

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Hasil Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar**

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa merupakan suatu subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam pelaksanaan disekolah, siswa mengalami proses belajar lalu setelah itu siswa diharapkan dapat berubah sesuai dengan apa yang dia pelajari, mengetahui apa yang sebelumnya mereka tidak ketahui. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana seseorang mrnguasai materi yang sudah di sampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil belajar, diperlukan alat untuk mengukur hasil belajar tersebut yakni alat evaluasi. Menurut Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Rusman, 2017). Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Menurut Bloom dalam Alim (2023) “Hasil belajar mencakup kemampuan Kognitif (Pengetahuan), Afektif (Sikap), dan Psikomotor (Keterampilan)”. Menurut Bloom hasil belajar mencakup 3 ranah yang saling berkaitan satu sama lain yang Dimana ranah pertamanya adalah Kognitif yang mana meliputi *Knowledge* (pengetahuan/ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk), *evaluating* (menilai). Lalu ranah kedua yaitu Afektif mencakup: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Dan ranah yang ketiga Psikomotor mencakup : *initiatory*, *pre-routine routinized*, keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

### **2.1.1.2 Faktor – Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa hal menurut Slameto dalam Budiwibowo (2016) Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya:

1. Faktor Internal, dimana faktor ini berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti:

a. Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah ini berupa kesehatan dan cacat tubuh.

1) Kesehatan

Kesehatan ini yakni raga atau badannya sehat dan terbebas dari penyakit yang akan menghambat pada proses belajarnya.

2) Cacat tubuh,

Cacat tubuh ini merupakan bawaan dari lahir atau pada masa hidupnya siswa bisa mengalami cacat akibat kecelakaan yang mereka alami. Cacat tubuh ini dapat berupa buta, setengah buta, tuli, patah kaki, patah tangan dan lumpuh yang mana sama akan mempengaruhi pada hasil belajar.

b. Psikologis

Faktor Psikologis ini terdiri dari:

1) Intelelegensi

Intelelegensi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang terdiri dari Tigas Jenis yakni kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan situasi dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep yang abstrak secara benar, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelelegensi ini berpengaruh besar terhadap hasil belajar dan kemajuan belajar siswa. Siswa yang mempunyai tingkat intelelegensi yang tinggi maka akan lebih berhasil daripada siswa yang memiliki tingkat intelelegensi yang rendah.

2) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan yang terjadi atas dasar pengamatan pada suatu objek (benda/hal). Dalam pembelajaran perhatian ini dapat bersumber dari bahan ajar yang diberikan kepada siswa, semakin

menarik bahan ajar maka perhatian siswa akan semakin tinggi, begitupun sebaliknya.

3) Minat

Minat merupakan keinginan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati oleh seseorang, diperhatikan terus menerus dan disertai oleh rasa senang.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang, dalam pembelajaran bakat mempengaruhi terhadap proses belajar. Jika siswa mempelajari suatu hal sesuai bakatnya maka akan menghasilkan prestasi belajar. Lalu bakat juga bisa dilatih dan diciptakan seiring kemauan seseorang.

5) Motif

Motif merupakan dorongan yang melandasi seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

6) Kematangan

Kematangan merupakan suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, Dimana alat – alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

7) Kesiapan

Kesiapan merupakan ketersediaan untuk memberikan reaksi. Kesiapan ini timbul dari diri seseorang yang berhubungan juga dengan kematangan.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri kita yang terdiri dari:

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar in mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat.

#### **2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar**

Indikator Hasil belajar merupakan ciri atau hasil yang tampak, dapat dilihat, dapat diamati dan dapat diukur sebagai daya pembeda bahwa seseorang telah belajar yakni adanya perubahan. Indikator hasil belajar ini merupakan sejumlah kompetensi dasar. Kompetensi dasar merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pelajaran tertentu. Sejalan dengan pendapat Kurniawan yang menyebutkan bahwa indikator hasil belajar adalah sejumlah kemampuan kecil, tugas-tugas yang merupakan komponen dari suatu kompetensi dasar (Kurniawan, 2020). Lalu ada beberapa hal yang menjadi tolak ukur dalam keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran diantaranya Antusias siswa mengerjakan tugas, keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, keberanian siswa dalam bertanya, dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan (Haris & Jihad 2019).

