

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan pada seluruh siswa kelas V (lima) SDN 81 Singkawang Utara. Di SDN 81 Singkawang Utara tersebut kelas V hanya terdapat satu kelas, karena teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh maka seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Maka, seluruh siswa di kelas V SDN 81 Singkawang telah dilakukan penelitian dengan memberikan perlakuan berupa penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* yang bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, mengetahui aktivitas belajar siswa dan mengetahui keterlaksanaan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Pengambilan data dilakukan secara langsung pada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 18 orang di SDN 81 Singkawang Utara. Setelah dilakukan tes untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, kemudian dihitung rata-rata hasil tes baik sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test* dan setelah diberikan perlakuan atau *post-test*. Data hasil test kemampuan pemahamn konsep matematika siswa dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1
Data Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Keterangan	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Rata - Rata	32	81
Standar Deviasi	14,9	18,6
Skor Tertinggi	57	100
Skor Terendah	7	43

Dari tabel 4.1 telah diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang diperoleh pada *pre-test* adalah 31 dengan standar deviasi 14,9 skor tertinggi 57 dan terendah 7, pada *post-test* diperoleh nilai rata-ratanya 80 dengan standar deviasi 18,6 skor tertinggi 100 dan terendah 43. Data tersebut menunjukkan peningkatan dari 31 menjadi 80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, nilai tes kemampuan pemahaman konsep matematika siswa di kelas V SDN 81 Singkawang mengalami peningkatan setelah diberikan penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*.

Pada penelitian ini selain memberikan tes kemampuan pemahaman konsep matematika, siswa juga di observasi untuk mengetahui aktivitas belajar saat dilaksanakannya penelitian dengan penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*. Berikut ini data hasil observasi saat penelitian di pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Keterangan	Pertemuan I	Pertemuan II
Nilai persentase	76	83

Dari tabel 4.2 telah diketahui bahwa hasil observasi pada pertemuan pertama ialah 76 dan pada pertemuan kedua adalah 83. Persentase nilai aktivitas belajar yang diperoleh saat dilaksanakannya penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* dipertemuan pertama dan kedua menunjukkan aktivitas belajar siswa pada kriteria aktif.

Pada Penelitian ini dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran saat penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua menyesuaikan dengan modul ajar yang digunakan saat penelitian. Berikut ini data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dan kedua, yang dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterangan	Pertemuan I	Pertemuan II
Nilai persentase	85,42	94,44

Dari tabel 4.3 telah diketahui bahwa hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan pada pertemuan pertama ialah 85,42 dan pada pertemuan kedua adalah 94,44. Persentase nilai keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh saat dilaksanakannya penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* dipertemuan pertama dan kedua menunjukkan pada kriteria sangat baik

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika

Berikut akan disajikan data yang diperoleh dalam penelitian berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Dalam proses memperoleh data tersebut peneliti terlebih dahulu memberikan soal *pre-test*, kemudian memberikan perlakuan berupa penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz*, *paper* pada dua kali pertemuan kepada kelas yang dijadikan subjek penelitian, setelah itu barulah peneliti memberikan *post-test*. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan pengujian sesuai dengan rumusan masalah yang ada dalam penelitian.

Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa diperoleh dari penilaian yang menggunakan instrumen tes yang berjumlah 4 butir soal. Instrumen tes yang digunakan tersebut sudah memenuhi kelayakan uji coba soal yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Oleh karena itu, instrumen tes untuk *pre-test* dan *post-test* yang digunakan tersebut layak dan tepat untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Data yang didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Adapun nilai *N-Gain* kemampuan pemahaman konsep matematika siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4
Nilai *N-Gain* Dari Data *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Kelas	Nilai Rata-Rata			
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
V (lima)	31,75	80,56	0,71	Tinggi

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-12

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 31,75 dan *post-test* sebesar 80,56 maka diperoleh *N-Gain* dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *quizizz paper mode* berada pada kategori tinggi.

