

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu usaha untuk menerapkan rencana yang telah disusun ke dalam praktik nyata, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara optimal. Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang disusun dengan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam kegiatan tertentu. Selain itu, model juga sering disebut sebagai desain yang dirancang secara khusus agar dapat dilaksanakan.

Model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang digambarkan secara menyeluruh dari awal hingga akhir dan disajikan secara khusus oleh guru. Sejalan dengan pendapat Priansa (2023: 188) model pembelajaran sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran di kelas, dalam hal ini guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka kerja yang menyajikan gambaran sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mendukung siswa mencapai tujuan tertentu (Darawan Harefa (2021: 25). Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ponidi (2021:10) bahwa model pembelajaran adalah suatu proses perencanaan yang berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran serta merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk membentuk perubahan perilaku peserta didik guna meningkatkan motivasi selama pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian penjelasan dan pendapat para ahli mengenai pengertian model pembelajaran yang diatas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang tersusun secara sistematis untuk memandu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Melalui model ini, guru dapat mengatur pengalaman belajar siswa agar tujuan pembelajaran secara maksimal.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif*

Model pembelajaran *Kooperatif* adalah suatu bentuk pembelajaran yang berfokus pada pendekatan konstruktivistik yang berfungsi sebagai model alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi, berargumentasi, serta meningkatkan prestasi akademik mereka. Model pembelajaran *Kooperatif* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dengan menerapkan strategi yang menekankan pada kerja sama.

Model pembelajaran *Kooperatif* guru memiliki peran yang sangat penting yaitu, menetapkan tugas dan pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah (Suprijono (2015:3). Sementara itu, Miftahul Huda (2012:29) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Kooperatif* adalah proses pembelajaran dalam kelompok, dimana proses tersebut didasarkan pada pertukaran informasi secara sosial antar anggota kelompok. Setiap peserta bertanggung jawab atas pembelajarannya sekaligus didorong untuk membantu meningkatkan pembelajaran anggota kelompok lainnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan dan menurut pendapat para ahli yang diatas, bahwa dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran *Kooperatif* yang diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga siswa saling bertukar informasi, saling membantu, dan bertanggung jawab atas pembelajaran masing-masing. Sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan.

2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games*

Tournament (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran *Kooperatif* yang mudah dilaksanakan dan melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status, serta menempatkan siswa dalam peran sebagai tutor sebaya, dengan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar yang dirancang dengan permainan dalam Model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai, sekaligus, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan pendapat Saputra (2020:1117) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model yang melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status, dimana siswa berperan sebagai tutor sebaya. Model ini berfungsi sebagai penguatan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar siswa, dimana mereka bekerja dalam kelompok untuk saling bertukar ide dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Fauzan dan Nurahayu (2020:164). Berbeda dengan pendapat Hermawan dan Rahayu (2020:164) menyatakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran yang membentuk tim heterogen beranggotakan empat hingga enam orang, yang bertujuan agar anggota tim dapat saling memahami dan menguasai materi secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa penjelasan dan pendapat menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran *Kooperatif* yang menggabungkan unsur permainan dan kerja sama kelompok. Model ini, siswa ditempatkan dalam tim heterogen untuk saling bertukar ide, membantu pemahaman materi, berperan sebagai tutor sebaya dan mendorong tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2.1.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Ada beberapa langkah-langkah Model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) seperti yang dikemukakan oleh (Shoimin Aris (2014: 205)

1. Penyajian kelas (*Presentations*)

Pada tahap awal pembelajaran guru memberikan materi melalui presentasi di kelas yang dikenal sebagai penyajian kelas. Guru menguraikan tujuan pembelajaran, inti materi, serta memberikan penjelasan singkat mengenai lembar kerja siswa yang akan dibagikan kepada kelompok-kelompok siswa. Kegiatan ini umumnya dilakukan dengan metode pengajaran langsung atau ceramah yang dipandu oleh guru. Saat presentasi berlangsung, siswa harus fokus dan memahami materi yang disampaikan dengan baik. Pemahaman ini sangat membantu mereka dalam bekerja sama didalam kelompok dan saat mengikuti permainan, karena skor dalam permainan ini tersebut akan menentukan nilai kelompok.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membentuk kelompok-kelompok di kelas berdasarkan kriteria, seperti prestasi peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnis serta ras. Setiap kelompok umumnya terdiri dari 5 hingga 6 orang siswa. Tujuan pembentukan kelompok ini adalah agar anggota dapat memahami materi secara bersama-sama dengan rekan sekelompok, terutama untuk mempersiapkan diri bekerja secara efektif dan maksimal saat mengikuti permainan atau game. Setelah penyajian kelas selesai, kelompok belajar atau tim bertanggung jawab mempelajari lembar kerja siswa. Dalam proses belajar kelompok, peserta didik terlibat dalam diskusi mengenai berbagai masalah, membandingkan jawaban, memeriksa hasil, serta memperbaiki kesalahan konsep jika ada teman sekelompok yang salah.