Menurut Moore (2014) hasil belajar dapat diukur dari tiga ranah diantaranya: Ranah kognitif yang terdiri dari (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi), Ranah afektif yang terdiri dari (penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai), dan Ranah psikomotorik, yang terdiri dari Pergerakan fundamental, pergerakan generic, pergerakan ordinatif, dan pergerakan kreatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan

untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki *skill* atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik)

Dalam Syah (1999) ini disajikan kata-kata operasional yang dapat digunakan untuk indikator hasil belajar, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik Pada tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Indikator Hasil Belajar Peserta Didik**

<b>Aspek</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator Hasil Belajar</b>
1. Kognitif	1. Pengetahuan 2. Pemahaman 3. Penerapan Analisis 4. Sintesis 5. Evaluasi	Menyebutkan,menuliskan, menyatakan, mengurutkan,mengidentifikasi,mendefinisikan,mencocokkan, memberi nama, memberi label, melukiskan. Menerjemahkan, mengubah, menggenaralisasikan, menguraikan, merumuskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan. Mengoperasikan, mengubah, mengatasi menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung. Menguraikan, bagi-bagi, memilih, dan membedakan. Merancang, merumuskan, mengorganisasikan,

Aspek	Kompetensi	Indikator
		menerapkan, memadukaan, dan merencanakan. Menkritis, menafsirkan, mengadili, dan memberikan evaluasi.
2. Afektif	1. Penerimaan 2. Menanggapi 3. Penanaman 4. Pengorganisasian 5. Karakteristik	Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya dan mengalokasikan. Konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan, menginisiasi, menguindang, melibatkan, mengusulkan, dan melakukan. Memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan, dan mempengaruhi. Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.
3. Psikomotorik	1. Pengamatan 2. Peniruan 3. Pembiasaan 4. Penyesuaian	Mengamati proses. Memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada setiap artikulasi. Melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur, dan menggunakan sebuah model. Membiasakan perilaku yang sudah dibentuknya, mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten. Menyesuaikan model, mengembangkan model, dan menerapkan model.

Sumber : (Syah, 1999)

Pada penelitian ini, penulis menggunakan indikator hasil belajar berlandaskan taksonomi bloom revisi C1-C6. Anderson dan Kratwohl dalam Oktaviana & Prihatin (2018) menguraikan bahwa hasil revisi taksonomi bloom pada ranah kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori. Adapun klasifikasi ranah kemampuan berpikir kognitif dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2. 2**  
**Klasifikasi Ranah Kemampuan berpikir Kognitif**

No.	Kategori	Proses Kognitif	Keterangan
1.	Mengingat ( <i>Remember</i> )	1. Mengenali 2. Mengingat kembali.	Mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang
2.	Memahami atau mengerti ( <i>understand</i> )	1. Menafsirkan 2. Mencontohkan, 3. Mengklasifikasikan 4. Merangkum 5. Menyimpulkan 6. Membandingkan 7. Menjelaskan	Proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi. Pada kategori ini makna dari materi pembelajaran dikonstruksi, mulai dari yang diucapkan, digambar, dan ditulis.
3.	Mengaplikasikan ( <i>apply</i> )	1. Mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan) 2. Tugasnya hanya soal latihan) 3. Mengimplementasikan (ketika tugasnya merupakan masalah)	Melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah

No.	kategori	Proses Kognitif	Keterangan
4.	Menganalisis ( <i>analyze</i> )	1. Membedakan 2. Mengorganisir 3. Mengatribusikan.	Melibatkan proses memecahkan materi jadi bagian - bagian kecil dan menentukan hubungan antar bagian dan hubungan hubungan antar bagian bagian tersebut dari struktur keseluruhannya
5.	Mengevaluasi ( <i>evaluate</i> )	1. Memeriksa (keputusan-keputusan diambil berdasarkan kriteria internal) 2. Mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal)	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar.
6.	Menciptakan ( <i>create</i> )	1. Merumuskan 2. Merencanakan 3. Memproduksi	Melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional.

