajar yang dipimpin oleh seorang pengajar.

Menurut Albina dan rekan-rekan (2022), penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan memilih model yang sesuai dengan kebutuhan siswa, diharapkan motivasi mereka untuk belajar akan meningkat. Pemilihan model yang tepat harus sesuai dengan situasi kelas serta karakteristik siswa, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal sesuai harapan pengajar dan siswa.

Berdasarkan pendapat Khoerunnisa dan Aqwal (2020), model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja atau rencana untuk proses belajar yang bertujuan mencapai target tertentu dalam suatu mata pelajaran.

Umumnya, model ini berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam model pembelajaran, aktivitas yang dilakukan oleh pengajar dan siswa selama proses belajar telah disusun secara sistematis.

Trianto (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah perencanaan atau pola yang dijadikan acuan untuk melaksanakan pembelajaran dalam konteks tutorial.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau tahapan penyajian yang berfungsi sebagai panduan dalam proses belajar mengajar.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki makna yang lebih spesifik dibandingkan dengan strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Ada empat ciri khusus yang membedakan istilah model pembelajaran dari strategi atau model lainnya:

- 1) Teori rasional yang logis yang disusun oleh pendidik
- 2) Sasaran pembelajaran yang ingin dicapai
- 3) Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat diimplementasikan secara efektif
- 4) Suasana belajar yang dibutuhkan agar tujuan pembelajaran tercapai

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

a. Definisi Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah pendekatan di mana proses belajar siswa dimulai dengan mendengarkan penjelasan dari guru di depan kelas (presentasi), kemudian dilanjutkan dengan belajar dalam kelompok (*team*), berpartisipasi dalam permainan (*games*), mengikuti turnamen akademik (*tournament*), dan terakhir diakhiri dengan pengakuan tim (Mulyani dan rekan-rekan, 2018).

Rochmana dan Shobirin (2017) menyatakan bahwa ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang membuat siswa lebih aktif karena mereka dituntut untuk berkompetisi dalam kelompok dengan menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat.

Model TGT menurut Hermawan (2020) melibatkan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang akademik, jenis kelamin, dan suku yang berbeda-beda.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang membentuk tim belajar terdiri dari 4-6 siswa yang dikelompokkan secara heterogen untuk saling memahami materi dengan baik, dilanjutkan dengan permainan turnamen atau kompetisi antar tim untuk mendapatkan poin tambahan yang kemudian dihitung sebagai skor tertinggi (Fauziyah dan Anugraheni, 2020).

Pembelajaran kooperatif jenis Tim Permainan Turnamen (TGT), menurut Slavin, terdiri dari lima langkah: presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

b. Tahapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Permainan Turnamen (TGT):

- 1) Presentasi Kelas: Materi akan diajarkan oleh guru, baik secara langsung atau menggunakan alat bantu visual. Siswa juga akan mendapatkan informasi mengenai tujuan pembelajaran, dan guru harus memberi dorongan agar siswa tetap konsentrasi. Hal ini membantu mereka saat bekerja dalam kelompok dan ketika bermain, di mana skor permainan akan berpengaruh pada nilai kelompok.
- 2) Pembelajaran Kelompok (Tim): Umumnya, sebuah kelompok terdiri dari 4 hingga 5 siswa dengan latar belakang pengetahuan, gender, ras, atau budaya yang beragam. Kelompok ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi bersama rekan satu tim, demi memastikan setiap anggota siap untuk berpartisipasi secara maksimal selama permainan.
- 3) Permainan: Kegiatan ini melibatkan diskusi materi yang dimaksudkan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara kolaboratif dalam kelompok kecil. Biasanya, permainan ini meliputi pertanyaan-pertanyaan sederhana, di mana siswa memilih nomor kartu dan menjawab pertanyaan yang sesuai. Siswa yang memberikan jawaban yang benar akan mendapatkan poin.
- 4) Turnamen: Setelah tim terbentuk, siswa berpartisipasi dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka bersama-sama dengan tim. Pada tahap ini, kerja sama antaranggota tim tidak diperbolehkan, sehingga setiap siswa

bertanggung jawab atas pemahaman individu mereka tentang materi yang telah dipelajari.