3. Permainan (*Games*)

Permainan atau game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dibahas dan bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik melalui penyajian kelas dan kegiatan belajar kelompok. Umumnya permainan ini melibatkan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diberi penomoran. Permainan dimainkan di meja turnamen atau lomba, dimana tiga peserta didik dari masing-masing tim atau kelompok sebagai perwakilan. Setiap peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menyelesaikan pertanyaan yang terkait dengan nomor pilihan tersebut. Peserta yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Skor-skor tersebut nantinya akan dijumlahkan untuk mendukung turnamen atau lomba.

4. Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba merupakan kerangka pembelajaran dimana permainan atau game dilaksanakan. Kegiatan ini biasanya diadakan di akhir minggu atau setelah selesai unit pembelajaran, yaitu setelah guru menyampaikan presentasi kelas dan kelompok telah menyelesaikan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik dengan prestasi tertinggi ditempatkan di meja 1, tiga peserta didik berikutnya di meja II dan demikian seterusnya.

5. Penghargaan kelompok

Setelah berakhirnya turnamen atau lomba, guru menyatakan kelompok yang berhasil menang, dan masing-masing tim atau kelompok akan memperoleh sertifikat atau hadiah, ketika rata-rata skornya sesuai dengan kriteria yang telah disepakati. Julukan "*Super Team*" diberikan kepada tim dengan rata-rata skor 50 keatas, "*Great Team*" untuk rata-rata 50-40, serta "*Good Team*" jika rata-ratanya kurang dari 40. Hal semacam ini dapat membuat peserta didik merasa senang dengan presentasi yang telah mereka capai.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Ada beberapa kelebihan Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* yang dikemukakan oleh (Shoimin Aris (2014:207) sebagai berikut:

1. Model *TGT* tidak hanya menonjolkan siswa berprestasi tinggi dalam proses pembelajaran, melainkan juga mendorong siswa dengan kemampuan lebih rendah untuk berpartisipasi aktif dan memberikan kontribusi penting dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran *TGT* mampu memupuk semangat kebersamaan serta sikap saling menghargai diantara anggota kelompok.
3. Model pembelajaran ini mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, sebab guru memberikan penghargaan kepada siswa atau kelompok yang berprestasi dalam proses tersebut.
4. Model pembelajaran ini membuat siswa lebih senang dalam proses pelajaran karena terdapat aktivitas permainan berbentuk turnamen.

Ada beberapa kekurangan Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* yang dikemukakan oleh (Shoimin Aris (2014:208)

1. Kegiatan ini membutuhkan durasi yang relatif lama.
2. Guru dituntut untuk cermat dalam memilih topik pelajaran yang tepat bagi Model ini.
3. Guru juga wajib melakukan persiapan yang teliti sebelum penerapannya, misalnya dengan menyiapkan pertanyaan untuk masing-masing meja turnamen atau lomba dan memahami tingkatan akademik siswa mulai dari yang unggul hingga paling rendah.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena penggunaan media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran dirancang agar dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh serta mempertahankan pengetahuan keterampilan dan sikap yang dibutuhkan. Kata “Media” berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata latin, yaitu dari kata “Medium” yang berarti perantara atau pengantar. Berbeda dengan pendapat Indriana (dalam Vebimawarti (2017:85) menyatakan media pembelajaran terdiri dari berbagai bahan dan alat fisik yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan pengajaran dan mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses belajar belajar akan membantu memperjelas materi yang diajarkan oleh guru. Peran media pembelajaran adalah untuk menyampaikan ide-ide dasar, sehingga dengan adanya media yang sesuai, peserta didik dapat memahami konsep-konsep dasar dan menarik kesimpulan dari hasil pengamatannya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, sekaligus merangsang pikiran, perasaan dan motivasi siswa sehingga proses belajar dapat berjalan dan beralangsur dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai (Hamid (2020: 118). Sejalan dengan pendapat Daryonto (2010:118) mengemukakan bahwa media pembelajaran terdiri dari dari berbagai komponen, baik individu, objek, maupun lingkungan sekitar yang dimanfaatkannya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menarik minat, perhatian, pikiran, emosi siswa sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa pendapat menurut para ahli yang diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mempercepat pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Media ini mencakup berbagai alat yang

membantu menyampaikan pesan pembelajaran, memperjelas materi dan menarik perhatian siswa sehingga mereka memahami konsep pembelajaran.