Hasil perhitungan indeks *N-Gain* berdasarkan dari data tiap indikator kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5
Nilai *N-Gain* Tiap Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa

Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria
Menyatakan ulang sebuah konsep	0,9	2,5	0,76	Tinggi
Mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu	1,3	2,8	0,87	Tinggi
Memberikan contoh dan bukan contoh	1,2	3,3	0,87	Tinggi
Mengaplikasikan konsep.	1,0	2,6	0,54	Sedang
<i>N-Gain</i> seluruh indikator			0,76	Tinggi

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-12

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa pada indikator yang pertama yaitu menyatakan ulang sebuah konsep dari rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dengan *N-Gain* sebesar 0,76 dengan kriteria tinggi. Indikator yang kedua yaitu mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu dari *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,87 kriteria tinggi. Indikator yang ketiga, memberikan contoh dan bukan contoh dari rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dengan *N-Gain* sebesar 0,87 kategori tinggi. Indikator yang keempat yakni mengaplikasikan konsep dari *pre-test* dan *post-test* diperoleh *N-Gain* sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Dan dari tabel 4.5 juga diketahui *N-Gain* seluruh indikator dengan menentukan rata-rata keseluruhan dari keempat indikator kemampuan pemahaman konsep matematika tersebut maka diperoleh *N-Gain* nya sebesar 0,76 dengan kategori tinggi.

2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Pada penelitian ini dilakukan observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper*. Observasi dilakukan dua kali yakni dua pertemuan yang tiap pertemuan diobservasi oleh dua pengamat dan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa yang memuat tujuh indikator aktivitas belajar yakni *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, *motor activities*

dan *emotional activities*. Berikut penjelasan singkat terkait hasil analisis data observasi aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini.

Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator Pengamatan	Pt1 (%)	Pt2 (%)
1.	<i>Visual activities</i>	83,33	88,89
2.	<i>Oral activities</i>	66,67	77,78
3.	<i>Listening activities</i>	73,61	80,56
4.	<i>Writing activities</i>	72,22	77,78
5.	<i>Mental activities</i>	80,56	83,33
6.	<i>Motor activities</i>	86,11	91,67
7.	<i>Emotional activities</i>	69,44	83,33
Jumlah		531,94	583,33
Rata-rata		75,99	83,33
Rata-rata Keseluruhan		79,66%	
Kriteria		Aktif	

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran D-14

Dari tabel 4.6 tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata dari tujuh indikator pengamatan, dua pengamat pada pertemuan pertama sebesar 75,99% dan rata-rata dari tujuh indikator pengamatan, dua pengamat pada pertemuan kedua sebesar 83,33%. Rekapitulasi rata-rata keseluruhan diperoleh sebesar 79,66% yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper* tergolong pada kriteria aktif.

3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model TGT (*Teams Games Tournaments*) Berbantuan Berbantuan Media *Quizizz Paper Mode*

Pada penelitian ini dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran, yang diobservasi dalam dua kali pertemuan, dua pengamat dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang menerapkan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper* sesuai dengan modul ajar yang telah dipersiapkan. Observasi keterlaksanaan ini ditujukan untuk mengetahui bahwa pembelajaran yang diamati tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan media *quizizz paper mode*.

Adapun tabel 4.7 menyajikan data skor observasi keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua, sebagai berikut.

Tabel 4.7
Data Skor Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Keterlaksanaan Pembelajaran	Persentase		Rata-Rata	Kriteria
		P1	P2		
1	Pertemuan I	86,11	84,72	85,42	Sangat Baik
2	Pertemuan II	93,06	95,83	94,44	Sangat Baik
Total Rata-Rata				89,93	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.7 tersebut diketahui bahwa terdapat dua kali pertemuan dengan jumlah pengamat sebanyak dua orang. Pada

tahap model *Teams Games Tournaments* (TGT) terdapat lima langkah yang digunakan yakni pemaparan materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen dan rekognisi tim. Berdasarkan hasil perhitungan pada instrumen pengamatan keterlaksanaan pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *quizizz paper mode* dengan 18 pernyataan yang mencerminkan lima langkah dari model tersebut diperoleh hasil persentase keterlaksanaan model pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 85,42% dan pada pertemuan kedua 94,44%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa keterlaksanaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *quizizz paper mode* selama pembelajaran di pertemuan pertama dan kedua masuk pada kriteria sangat baik dan terbukti bahwa pada saat pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik pada materi bilangan cacah.

C. Pembahasan

Pada bagian sebelumnya telah dipaparkan terkait hasil penelitian, selanjutnya akan dilakukan pembahasan terhadap hasil penelitian tersebut. Pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yakni peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*, hasil observasi aktivitas belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*.

1. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* pada materi bilangan cacah yang diterapkan di kelas V dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan. Ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* yang meningkat dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*. Hal ini terbukti pada pengujian dengan perhitungan *N-Gain* diperoleh nilai rata-rata *Gain* sebesar 0,71 kategori tinggi.