- 5) Penghargaan Kelompok: Pada tahap ini, penghargaan kelompok diberikan dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Skor yang diperoleh setiap anggota dijumlahkan, lalu dibagi dengan jumlah anggota untuk mendapatkan skor rata-rata. Penghargaan diberikan berdasarkan skor rata-rata tersebut.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Tim Permainan Turnamen (TGT):

Keunggulan Model Pembelajaran Tim Permainan Turnamen (TGT):

1. Meningkatkan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan tugas
2. Menghargai perbedaan individu
3. Dalam waktu yang singkat, siswa dapat memahami materi secara mendalam
4. Pembelajaran berlangsung dengan partisipasi aktif dari siswa
5. Melatih siswa untuk berlatih dan bersosialisasi dengan orang lain
6. Meningkatkan motivasi belajar

Kelemahan Model Pembelajaran Tim Permainan Turnamen (TGT):

a. Bagi Guru:

Kesulitan dalam mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademik yang bervariasi. Masalah ini dapat diatasi jika guru teliti dalam membagi kelompok dan memantau waktu yang dihabiskan untuk diskusi

agar sesuai dengan waktu yang ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu mengendalikan kelas secara efektif.

b. Bagi Siswa:

Beberapa siswa berkemampuan tinggi mungkin kurang terbiasa dalam memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu membimbing siswa dengan kemampuan akademik tinggi agar dapat berbagi pengetahuan mereka dengan teman-teman sekelas (Nasruddin 2019).

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

Salah satu tujuan utama dari model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang diperlukan oleh siswa agar mereka dapat berkontribusi dalam kelompok. Selain itu, dengan menerapkan TGT, diharapkan siswa dapat menjadi anggota masyarakat yang baik di masa depan.

Tujuan lainnya dari model pembelajaran ini adalah agar siswa dapat dilatih untuk memiliki rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat dari teman-teman sekelas, serta menumbuhkan semangat kerja sama dan tolong-menolong dalam mengatasi masalah terkait materi pelajaran atau tugas yang diberikan oleh guru, sekaligus mengasah keterampilan komunikasi mereka.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, yang berarti pengantar atau perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam belajar.

Media pembelajaran adalah salah satu bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, merangsang pemikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa, sehingga proses belajar dapat terjadi.

Menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Jika media pembelajaran kurang atau jika pengajaran hanya menggunakan metode yang monoton, di mana guru menjadi satu-satunya pusat perhatian, siswa dapat merasa bosan dengan materi tersebut. Penggunaan media juga harus mempertimbangkan perkembangan siswa sesuai dengan karakteristik mereka agar dapat berhasil dalam menyampaikan materi.

Gerlach dan Ely (2018) menjelaskan bahwa media, secara umum, mencakup manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi bagi siswa

untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan demikian, media berfungsi sebagai perantara yang dirancang untuk menyampaikan pesan dan merangsang minat seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap baru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (dalam Syafe'i, 2020) menguraikan bahwa fungsi media pembelajaran terdiri dari:

- 1) Menyediakan informasi.
- 2) Memberikan instruksi.
- 3) Mendorong minat dan tindakan.

Hamalik (dalam Indriyani, 2019) menjelaskan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Media adalah komponen penting dalam sistem pembelajaran.
- 2) Membuat situasi belajar menjadi efektif.
- 3) Mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa memahami materi di kelas.
- 4) Meningkatkan kualitas pendidikan.
- 5) Berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Nurseto (dalam Purba et al., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai:

- 1) Alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang lebih efektif.
- 2) Menciptakan suasana belajar yang memuaskan.
- 3) Mempercepat proses pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kualitas proses belajar.
- 5) Mengubah konsep yang abstrak menjadi konkret.