2.1.7 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup semua bentuk media atau alat yang dibuat untuk mendukung kemudahan dalam pembelajaran. Paling Sepling (2024:208) mengemukakan bahwa Secara umum ada beberapa manfaat media pembelajaran yang terdiri dari:

1. Mengatasi kebosanan siswa dan menarik minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Menjadikan pembelajaran lebih menarik
3. Metode pengajaran akan menjadi lebih beragam
4. Siswa akan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran
5. Mengatasi kendala waktu, ruang dan dan sumber daya

Adapun beberapa manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Febrita dan Ulfah (2019: 85) sebagai berikut :

1. Menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar
2. Pengalaman yang nyata
3. Mengatasi berbagai keterbatasan
4. Menjadikan bahan ajar lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa
5. Membuat pengajaran lebih bervariasi sehingga tidak hanya bersifat verbal dan membosankan
6. Siswa belajar lebih aktif, tidak hanya sekedar mendengarkan
7. Mengembangkan minat dan motivasi siswa
8. Membimbing pemikiran yang konkret
9. Memberikan pengalaman yang sulit didapatkan
10. Memfasilitasi proses pembelajaran

2.1.8 Pengertian Media *Wordwall*

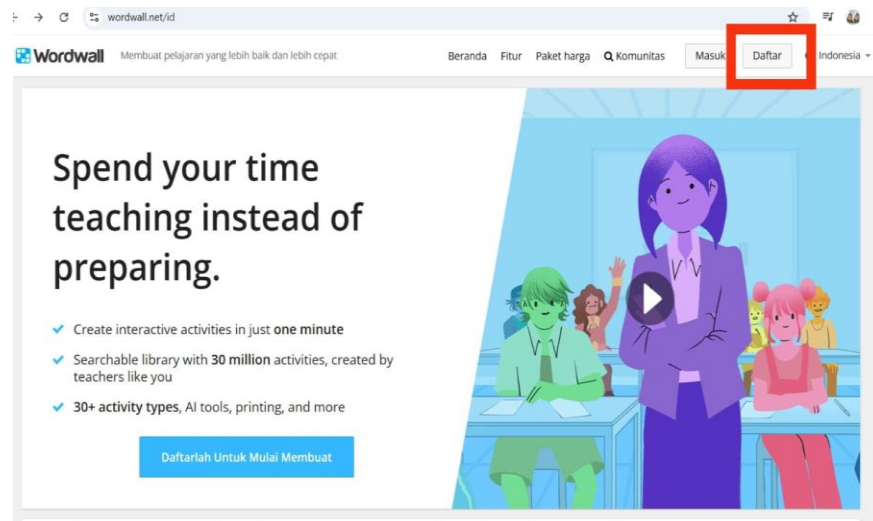
Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, maupun alat penilaian online yang menarik bagi siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dibuat dalam bentuk permainan. *Wordwall* memiliki beragam fitur yang memungkinkan pengguna membuat aktivitas interaktif dan mencetaknya dengan cara yang mudah

Wordwall adalah sebuah aplikasi web yang menarik, berfungsi sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa sekaligus menjadi sumber media pembelajaran (Lestari (2021:326). Sedangkan Wagstaff (dalam Pamungkas 2021) mengemukakan *Wordwall* adalah merupakan alat pembelajaran yang mengharuskan siswa terlibat aktif, bukan hanya sebagai penonton pasif, media ini memungkinkan siswa untuk berkontribusi dalam pengembangannya dan dapat dimanfaatkan untuk memperkuat kegiatan belajar kelompok. Selain itu *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis interaktif, mencocokkan kata, menjodohkan dan lain sebagainya. Platform *Wordwall* dapat kita akses secara daring melalui alamat web: <https://wordwall.net/>

Berdasarkan beberapa penjelasan dan pendapat menurut para ahli yang di atas, maka dapat kita simpulkan *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan edukatif. Aplikasi ini mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar serta dapat digunakan sebagai sumber belajar maupun alat penilaian yang menarik dan menyenangkan.