Sumber: (Oktaviana & Prihatin, 2018)

## 2.1.2 Pembelajaran Kooperatif

### 2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran cooperative atau *Cooperative Learning* adalah metode pembelajaran yang mana berpusat kepada siswa, dan pembelajaran dilakukan

secara kelompok. Kelompok pada pembelajaran kooperatif ini terdiri dari kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dan saling membantu. Menurut Suprihatiningrum (2013) “Anggota – anggota kelompok bertanggung jawab ketuntasan tugas – tugas kelompok”. Sejalan dengan pedapat tersebut pada pembelajaran kooperatif ini setiap siswa mempunyai tugas masing – masing dan mengharuskan untuk bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Slavin dalam Sulistio & Haryanti (2022) “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman, serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai prestasi belajar tinggi”. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bergantung terhadap efektivitas kelompok dari masing – masing siswa tersebut. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab akan apa yang telah mereka pelajari dan yang mereka sajikan lalu membantu teman anggotanya untuk mempelajarinya

#### **2.1.2.2 Langkah – Langkah Pembelajaran Kooperatif**

Pelaksanaan pembelajaran tentunya harus ada langkah – angkah atau tahapan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Menurut Trianto (2019) langkah – langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Langkah pertama adalah pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

2. Menyajikan informasi

Langkah kedua penyajian bahan pelajaran atau materi oleh guru berupa bacan maupun demonstrasi.

3. Mengorganisasikan kelompok

Langkah ketiga membentuk kelompok dengan pengarahan dari guru, pembentukan kelompok dilakukan dengan mengefesiensikan waktu dan tenaga.

4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Langkah keempat siswa mengerjakan tugas tugas yang diberikan oleh guru dengan bimbingan serta arahan yang jelas.

5. Evaluasi

Langkah kelima hasil kerja dari masing-masing kelompok dievaluasi oleh guru serta presentasi dari masing- masing kelompok juga dievaluasi secara menyeluruh.

#### 6. Memberikan Penghargaan

Langkah keenam memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan kinerja yang telah ditunjukan dari masing-masing kelompok.

Menurut pendapat diatas, ada 6 tahapan dalam pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan agar pembelajaran lebih terstruktur dan dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

### **2.1.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)**

#### **2.1.3.1 Pengertian *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-5 orang siswa. Menurut Slavin dalam Rifai (2016) menyatakan bahwa pada STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran dan kemudian siswa bekerjasama untuk memastikan bahwa siswa menguasai pelajaran tersebut. Menurut Ahmad Susanto dalam Nisa (2023)

STAD yang merupakan singkatan dari *Student Team Achievement Division*. Pembelajaran kooperatif Tipe STAD merupakan strategi yang paling mendasar dan efektif bagi Guru yang baru mengenal metode kooperatif. STAD dalam pelaksanaanya meliputi pembelajaran kelompok, ulangan/ujian, dan pengumuman hasil ujian. STAD adalah salah satu metode pembelajaran yang paling sederhana. Siswa ditugaskan kedalam kelompok belajar yang terdiri dari empat orang atau lebih yang dicampur berdasarkan kinerja, jenis kelamin, dan etnis. Setelah guru menyajikan pelajaran, siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah mempelajari materi. STAD adalah suatu sistem yang mendorong siswa untuk berani dan saling membantu dalam memahami konten yang disajikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif dengan teknik STAD dapat membantu siswa untuk saling bekerja sama dan menyelesaikan masalah yang

mereka hadapi, saling menghargai satu sama lain agar mencapai tujuan yang diinginkan.

### **2.1.3.2 Langkah – Langkah Pembelajaran STAD**

Dalam pelaksanaanya tentunya ada langkah – langkah yang harus ditempuh agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara terstruktur, Adapun langkah – langkah pembelajaran STAD. Menurut Wibowo dalam Esminarto (2016) tahapan dalam pembelajaran terdiri dari 5 langkah diantaranya:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya empat orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain- lain).
2. Siswa menyimak materi Pelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Siswa melakukan diskusi kelompok yang telah ditugaskan oleh guru. Siswa yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada siswa lainnya sampai semua siswa dalam kelompok itu mengerti.
4. Siswa mengerjakan kuis yang telah diberikan oleh guru.
5. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi diberikan penghargaan.