Rohani dalam Trisiana (2020) menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan informasi selama proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Memperkaya dan melengkapi informasi dalam pembelajaran.
- 4) Mudah dimengerti dan memiliki efek yang tahan lama dalam penyampaian pesan (informasi mudah diingat dan sulit dilupakan).
- 5) Menyediakan variasi dalam penyampaian materi.
- 6) Memberikan peluang kepada siswa untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan kemampuan, minat, serta bakat mereka.

7) Memperdalam pemahaman nyata tentang suatu pengetahuan.

Ramli (dalam Hasan et al. , 2021) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, serta melibatkan pengamatan, emosi, berpikir, respons, daya ingat, dan lainnya.
- 2) Meningkatkan keefektifan proses mengajar dan belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan efektif, hasil belajar yang diperoleh dapat mengalami peningkatan yang signifikan.
- 3) Membantu guru dalam tugas mereka, pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan bantuan yang berarti dalam mengatasi tantangan yang muncul selama proses belajar.
- 4) Membantu guru dalam tugas mereka, penggunaan media pembelajaran bisa menjadi dukungan penting bagi pengajar dalam menghadapi berbagai hambatan selama proses pengajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan minat, bakat, serta motivasi siswa dalam belajar, sebagai sarana penyampaian informasi, menciptakan suasana belajar yang efektif dan memuaskan, mempercepat proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman materi, memperbaiki kualitas pengajaran, dan meningkatkan standar pendidikan secara umum.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Febrita & Ulpah 2019 mengidentifikasi beberapa jenis media pembelajaran, antara lain:

- a. Media audio, yang menggunakan suara sebagai alat komunikasi. Contohnya adalah kaset, pemutar suara, piringan suara, dan radio. Media ini tidak cocok digunakan oleh individu yang mengalami gangguan pendengaran atau tulis.
- b. Media visual, yang lebih mengandalkan penglihatan, termasuk berbagai jenis gambar diam seperti slide, film, lukisan, cetakan, dan gambar lainnya. Selain itu, terdapat juga media yang menampilkan simbol atau gambar bergerak seperti film animasi dan film tanpa suara.
- c. Media audio-visual, yang menggabungkan unsur gambar dan suara, sehingga memungkinkan penyampaian yang lebih efektif dengan memanfaatkan kedua aspek tersebut. Media ini terdiri dari gambar dan suara yang bergerak serta diam. Audio-visual bergerak meliputi video dan film audio, sedangkan audio-visual diam mencakup cetakan suara, film dengan urisan suara, dan lainnya.

Rahmi & Samsudi 2020 menjelaskan kategori dari berbagai jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media audio, seperti mp3, radio, kaset suara, telepon, pemutar pita, dan lain-lain.

- b. Media visual, contohnya peta, poster, sketsa, diagram, buku, kliping, majalah, surat kabar, foto, gambar, ensiklopedia, ilustrasi, dan lainnya.
- c. Media audiovisual, seperti televisi, film, dan lainnya.

Isnaeni & Hildayah 2020 menguraikan berbagai jenis media pembelajaran, yaitu:

a. Media Visual

Media yang dapat dilihat oleh mata, biasanya terdiri dari gambar, foto, majalah, poster, dan sebagainya.

b. Media Audio

Media yang dapat didengar oleh telinga, biasanya mencakup siaran radio, musik, dan lain-lain.

c. Media Audio Visual

Media yang memungkinkan untuk dilihat dan didengar secara bersamaan, seperti pertunjukan, drama, dan lain-lain.

d. Multimedia

Multimedia adalah kombinasi antara media audio, visual, dan audio-visual, biasanya meliputi internet yang menyediakan berbagai jenis media.

Pakpahan et al dan rekan-rekan pada tahun 2020 menguraikan bahwa terdapat berbagai tipe media pembelajaran, yaitu:

1. Media Audio

Media ini meliputi semua jenis media yang menggunakan suara untuk menyampaikan informasi atau untuk hiburan. Contohnya adalah radio, rekaman suara, dan piringan hitam.