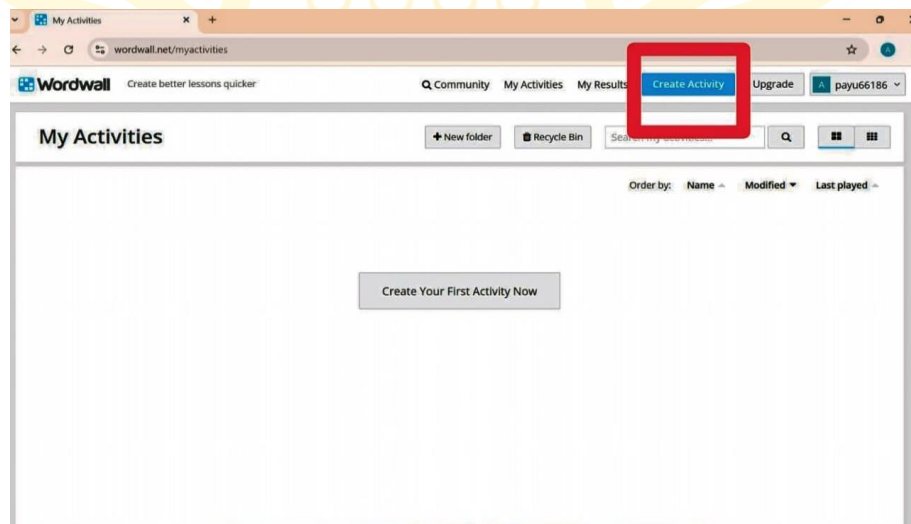
2.1.9 Cara Menggunakan *Wordwall*

Cara menggunakan *Wordwall* yang dikemukakan oleh Paling Sepling (2024:205) bahwa untuk menggunakan *Wordwall* kita harus memiliki akun terlebih dahulu. Setelah masuk ke situs <https://wordwall.net/>, anda bisa mengklik daftar atau *sign up* di pojok kanan atas seperti gambar yang ada dibawah.



Gambar 2.1 Tombol Pendaftaran di Situs *Wordwall*

Setelah mengklik tombol “DAFTAR”, anda perlu mengisi alamat email dan kata sandi yang nantinya akan dikonfirmasi melalui email yang telah didaftarkan. Anda juga langsung dapat masuk menggunakan akun gmail, dan secara otomatis akun tersebut akan terdaftar di situs *Wordwall*. Saat pertama kali masuk ke akun wordwall, tampilan awal yang muncul adalah dinding kosong seperti gambar 2.1

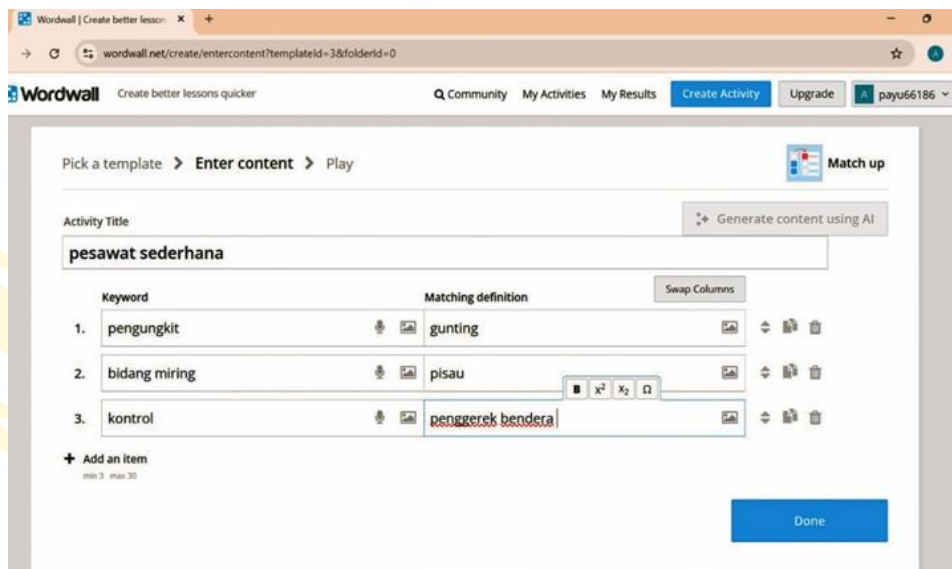


Gambar 2.2 Tampilan Awal *Wordwall* Saat Pertama Sign In

Anda dapat membuat aktivitas dengan cara mengklik tombol berwarna biru seperti yang terlihat pada gambar 2.2 Apabila menggunakan akun *basic* (versi