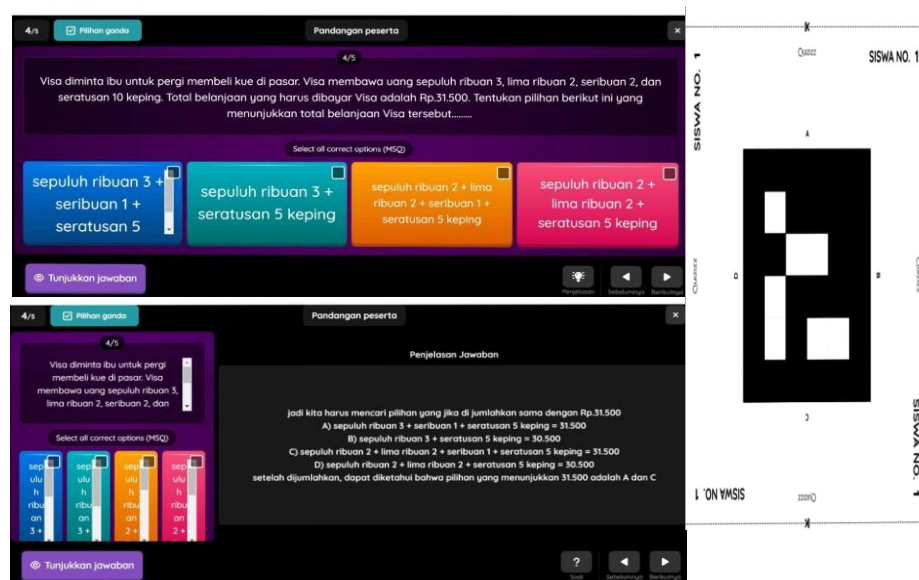
Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dalam penelitian ini menggunakan empat indikator yaitu menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu, memberikan contoh dan bukan contoh dan mengaplikasikan konsep. Dari indikator kemampuan pemahaman konsep matematika yang disebutkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian diperoleh nilai *N-Gain* dari tiap indikator tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan. Hal serupa pada penelitian Namira, dkk (2024) bahwa

model TGT dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Dalam penelitian ini diketahui bahwa indikator kemampuan pemahaman konsep matematika yang memperoleh N-Gain tertinggi yakni indikator mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu dan memberikan contoh dan bukan contoh. Hal tersebut karena dalam model TGT memberikan ruang untuk diskusi dalam tim membantu siswa memahami cara atau strategi pengurutan bilangan serta memahami perbedaan antara contoh dan bukan contoh perbandingan bilangan cacah, sejalan dengan hal tersebut Nurulhuda dan Marhayani (2024) menyatakan bahwa model TGT (*Teams Games Tournaments*) menyediakan ruang bagi seluruh siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi dan saling membantu dalam tim untuk memahami konsep matematika. Soal-soal yang harus siswa selesaikan saat pengerjaan LKPD dan permainan melatih siswa untuk mengurutkan bilangan dalam berbagai konteks serta melatih siswa mengidentifikasi contoh dan bukan contoh perbandingan bilangan cacah. Turnamen diberbantuan dengan media *quizizz paper mode* menuntut siswa untuk menerapkan kemampuan pengurutan bilangan cacah serta memberikan contoh dan bukan contoh perbandingan bilangan cacah secara cepat dan tepat.

Namira, dkk (2024) mengemukakan bahwa turnamen dalam langkah model TGT (*Teams Games Tournament*) harus dibuat relevan

dengan materi yang dipelajari untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh saat pembelajaran. Pada turnamen dibantu dengan media *quizizz paper mode* yang selain menampilkan kuis untuk turnamen, media *quizizz* ini dapat menampilkan penjelasan dari kuis sehingga siswa dapat mengetahui lebih lanjut terkait jawaban kuis. Dalam pelaksanaannya saat ditemukan skor seri akan diberikan kuis lagi dengan soal tambahan yang berbeda tetapi masih materi yang sama dengan materi yang dipelajari pada pertemuan tersebut dan diajukan secara lisan terhadap kelompok dengan skor seri tersebut.



Gambar 4.1
Cuplikan Quizizz Paper Mode

Sejalan dengan hal tersebut Putri, dkk (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menciptakan interaksi dua arah sehingga sebuah pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sehingga penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan media

berbasis multimedia yakni *quizizz* dapat lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dalam penelitian ini adalah memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Perolehan yang dipaparkan dalam penelitian ini dikarenakan perlakuan berupa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *quizizz* paper mode. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia, dkk (2024) bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah diajarkan dengan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz*.