2. Media Visual

Media ini menggunakan penglihatan untuk menyampaikan informasi, yang bisa dibagi menjadi dua kategori:

a) Media Visual Dua Dimensi

Media ini memiliki bentuk lebar dan panjang, namun tampil dalam bentuk datar. Contoh dari media ini termasuk grafis yang terdiri dari garis, titik, angka, huruf, gambar, tulisan, dan elemen visual lainnya. Media grafis ini sering digunakan karena fleksibilitasnya dan kemudahan untuk dibuat, baik dengan menggunakan spidol dan papan tulis, maupun melalui aplikasi menggunakan komputer, smartphone, atau tablet.

b) Media Visual Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah jenis media yang tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dapat berinteraksi secara fisik dengan objek yang ada. Media ini bisa berupa benda mati atau makhluk hidup. Benda mati yang dimaksud bisa berupa replika atau representasi dari sesuatu yang sulit ditampilkan secara langsung karena keterbatasan

ukuran. Contoh dari media ini meliputi globe, peta timbul, tanaman, maket, hewan, dan lainnya.

3. Media Suara Visual

Media ini menggabungkan aspek visual dan suara. Media suara visual menggunakan kedua indera, yaitu penglihatan dan pendengaran, untuk menyampaikan informasi dengan cara yang efektif. Beberapa contohnya adalah televisi, film, video, dan lainnya. Media ini dibagi menjadi dua kategori:

- a) Suara visual murni, yaitu kombinasi dari gambar dan suara yang berasal dari satu sumber, seperti dalam video dokumenter.
- b) Suara visual non-murni, yaitu kombinasi dari gambar dan suara yang berasal dari sumber yang berbeda, contohnya adalah slide presentasi disertai rekaman suara tambahan.

Arsyad (dalam Septiani & Setyowati, 2020) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

- a) Media yang dihasilkan oleh teknologi suara visual, termasuk tape recorder, proyektor visual, dan mesin proyektor film.
- b) Media yang dihasilkan oleh teknologi cetak, mencakup buku dan materi visual statis yang biasanya diproduksi melalui pencetakan fotografis atau mekanis.
- c) Media yang dihasilkan dari teknologi berbasis komputer, yaitu cara untuk menciptakan atau menyampaikan materi dengan menggunakan

sumber daya yang beroperasi dengan mikroprosesor, termasuk perangkat lunak dan keras.

- d) Media yang merupakan gabungan dari teknologi cetak dan komputer, di mana berbagai bentuk media dikelola oleh komputer.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu media suara, media visual, dan media suara visual. Media suara adalah jenis media yang melibatkan pendengaran, seperti radio, pemutar kaset, televisi, pemutar rekaman, piringan hitam, dan lain-lain. Media visual melibatkan penglihatan, termasuk gambar, tulisan, foto, dan elemen lain dalam kategori media visual statis, seperti tampilan media dan gambar proyeksi. Sementara itu, media suara visual adalah kombinasi dari penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti film, video dokumenter, dan lain-lain.

4. Media Anagram

a. Definisi Media Anagram

Media anagram merupakan inovasi dalam dunia pendidikan. Dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, ini menjadi penyebab munculnya berbagai inovasi dalam cara mengajar. (I. EL Khulugo, 2021). Media anagram adalah salah satu solusi tepat untuk menghadapi tantangan zaman saat ini. Asal kata anagram berasal dari bahasa Yunani, ‘ana’ berarti “kembali” dan ‘grama’ berarti huruf. Berdasarkan *Collins Cobuild English Dictionary*, anagram adalah kata atau frasa yang dibentuk dengan menyusun

kembali huruf dari kata atau frasa awal, di mana setiap huruf digunakan dalam pembentukan kata atau frasa baru. Singkatnya, anagram adalah kegiatan mengatur susunan huruf yang awalnya acak menjadi kata yang benar. Anagram adalah permainan kata yang melibatkan penyusunan kembali huruf menjadi kata atau frasa yang sesuai dengan bentuk aslinya. Media anagram membantu siswa belajar mengenai penguasaan kata melalui cara bermain yang menyenangkan dengan menyusun huruf. Dalam media ini, siswa diminta untuk merangkai huruf yang telah diacak menjadi kata yang tepat.