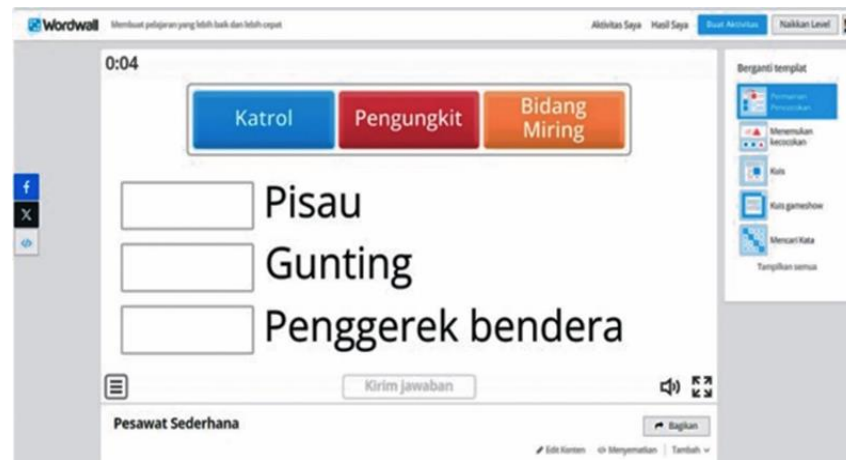
gratis) maka anda hanya dapat diperbolehkan membuat hingga empat aktivitas. Anda juga bisa memilih berbagai *template game* yang sudah disediakan. Namun, jika anda menggunakan akun pro, anda akan mendapatkan tambahan 15 jenis *template game* lainnya.

Pada bagian ini akan dicontohkan cara membuat game evaluasi pembelajaran yang menggunakan salah satu template yang ada pada wordwall. *template* yang dipilih adalah “permainan pencocokan pada *Wordwall*”. Anda tinggal mengisi judul, kemudian mengisi pasangan kata, gambar, audio atau kombinasinya seperti gambar



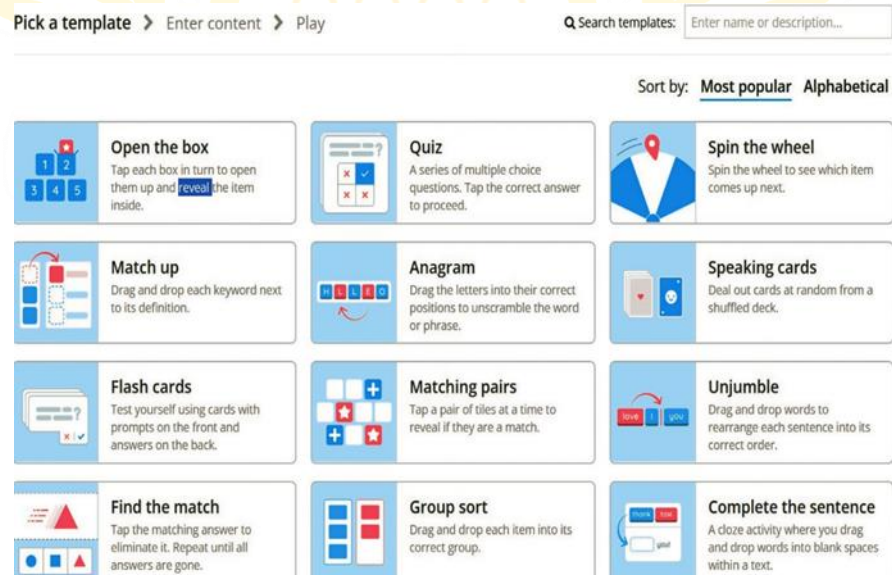
Gambar 2.3 *Template* Permainan Pencocokan pada *Wordwall*

Anda dapat menambahkan gambar atau rekaman audio ke dalam permainan pencocokan ini. Selain itu, tersedia juga gambar ilustrasi bawaan yang bisa langsung digunakan tanpa mengunggah gambar sendiri, setelah menekan tombol selesai, permainan pun sudah siap dan tampilanya seperti pada gambar 2.4



Gambar 2.4 Tampilan Permainan Pencocokan di *Wordwall*

Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan kepada siswa atau disematkan pada berbagai platform digital lainnya. Apabila anda mengalami kesulitan dalam memulai pembuatan permainan untuk evaluasi atau bingung harus mulai darimana, *Wordwall* menyediakan ratusan *template* gratis yang bisa diedit atau dijadikan referensi. Anda hanya perlu menggulir ke bagian bawah hingga menemukan berbagai jenis *template* permainan seperti pada gambar 2.5 kemudian anda dapat mengklik jenis permainan yang diinginkan.