2. Hasil observasi aktivitas belajar siswa

Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Yang mana pengamat bertugas mengamati delapan indikator aktivitas belajar yang diantaranya *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, *motor activities* dan *emotional activities* yang dijabarkan menjadi 13 pernyataan serta menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz* paper mode. Indikator aktivitas belajar siswa yang memiliki rata-rata terbesar adalah *motor activities*.

Pada indikator *motor activities* yang diamati adalah keikutsertaan siswa dalam langkah kegiatan permainan dan turnamen, mulai dari penentuan tim yang dapat terlebih dulu bermain hingga permainan/turnamen selesai. Perolehan rata-rata keseluruhan pada

indikator ini di pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebesar 88.89%. Hal ini karena saat penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan media *quizizz paper mode* di kelas membuat siswa tidak hanya duduk di kursi sebab dengan model TGT membuat seluruh siswa ingin terlibat aktif utamanya pada langkah kegiatan permainan, turnamen. Peningkatan pada indikator aktivitas belajar yakni *motor activities* dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zanah, dkk (2024) yang mana sebelum diberikan penerapan model TGT (*Teams Games Tournaments*) indikator aktivitas belajar siswa pada indikator *motor activities* sebesar 64% dan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model TGT menjadi 90,3%.

Indikator dengan rata-rata keseluruhan terbesar ke dua adalah *visual activities*. Pada indikator ini diamati apa yang menjadi pusat fokus siswa ketika peneliti menyampaikan materi dan perhatian siswa ketika ditampilkan *quizizz* pada layar proyektor. Pada pertemuan kedua menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama, dengan rata-rata keseluruhan yang diperoleh sebesar 86,11%. hal ini sejalan dengan penelitian Rachma Thalita, dkk (2019) bahwa saat diterapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat peningkatan selama dua siklus terhadap aktivitas belajar siswa pada indikator *visual activities*. Berdasarkan rekapitulasi aktivitas belajar siswa dari beberapa indikator yang telah diamati, diketahui bahwa secara keseluruhan aktivitas belajar siswa selama pengamatan dengan menggunakan model TGT

(*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* berada pada kategori aktif dengan perolehan sebesar 79,66%.

Berdasarkan pemaparan tersebut secara keseluruhan aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama maupun kedua saat diterapkan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan media *quizizz paper mode* dalam kriteria aktif dan diketahui bahwa semakin baik skor aktivitas belajar siswa dipertemuan kedua, yang menunjukkan siswa sudah terbiasa dengan perlakuan yang peneliti terapkan sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa ketika diterapkan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan media *quizizz paper mode* termasuk pada kategori aktif. Sejalan dengan hal tersebut dikemukakan oleh Wati dan Putri (2020) (Wati & Putri, 2020) bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, Cahyani & Putranto (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media *quizizz paper mode* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

3. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan media *quizizz paper mode*, secara umum peneliti sudah melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan berbantuan media

quizizz paper mode dengan sangat baik sesuai dengan hasil persentase yang diperoleh dan telah dipaparkan sebelumnya.

Penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *quizizz paper mode* pada materi bilangan cacah dapat terlaksana dengan sangat baik sebab memberikan siswa pengalaman bermain sambil belajar, berkompetensi dengan sehat alih-alih hanya terpaku pada metode ceramah saja. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Lestari dkk. (2023) bahwa dalam penelitiannya model TGT (*Teams Games Tournament*) sudah terlaksana dengan sangat baik karena saat diterapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) langkah-langkah kegiatannya membuat siswa mendapatkan pengalaman baru yaitu belajar sambil bermain. Hasil yang diperoleh peneliti bahwa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *quizizz paper mode* telah terlaksana dengan sangat baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian Devasyah & Erman (2023) bahwa pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) terlaksana dengan sangat baik. Penting untuk mengetahui bahwa suatu pembelajaran telah terlaksana dengan baik atau sebaliknya karena dapat dengan keterlaksanaan yang baik akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagaimana menurut Bararah (Devasyah & Erman, 2023) bahwa terlaksannya suatu proses pembelajaran akan sangat

membantu untuk guru membuat pembelajaran secara terarah dan mencapai tujuan pembelajaran.