Media anagram yang dikemas dengan cara kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama di tingkat sekolah dasar yang suka hal-hal menarik dan belajar sambil bermain, akan sangat efektif apabila diterapkan. Media anagram menggabungkan pendidikan dengan permainan yang memiliki nilai edukatif. Ada kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media anagram. Keuntungan media ini adalah dapat meningkatkan daya tarik dalam proses belajar mengajar, karena media anagram memberikan pengalaman yang berbeda, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal. Siswa akan tertarik dan berlomba-lomba untuk memanfaatkan media ini. Media anagram juga memberikan pengalaman belajar yang unik bagi siswa, meningkatkan kreativitas saat menyusun huruf, serta memperkuat rasa solidaritas (terutama jika permainannya dikombinasikan dengan metode permainan) untuk mencapai kata yang benar, dan yang paling penting adalah media anagram bermanfaat untuk memperluas kosakata siswa. Setiap produk pasti memiliki kelemahan, kekurangan penggunaan media anagram adalah membutuhkan waktu lebih,

terutama jika menggunakan papan sebagai bahan. Jumlah siswa yang banyak akan mempengaruhi waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media ini, sehingga tujuan pembelajaran lainnya mungkin tidak tercapai. Namun, pengajar dapat mengatasinya dengan membagi siswa ke dalam kelompok. Media anagram memerlukan banyak huruf, sehingga tidak bisa hanya menggunakan satu kali susunan huruf untuk menghasilkan kata yang berbeda. Penggunaan media anagram harus disesuaikan dengan materi pembelajaran pada hari pelaksanaan, jika ingin menggunakan materi yang berbeda, pengajar harus menggunakan huruf baru. Meskipun ada kekurangan ini, pengajar dapat berkreasi sesuai dengan kondisi kelas dan materi pengajaran yang ada.

Contoh kata dalam media anagram yang dibentuk menjadi kata yang sesuai dengan materi tingkat sekolah dasar:

- A-B-A-R-E-N-G-K-T menjadi “berangkat”
- H-O-L-A-S-E-K menjadi “sekolah”
- A-P-A-U-C-A-R menjadi “upacara”
- E-R-B-D-E-N-A menjadi “bendera”
- N-E-S-I-N menjadi “senin”

Huruf-huruf yang diacak dapat disusun kembali menjadi kata atau frasa yang tepat dan benar. Media anagram juga akan meningkatkan ketelitian siswa serta mendukung perkembangan otak mereka untuk melatih

pengetahuan. Anagram ini sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang suka belajar sambil bermain.

Media anagram ini sangat membantu dalam menambah dan memperluas kosakata siswa, terutama bagi mereka yang sedang berkembang. Selain menambah kosakata, media anagram juga merangsang pemikiran kritis dan ketelitian dalam memperhatikan setiap kata yang disajikan, karena beberapa kata tidak dapat diubah menjadi kata baru. Menggunakan media anagram menjadi lebih seru saat digabungkan dengan permainan. Dalam konteks ini, siswa dapat bersaing untuk menempatkan huruf dengan benar sesuai dengan aslinya. Setiap kelompok akan menerima huruf-huruf acak untuk mencari solusi dalam permainan tersebut. Aktivitas ini bisa dilakukan secara individu atau dalam tim. Permainan yang melibatkan tim akan meningkatkan partisipasi dalam sebuah kelompok.