Gambar 2.5 *Template* Permainan yang Disediakan *Wordwall*

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Ada beberapa kelebihan *Wordwall* yang dikemukakan oleh Paling Sepling (2024:208)

- a. Pertama, interaktivitas serta beragam fitur yang disediakan oleh *wordwall* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses evaluasi. Platform ini menyajikan soal dalam bentuk permainan seperti kuis, permainan kata, dan teka-teki. Sehingga pengalaman evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya membuat mereka lebih fokus dan aktif berpartisipasi.
- b. Kedua, *Wordwall* menyediakan fleksibilitas bagi pengajar dalam merancang soal evaluasi yang sesuai dengan metode pengajaran dan tujuan pembelajaran masing-masing. Pengajar dapat dengan mudah membuat soal interaktif, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta merancang evaluasi yang kreatif dan beragam sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa
- c. Ketiga, *wordwall* juga menyediakan fitur untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa setelah sesi evaluasi berakhir. Analisis hasil evaluasi yang disajikan platform ini memungkinkan pengajar memantau perkembangan siswa.

Selain itu *Wordwall* juga memiliki beberapa kekurangan yang dikemukakan oleh (Khosiyono (2022:12) sebagai berikut :

- a. Pembuatan kuis yang dibatasi hanya untuk satu akun agar tidak berpotensi untuk menimbulkan kecurangan
- b. Proses pembuatannya memakan waktu yang cukup lama
- c. Media yang digunakan hanya bersifat visual saja

2.1.11 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa akan mendapatkan hasil belajar. Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah mencapai hasil belajar yang ditentukan melalui evaluasi. Hasil belajar merujuk pada keterampilan atau kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang di diperoleh siswa melalui partisipasinya dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa yang terjadi akibat proses pembelajaran. Perubahan ini dapat di upayakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Proses belajar tidak hanya menghasilkan satu jenis perubahan perilaku, melainkan setiap pengalaman belajar dapat mempengaruhi perubahan dalam ranah tertentu pada diri siswa, sesuai dengan perubahan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar adalah aspek yang paling penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Berbeda dengan pendapat Lindaswari (2020:2985) mengemukakan bahwasanya hasil belajar merupakan suatu perubahan dalam keterampilan, kecakapan, sikap, pemahaman, pengetahuan serta apresiasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui pembelajaran. Sedangkan Marzuki (2023: 62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah proses perolehan yang dicapai melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya selama menjalani suatu aktivitas atau proses.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani pengalaman pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sejalan menurut dengan Rahman (2021: 62) dimana hasil belajar merupakan suatu proses ketika individu mengubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman yang didapatkan.

Berdasarkan beberapa uraian penjelasan dan pendapat menurut para ahli yang ada atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa melalui pengalaman dan interaksi selama proses pembelajaran, perubahan ini mencakup

aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan Pendidikan.

2.1.12 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dijelaskan oleh (Slameto, 2010:54) sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dalam diri siswa. Yang termasuk dalam faktor ini adalah

a) Faktor jasmani

Sehat berarti berada dalam kondisi fisik yang baik dan bebas dari penyakit. Kesehatan adalah kondisi yang menunjukkan keadaan sehat. Kesehatan setiap seseorang memiliki dampak terhadap kemampuannya dalam proses belajar proses belajar dapat terhalang jika kesehatan individu tidak optimal, yang dapat menyebabkan rasa lelah yang cepat serta kurang bersemangat

b) Faktor psikologis

Cacat tubuh, yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

c) Minat

Minat merupakan salah satu kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan. Minat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar, karena jika materi pelajaran yang diajarkan tidak sesuai dengan minat siswa, mereka cenderung tidak akan belajar dengan optimal mengingat kurangnya daya tarik bagi mereka.

d) Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang secara potensial untuk meraih keberhasilan di masa depan. Dengan demikian, setiap individu sebenarnya memiliki bakat yang berarti mereka berpotensi untuk mencapai prestasi hingga tingkat tertentu.