Peneliti Menggunakan Langkah – Langkah STAD Menurut Slavin dalam Herwin (2021) yang terdiri dari lima komponen yaitu:

1. Presentasi kelas

Pada presentasi kelas ini, siswa menyimak penjelasan materi yang diberikan oleh guru.

2. Tim

Siswa dibentuk kedalam suatu tim yang terdiri dari 4-5 orang seetiap kelompoknya. Kelompok tersebut mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas.

3. Kuis

Siswa mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru dan tidak diperbolehkan untuk Kerjasama dan setiap siswa bertanggung jawab atas individu untuk memahami materinya

4. Nilai kemajuan individual

Nilai kemajuan individual adalah untuk memperbaiki kepada siswa yang lebih giat dan akan dicapai jika kinerja lebih baik daripada sebelumnya.

5. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila Nilai mencapai kriteria tertentu.

**2.1.3.3 Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)***

Menurut Soniah (2021) kelebihan pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama kelompok.
2. Menyuburkan hubungan antara pribadi yang positif di antara siswa yang berasal dari ras yang berbeda.
3. Menerapkan bimbingan oleh teman.
4. Menciptakan lingkungan yang menghargai nilai ilmiah.

Sedangkan menurut Ariani & Agustin (2018) kelebihan pembelajaran kooperatif di klasifikasikan sebagai berikut:

1. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
2. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
4. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

**2.1.3.4 Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)***

Model pembelajaran tentunya terdapat kelemahan pada pelaksanaanya. Adapun kelemahan penerapan pembelajaran STAD Menurut Ariani & Agustini (2018) diantaranya:

1. Sejumlah siswa mungkin banyak yang bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
2. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.

3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD.
4. Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif STAD.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif**

##### **2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktifistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses perbelajaran. Adapun pengertian media interaktif Menurut Warsita (2016)

Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto , video, animasi, musik, narasi.

Berdasarkan pendapat diatas, Menurut Cheng (2009) Mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem atau alat yang mana dapat membantu proses pembelajaran, yang didalamnya terdapat beberapa fitur seperti teks, gambar, audio yang dapat menarik minat siswa.

##### **2.1.4.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tentunya sangat berpengaruh bagi keberlangsungan pembelajaran, memudahkan dan membuat pembelajaran terasa lebih hidup. Menurut Kemp dan Dayton dalam Riyana (2009) media pembelajaran memberikan beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah ke arah yang positif.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diyakini bahwa media pembelajaran dapat memberikan manfaat terhadap kegiatan pembelajaran, dikarenakan memudahkan guru dan dapat menumbuhkan semangat belajar juga meningkatkan hasil belajar, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurrita (2018)

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

### **2.1.5 Media Interaktif *Wordwall***

#### **2.1.5.1 Pengertian Media Interaktif *Wordwall***

Media game interaktif *Wordwall* adalah media game interaktif berbasis teknologi interaktif dalam bentuk website, yang menyajikan berbagai game interaktif untuk didesain oleh para guru dalam mendesain media game interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sari & Yarza (2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Media game interaktif *Wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam *website*. Menurut (Minarta & Pamungkas, 2022)

*Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang berupa game sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan.

dimana aplikasi ini tebilang cukup mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan juga pendidik.

Berdasarkan pendapat diatas, media *Wordwall* merupakan media yang berisikan game interaktif yang bisa di akses lewat teknologi. *Wordwall* ini berupa web atau aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai fitur menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

### 2.1.5.2 Fitur – Fitur Media Interaktif *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* ini memuat berbagai fitur menarik yang dapat menarik perhatian siswa diantaranya ada *quiz*, *random cards*, *crossword* dan lain sebagainya. Menurut Sinaga & Soesanto (2022) dapat dilihat pada Gambar dibawah ini.



**Gambar 2. 1**

### Tampilan Fitur *Wordwall*

Adapun penjelasan gambar diatas mengenai fitur – fitur yang ada pada platform *Wordwall* sebagai berikut:

1. *Match Up*, siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci disamping definisinya.
2. *Quiz*, siswa diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal erikutnya.