b. Langkah-langkah Menggunakan Media Anagram

1. Buat akun di aplikasi wordwall
2. Pilih template
3. Tulis judul dan deskripsi permainan
4. Masukkan konten sesuai tipe permainan
5. Unggah gambar jika perlu

6. Klik selesai

7. Bagi siswa ke dalam kelompok

8. Setiap kelompok menunjukkan cara penggunaan aplikasi

9. Setiap kelompok mencoba aplikasi secara giliran

10. Setiap kelompok mencatat kata-kata yang telah dirangkai

11. Setiap kelompok mencari arti kata dan menuliskannya di lembar kerja

12. Siswa mengikuti tes akhir untuk mengukur peningkatan dalam penguasaan kosakata.

c. Keunggulan dan Kekurangan Media Anagram

Anagram sebagai alat pembelajaran memiliki sisi positif dan negatif. Kelebihan anagram menurut Widaningsih, R. (2019) antara lain:

- 1) Menyenangkan dan Menarik: Proses belajar menjadi lebih seru, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar.
- 2) Aktif dan Interaktif: Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, yang mendukung pemahaman dan daya ingat mereka.
- 3) Mengasah Kreativitas: Melatih siswa untuk berpikir kreatif saat menyusun kata-kata baru.
- 4) Memperbanyak Kosakata: Membantu siswa untuk menambah jumlah kata yang diketahui dan memahami cara penggunaannya dalam berbagai konteks.

- 5) Meningkatkan Pemikiran: Melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kemampuan menyelesaikan masalah.
- 6) Memperkuat Ingatan: Proses menemukan kata baru melalui anagram membantu memperkuat ingatan mereka terhadap kata-kata tersebut.

Kekurangan Media Anagram:

- 1) Terbatas pada Materi Tertentu: Lebih efektif untuk pengajaran kosakata dan bahasa, kurang cocok untuk materi yang bersifat konseptual atau abstrak.
- 2) Membutuhkan Waktu: Membuat anagram memerlukan waktu yang cukup, sehingga tidak efektif jika waktu pembelajaran agak terbatas.
- 3) Tidak Semua Siswa Suka: Beberapa siswa mungkin kurang menikmati permainan anagram, yang bisa mengurangi minat belajar mereka.
- 4) Tergantung pada Tingkat Kesulitan: Jika kesulitan anagram terlalu tinggi, siswa dapat merasa frustrasi dan kehilangan minat.
- 5) Memerlukan Bimbingan Guru: Guru harus memberikan pengarahan yang tepat agar siswa dapat memaksimalkan pembelajaran dengan anagram.

Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar dengan Media Anagram:

- 1) Variasi Jenis Anagram: Gunakan berbagai macam anagram, seperti yang sederhana, bertema, atau yang dilengkapi dengan petunjuk visual, untuk menjaga minat siswa.

- 2) Tingkat Kesulitan yang Sesuai: Sesuaikan tantangan anagram dengan kemampuan siswa. Mulai dari yang gampang, kemudian tingkatkan kesulitan secara bertahap.
- 3) Kombinasi dengan Alat Lain: Gabungkan penggunaan anagram dengan alat pembelajaran lain, seperti gambar, video, atau cerita, untuk memperkaya pemahaman siswa.
- 4) Fokus pada Konteks: Hubungkan kata-kata yang ditemukan dalam anagram dengan konteks yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Berikan Umpan Balik: Tawarkan umpan balik yang konstruktif kepada siswa setelah mereka menyelesaikan aktivitas anagram.
- 6) Kerja Sama dalam Kelompok: Ajak siswa untuk bekerja bersama dalam kelompok untuk menyelesaikan anagram yang lebih rumit.
- 7) Manfaatkan Aplikasi atau Perangkat Lunak: Gunakanlah aplikasi atau perangkat lunak yang menawarkan beragam jenis anagram serta fitur yang interaktif.