Terkait dengan hal ini, bakat dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar seseorang.

e) Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang merupakan usaha yang disadari untuk mempengaruhi perilaku seseorang, sehingga ia merasa tergerak untuk bertindak dan melakukan sesuatu demi mencapai hasil atau tujuan tertentu.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, berikut yang termasuk faktor eksternal

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial masyarakat memiliki peran penting dalam menentukan prestasi hasil belajar. Jika di sekitar tempat tinggal terdapat beberapa individu-individu yang berpendidikan tinggi dan memiliki sikap yang positif, hal ini secara otomatis akan mempengaruhi dan mendorong anak-anak untuk lebih giat dalam belajar. Sebaliknya, jika lingkungan tempat tinggal dipenuhi oleh anak-anak yang kurang baik dan tidak memiliki Pendidikan yang memadai, hal itu dapat menghambat semangat belajar anak.

b) Lingkungan sosial keluarga

Keluarga terdiri dari ayah, ibu, anak-anak dan kerabat yang tinggal dalam satu rumah. Pengaruh orang tua sangat besar terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tingkat pendidikan orang tua, besarnya penghasilan, perhatian, dan bimbingan yang diberikan, keharmonisan hubungan antara kedua orang tua, kedekatan orang tua dengan anak dan sebagainya dapat berkontribusi pada pencapaian hasil belajar anak

c) Lingkungan sosial sekolah

Faktor-faktor yang berasal dari sekolah yang mempengaruhi proses belajar meliputi beberapa hal contohnya seperti metode

pengajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, interaksi antar siswa, disiplin di sekolah beserta pelajaran yang diajarkan.

3. Faktor non sosial

Faktor-faktor yang tergolong dalam lingkungan non sosial yang meliputi gedung sekolah, tempat tinggal, peralatan belajar, kondisi cuaca, serta waktu yang digunakan oleh siswa. Jika gedung sekolah tidak memadai, maka proses belajar tidak berjalan dengan baik. Demikian pula, kondisi rumah yang berantakan dan terlalu padat dapat memberikan dampak negatif terhadap kegiatan hasil belajar.

2.1.13 Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup (biotik) dan makhluk tak hidup (abiotik) di alam semesta, serta interaksi diantara keduanya. Selain itu IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan. Dalam kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya, IPA dan IPS diajarkan sebagai mata pelajaran yang terpisah. Namun, dalam kurikulum 2013, kedua mata pelajaran tersebut dijabarkan secara bersamaan dalam tema pembelajaran tertentu. Selain itu, dalam kurikulum merdeka, IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut dengan IPAS.

Pada pembelajaran IPAS, banyak teori yang harus dipahami oleh peserta didik, bukan hanya dihafal, agar pengetahuan yang diperoleh dapat lebih kuat dan diterapkan dalam kehidupan. Dalam konteks ilmu pengetahuan alam, peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan eksperimen dan pengamatan tentang makhluk hidup guna mendapatkan penemuan serta memahami lingkungan. Di sisi lain, dalam aspek sosial, peserta didik diharuskan untuk mempelajari lingkungan Masyarakat, khususnya dalam hal interaksi sosial.

Berdasarkan penjelasan tentang pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan gabungan dari IPA dan IPS yang membahas dan mempelajari hubungan antara makhluk hidup, lingkungan, serta kehidupan manusia. Dalam kurikulum merdeka, IPAS disajikan sebagai satu

mata pelajaran yang menekankan pemahaman tentang teori, eksperimen dan pengamatan, serta kajian interaksi sosial agar pengetahuan siswa lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.14 Materi Pembelajaran

A. Komponen Ekosistem



Gambar 2.6 Komponen Ekosistem

Sumber : Buku IPAS Kelas V

Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup atau komponen biotik dan komponen abiotik didalam suatu tempat.

1. Komponen Abiotik

Komponen abiotik adalah unsur dari lingkungan yang tak hidup. Pada gambar ekosistem di atas, yang termasuk komponen abiotik antara lain cahaya matahari, udara, air, tanah, suhu dan kelembapan udara.

a) Cahaya matahari

Salah satu peran cahaya matahari adalah untuk fotosintesis pada tumbuhan hijau. Hasil fotosintesis menghasilkan cadangan makanan yang menjadi sumber makanan bagi tumbuhan, hewan, dan manusia.