3. *Random Wheel*, siswa diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar yang akan memunculkan gambar. Kemudian siswa mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi.
4. *Missing word*, siswa diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong.
5. *Group Sort*, permainan ini meminta siswa untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar
6. *Matching Pairs*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul digambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang-ulang agar semua jawaban hilang.
7. *Unjumble*, cara siswa diminta untuk memilih meminta siswa menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
8. *Random Cards*, siswa diminta untuk memperhatikan permainan ini meminta siswa untuk memperhatikan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.
9. *Find the Match*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.
10. *Open the Box*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.
11. *Anagram*, siswa diminta untuk menyeret huruf ke posisi yang benar sehingga merangkai kata yang benar.
12. *Labelled Diagram*, siswa diminta untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.

13. *Gameshow Quiz*, siswa diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan.
14. *Wach-a-mole*, siswa diminta menjawab pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.
15. *True or False*, siswa diminta untuk menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya benar atau salah.
16. *Ballon Pop*, siswa diminta untuk meletuskan balon ke masingmasing kata kunci yang cocok dengan definisinya.
17. *Maze Chase*, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin kemudian, langsung menuju zona jawaban yang benar sambil menjauh dari musuh.
18. *Airplane*, siswa diminta untuk mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah.

#### **2.1.5.3 Karakteristik Media *Wordwall***

Media *Wordwall* memiliki beberapa karakteristik khususnya dalam pembelajaran diantaranya Menurut Andini (2023) sebagai berikut :

1. Tingkat Kesulitan atau level dapat disesuaikan dengan siswa. Pada media pembelajaran *Wordwall* ada berbagai tingkat kesulitan yang berhubungan dengan level yang berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya.
2. Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa lebih semangat dalam menjawab soal-soal sehingga dapat mengarahkan mereka untuk mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan mereka.
3. Menambah pengalaman siswa, mereka dapat mencoba memainkan permainan yang banyak dan mungkin dapat merasakan kalah atau gagal, tetapi mereka akan terus mengulangi dan mencoba untuk bermain dengan game itu lagi.
4. Bisa dimainkan secara sendirian maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat diatas, media *Wordwall* memiliki beberapa karakteristik yang dapat membantu keberlangsungan pembelajaran agar terasa lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan pada siswa.

#### **2.1.5.4 Kelebihan Media *Wordwall***

Menurut Maghfiroh (2018) ada beberapa kelebihan media pembelajaran *Wordwall* yaitu sebagai berikut:

1. Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa *template*.
2. Game ini dapat dikirimkan secara langsung melalui *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun aplikasi lainnya.
3. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya.
4. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.
5. *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.
6. *Wordwall* cocok digunakan untuk mengvaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada siswa.

#### **2.1.5.5 Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall***

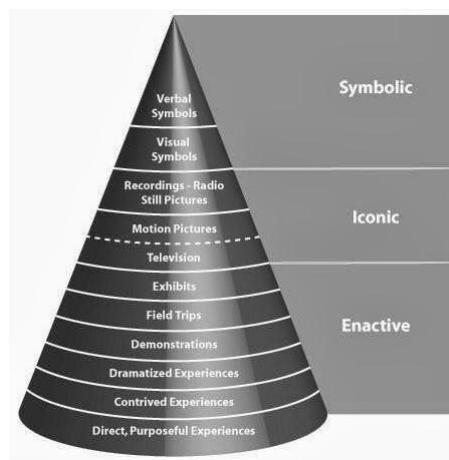
Menurut (Andini, 2023) kekurangan media pembelajaran *Wordwall* yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat banyak model dari aplikasi *Wordwall* yang dapat membuat pengguna aplikasi ini kebingungan.
2. Pengguna aplikasi ini harus kreatif dan berperan aktif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sendiri.
3. Diperlukan akses internet sehingga membutuhkan koneksi internet.

#### **2.1.6 Teori Edgar Dale (Kerucut Pengalaman)**

Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas).

Menurut Edgar Dale 1996 dalam Suryani & A.Setiawan (2018:23) "tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang disampaikan kepada peserta didik disebut sebagai pesan, guru bertindak sebagai sumber pesan yang menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut sesuai dengan kemampuannya sehingga simbol tersebut dapat dipahami sebagai pesan (*decoding*)".