5. HASIL BELAJAR

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar, menurut Somyana (2020), adalah prestasi akademis yang diukur lewat ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan memberikan jawaban. Prestasi ini adalah pencapaian yang diraih siswa di bidang akademis melalui ujian dan tugas, serta aktif dalam bertanya dan menjawab yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut. Di kalangan

akademis, sering muncul pandangan bahwa kesuksesan seorang pendidik tidak hanya ditentukan oleh nilai siswa yang tercantum di rapor atau ijazah, tetapi untuk mengukur keberhasilan di bidang kognitif dapat dinilai melalui hasil belajar yang dicapai seorang siswa (Yogi Fernando, dkk, 2024)

Nugrahana (Aini dkk, 2022) menyatakan bahwa hasil belajar adalah capaian penting dalam pembelajaran yang dapat dipengaruhi oleh suasana kelas yang dibangun oleh pendidik selama proses pembelajaran serta keterampilan yang diperoleh siswa selama aktivitas sebagai ukuran tingkat keberhasilan. Hasil belajar berfungsi sebagai bukti nyata mengenai pencapaian siswa setelah mengikuti proses belajar.

Utami dkk (2022) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah yang dihasilkan dari kegiatan belajar yang dinilai berdasarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka sendiri.

b. Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- 1) Hasil belajar berperan sebagai indikator kualitas dan jumlah pengetahuan yang dikuasai siswa.
- 2) Hasil belajar sebagai cerminan minat untuk belajar.
- 3) Hasil belajar berfungsi sebagai informasi pendidikan.

4) Hasil belajar menjadi indikator internal dan eksternal dari suatu lembaga pendidikan.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar, menurut Nur & Anisa (2023), adalah hasil yang dicapai siswa selama belajar di sekolah, yang mencakup tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, termasuk pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, respon, dan penilaian nilai.
- 3) Ranah psikomotor, mencakup gerakan dasar, gerakan generik, gerakan terarah, dan gerakan kreatif.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara umum, ada tiga faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

- 1) Faktor internal (dari dalam diri), yaitu kondisi fisik dan mental siswa.
- 2) Faktor eksternal (dari luar diri), yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yang mencakup metode dan strategi yang digunakan siswa dalam proses belajar materi pelajaran.