Gambar 2.7 Cahaya Matahari Contoh Komponen Abiotik

Sumber: Buku IPAS Kelas V

b) Udara

Oksigen dan karbon dioksida adalah contoh udara di sekitar kita. Oksigen dibutuhkan hewan dan manusia untuk bernapas. Ketika bernapas, kita menghasilkan karbon dioksida. Karbon dioksida digunakan tumbuhan dalam proses fotosintesis yang salah satunya adalah oksigen.



Gambar 2.8 Udara Contoh Komponen Abiotik

Sumber: Buku Paket Kelas V

c) Air

Setiap makhluk hidup membutuhkan air. Air dibutuhkan tumbuhan untuk fotosintesis. Sementara itu, manusia dan hewan membutuhkan air untuk minum, ada pula makhluk hidup yang membutuhkan air sebagai tempat tinggalnya, dapat kita perhatikan seperti gambar yang ada dibawah.



Gambar 2.9 Air Contoh Komponen Abiotik

Sumber: Buku Paket Kelas V

d) Tanah

Tanah merupakan habitat atau tempat hidup berbagai makhluk hidup. Contohnya, tanah menjadi tempat tumbuh bagi tumbuhan.



Gambar 2.10 Tanah Contoh Komponen Abiotik

Sumber: <https://share.google/images/RmeGRVG1pe3qcEoF5>

e) Suhu

Cahaya matahari sangat mempengaruhi suhu di suatu tempat. Saat matahari bersinar terik, suhu tempat tersebut akan tinggi. Terjadinya perubahan suhu sangat berpengaruh terhadap kehidupan makhluk hidup di suatu ekosistem.



Gambar 2.11 Suhu Contoh Komponen Abiotik

Sumber: <https://share.google/images/AN17wTJHu3gAjVAfv>

f) Kelembapan udara

Daerah yang memiliki kelembapan udara yang tinggi adalah pegunungan. Sementara itu, pantai memiliki kelembapan udara yang rendah.



Gambar 2.12 Kelembapan Udara Contoh Komponen Abiotik

Sumber: Buku Paket Kelas V

2. Komponen Biotik

Komponen biotik adalah unsur dalam lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup. Didalam ekosistem terdapat satuan makhluk hidup. Satuan makhluk hidup tersebut adalah sebagai berikut.

a. Individu

Individu adalah makhluk hidup tunggal.



Gambar 2.13 Contoh Individu Komponen Biotik

Sumber: Buku Paket Kelas V

b. Populasi

Populasi adalah kumpulan individu yang menempati habitat tertentu. Gambar dibawah merupakan contoh populasi



Gambar 2.14 Contoh Populasi Komponen Biotik

Sumber: Buku Paket Kelas V

c. Komunitas

Komunitas adalah seluruh populasi yang hidup didalam habitat tertentu. Contohnya populasi ikan, populasi katak, populasi rusa, populasi teratai membentuk komunitas danau.



Gambar 2.15 Contoh Komunitas Komponen Biotik

Sumber: <https://share.google/images/MTvbycSzd0ctMUfTi>

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir biasanya digunakan untuk membantu penulis untuk memusatkan penelitiannya dan memahami hubungan variabel. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019:95) menyatakan kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagaimana masalah yang penting. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 064960 Medan Polonia terdapat masalah yang ditemukan yaitu rendahnya hasil belajar IPAS. Masih terdapat sebagian peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan karena penggunaan model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas masih belum maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran membosankan, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, peserta didik tidak memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu melalui Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status serta menempatkan siswa dalam peran sebagai tutor sebaya, dengan mengandung unsur permainan dan penguatan. Dengan

adanya Model *TGT* siswa akan lebih santai dan lebih santai, sekaligus, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Wordwall merupakan platform berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis interaktif mencocokkan kata, menjodohkan dan lain sebagainya. Platform ini memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan dan sesuai dengan materi ajar. *Wordwall* memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumus masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pada permasalahan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberikan definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah rancangan untuk menerapkan rencana pembelajaran dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis dengan tujuan untuk mencapai misi pembelajaran
2. Model pembelajaran *Kooperatif* merupakan model pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama, berkolaborasi, berargumentasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status yang beranggotakan 5-6 orang.
4. Media pembelajaran adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat yang membantu siswa memahami materi lebih cepat, meningkatkan motivasi belajar serta membangun suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.
5. Media *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang memiliki beragam fitur permainan.
6. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati serta alam semesta dan interaksi keduanya. IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).
7. Materi komponen ekosistem adalah materi yang mempelajari tentang ekosistem serta komponen ekosistem yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu komponen abiotik dan komponen biotik