**Gambar 2.2**  
**Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Gambar tersebut menjelaskan tentang rentang tingkat pengalaman dari yang bersifat konkret hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi yang paling abstrak. Hal ini memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Dasar penggerucutan tersebut bukanlah tingkat kesulitan materi, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Berikut ini merupakan penjelasan dari kerucut pengalaman tersebut. Teori tersebut sejalan dengan penggunaan media *Wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini bahwa semakin kongkrit media yang digunakan maka semakin tinggi pengetahuan yang diperoleh, oleh karena itu dengan berbantuan media *Wordwall* peserta didik dapat membuat peserta didik meningkatkan pemahamannya karena media tersebut menarik dari segi tampilan dan penerapan sehingga peserta akan lebih antusias dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

### 2.1.7 Teori Kontruktivisme

Dalam pelaksanaanya, Penerapan Model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan teknik STAD tentunya ada teori yang mendukung. Pembelajaran STAD ini mengharuskan siswa untuk aktif dalam kegiatan kelompok kecil untuk saling memotivasi satu sama lain agar hasil yang didapatkan maksimal. Adapun teori yang mendukung model pembelajaran STAD ini yakni teori pembelajaran Kontruktivisme. Menurut (Suparlan, 2019) “Teori Kontruktivisme merupakan teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari padasiswa akan meningkat kecerdasannya”.

Selanjutnya Menurut (Masgumelar & Mustafa, 2021) “konstruktivisme merupakan pendekatan belajar yang menyempurnakan dari teori belajar behavioristik dan kognitif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa karena dalam teori belajar konstruktivisme menekankan pada keterlibatan siswa dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi”.

Berdasarkan teori tersebut, teori kontruktivisme ini merupakan teori yang mendukung dikarenakan sesuai dengan pemahaman yang berpusat kepada siswa. Pada pembelajaran STAD pembelajaran difokuskan kepada keaktifan siswa, pembelajaran berpusat kepada siswa yang mana sejalan dengan teori kontruktivisme.

## 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian – penelitian terdahulu yang relevan diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 2. 3**  
**Hasil Penelitian yang Relevan**

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Mukarramah & Agung Riadin (2022)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar	Aplikasi <i>Wordwall</i> berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan. Berdasarkan interpretasi

		Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan	koefisien korelasi ( $t$ hitung 2,145), maka nilai $t$ tabel sebesar 1,761 termasuk memiliki tingkat hubungan yang kuat antara kedua variabel pada hipotesis. Persentase sumbangan pengaruh aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar ekonomi sebesar 65,7%
2.	Ihfanti Fidya, Romdanih dan Eva Oktaviana (2021)	Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Media Game Interaktif <i>Wordwall</i>	Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan ternyata dengan menggunakan media game interaktif <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPS. hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang mengalami peningkatan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, selain itu Guru dapat menerapkan media game interaktif <i>Wordwall</i> sebagai media yang inovatif dalam kegiatan belajar.
3.	I Komang Gede	Penerapan Pembelajaran	Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa

	Sudarsana (2021)	Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika	penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IXG SMP Negeri 1 Bebandem Tahun Pelajaran 2019/2020.
4.	Efrianti M.Situmorang, (2016)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial SMA NEGERI 1 SIANJUR MULAMULA T. P 2015/2016	Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sianjur MulaMula T.P 2015/2016.
5.	Sakinata Maulidina Minarti dan Heni Purwa Pamungkas (2022)	Efektivitas Media <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan aplikasi <i>Wordwall</i> .

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan, peneliti menemukan bahwa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu terletak pada penggunaan model pembelajaran dan desain penelitian yang sama yaitu model pembelajaran Kooperatif dengan teknik *Student Team Achievement Division* (STAD) dan desain penelitian quasi eksperimen. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada subyek penelitian, penggunaan media

pembelajaran berupa Media Interaktif *Wordwall* dan Hasil Belajar sebagai variabel terikat.

### 2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka berpikir merupakan suatu penjelasan atau gambaran yang dituangkan dalam suatu *paragraph* yang berisikan mengenai hubungan antar variabel suatu penelitian. Menurut Hardani (2020) "Kerangka berpikir merupakan suatu model atau gambaran yang didalamnya terdapat sebuah konsep penjelasan tentang hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya". Adapun isi dari kerangka pemikiran yakni gambaran pengarug antara variabel bebas terhadap variabel terikat yakni Model *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media interaktif *Wordwall* terhadap Hasil Belajar.