B. KERANGKA PIKIR

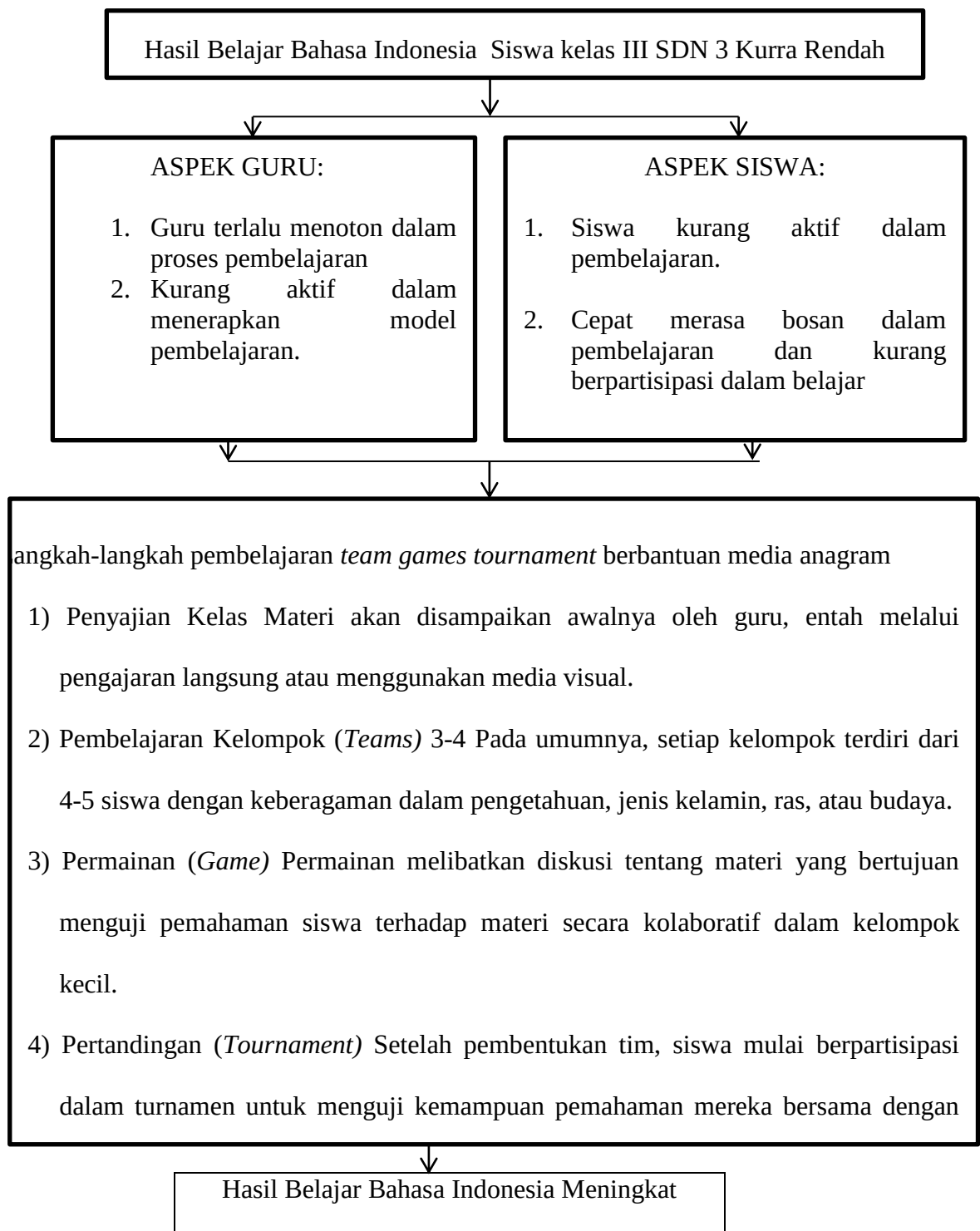
Kerangka pikir adalah konsep dalam bentuk gambar dan model yang mencakup variabel yang saling berkaitan. Menurut Sugiyono (2020), kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran tim games tournament yang didukung oleh media audio visual, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya penerapan model pembelajaran tim games tournament dan media pembelajaran sebagai penggerak bagi siswa dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran sangat terkait dengan masalah yang dihadapi siswa. Selain itu, model pembelajaran team games tournament adalah metode yang disarankan untuk abad ke-21, terutama dalam konteks kurikulum merdeka.

Sering kita perhatikan selama proses belajar mengajar, bahwa cara guru menyampaikan materi tidak selalu menarik dan seringkali tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat membuat siswa merasa tidak tertarik, terlihat mengobrol, mengantuk, atau tidak fokus. Bahkan ada siswa yang mendapatkan nilai rata-rata pada pelajaran Bahasa Indonesia di bawah KKM. Oleh karena itu, menggunakan media anagram dalam menyampaikan

materi dianggap lebih tepat, untuk membantu siswa dalam memahami apa yang diajarkan.

Pembelajaran yang memanfaatkan media anagram lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa media anagram, khususnya untuk kelompok siswa. Ini terjadi karena penggunaan media anagram melibatkan permainan saat belajar, sehingga sangat membantu siswa dalam menerima pesan materi yang diajarkan. Untuk penjelasan lebih lanjut, kerangka pemikiran penelitian dapat dilihat pada gambar 2. 1.



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan berfungsi sebagai jawaban sementara yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian, memberikan pedoman untuk tujuan penelitian.

Dengan penjelasan tersebut, hipotesis tindakan yang ada dalam penelitian ini adalah “Penerapan model pembelajaran *Team games tournament* yang menggunakan media anagram akan meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas III di UPT SDN 3 KURRA.”