Adapun teori yang melandasi penelitian ini yakni teori belajar Konstruktivisme. Teori konstruktivisme dikembangkan oleh J. Piaget mulai pada tahun 1920-an sampai dengan 1950-an. Menurut Masgumelar & Mustafa (2021) mengungkapkan "konstruktivisme dipelopori oleh J. Piaget, beranggapan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang menganalisis sesuatu." Artinya, seseorang yang belajar berarti individu tersebut membentuk struktur pengetahuannya secara aktif, sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran dari guru dan kegiatan belajar dilakukan secara terus menerus berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Perubahan struktur pengetahuan tersebut dapat terlihat dari hasil belajar yang didapatkan setelah pembelajaran berlangsung. Selain teori konstruktivisme, Adapun teori yang pendukung penelitian ini yakni teori Edgar Dale yang mana penelitian ini tidak hanya meneliti model akan tetapi ada media yang ikut diuji dan berlandaskan pada teori media yang dicetuskan oleh Edgar Dale Dimana Menurut Edgar Dale 1996 dalam Suryani & A.Setiawan (2018:23) "tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang disampaikan kepada peserta didik disebut sebagai pesan, guru bertindak sebagai sumber pesan yang menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut sesuai dengan

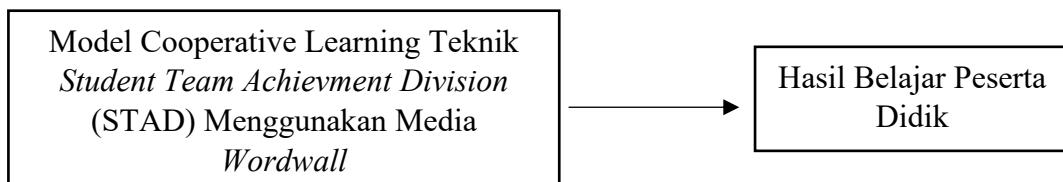
kemampuannya sehingga simbol tersebut dapat dipahami sebagai pesan (*decoding*)”.

Fenomena yang terjadi di lapangan tempat melakukan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dibuktikan dengan Nilai siswa yang masih kurang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Adapun faktor lain yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah yakni kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik dan pembelajaran selalu berpusat kepada guru. Oleh sebab itu, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kegiatan belajar dikelas yakni guru dapat menerapkan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan menekankan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru.

Menurut Bahtiar (2020: 208) “Model pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa unsur yang mempengaruhi hasil belajar siswa”. Hal tersebut sejalan dengan Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Adapun model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam Upaya meningkatkan hasil belajar siswa yakni pembelajaran kooperatif *Tipe Student Team Achievement Division (STAD)* Pada kelas eksperimen dan pada kelas control digunakan model *Konvensional*. Dua model tersebut memiliki persamaan yakni dilakukan secara kelompok, akan tetapi yang membedakannya jika pada model STAD diberikan Kuis dan di TGT menggunakan Permainan. Sejalan dengan pendapat Menurut Isjoni (2011) “Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling menginspirasi dan membantu dalam mempelajari materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal”. Selain itu, diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Roki (2023) yang hasilnya mengungkapkan “Penelitian ini didasari oleh penggunaan dua model pembelajaran yang berbeda yakni model STAD pada kelas eksperimen dan TGT pada kelas kontrol. Hasil *N-Gaint* peserta didik kelas eksperiment mendapatkan persentase 56% (Cukup Efektif) sedangkan kelas control mendapatkan persentase 51% (Kurang Efektif). Lalu pada teori kontruktivisme memiliki asumsi bahwa guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini bisa

dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berupa media *Wordwall* yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk memahami konsep materi yang diberikan serta mampu mengaitkan konsep materi tersebut dengan permasalahan yang disajikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan Hasil Belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran Kooperatif dengan bantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran ekonomi diduga memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar peserta didik. Sehingga hubungan antara variabel tersebut dapat digambarkan kedalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



**Gambar 2. 2**  
**Kerangka Pemikiran**

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Hardani (2020) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan". Berdasarkan deskripsi kajian teori dan kerangka pemikiran diatas maka, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Bantuan Media *Wordwall* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Bantuan Media *Wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional