

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2019:27) mengemukakan bahwa “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Menurut Purwanto (2019:47) menyatakan bahwa “Belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi dengan lingkungan yang menimbulkan perubahan perilaku”.

Menurut Imron dalam Sri Haryati (2018:1) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai/mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang dikenal dengan guru atau sumber-sumber lain karena guru sekarang ini bukan merupakan satu-satunya sumber belajar”.

Menurut Slameto dalam Sri Haryati (2018:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut teori behavioristik dalam Zainal Aqib (2021:66) menyatakan bahwa “Belajar adalah kemampuan seseorang melakukan respon terhadap stimulus yang datang kepada dirinya”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat diartikankan bahwa belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku.

2.1.1.1 Faktor-Faktor Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2019:32) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
2. Belajar memerlukan latihan, dengan jalan: *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar perjalanan yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pembelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
3. Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
4. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
5. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara dengan yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
6. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengerian-pengertian baru.
7. Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.
8. Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik dari pada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit berhasil.
9. Faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Karena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya murid yang belajar.

10. Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya. Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerdas, para siswa yang lamban.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Menurut Zainal Aqib (2021:67) menyatakan bahwa “Mengajar adalah kemampuan mengondisikan situasi yang dapat dijadikan proses belajar bagi siswa. Oleh sebab itu, mengajar tidak harus terikat ruang/tempat atau waktu. Inti mengajar adalah kemampuan guru mendisain situasi dan kondisi yang dapat mendukung praktik belajar siswa secara utuh, tepat, dan baik”.

Menurut Oemar Hamalik (2019:44) mengemukakan bahwa “Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah”.

Menurut S. Nasution dalam Zainal Aqib (2021:67) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi belajar mengajar”.

Menurut Joyce dan Weil dalam Nana Hendracita (2021:2) menyatakan bahwa “Hakikat mengajar adalah membantu belajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar, bagaimana cara belajar”.

Menurut Moh. Uzer Usman dalam Zainal Aqib (2021:67) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat diartikan bahwa mengajar adalah proses kegiatan yang dilakukan guru dalam mengatur lingkungan belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Menurut Dimiyati dalam Moh. Suardi (2019:6) “Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum”.

Menurut Moh. Suardi dan Syofrianisda (2019:10) menyatakan bahwa “Pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari proses mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*)”.

Menurut Romiszowski dalam Sri Haryati (2018:2) Menyatakan bahwa “Pembelajaran/*instruction* adalah sebagai proses pembelajaran yakni proses belajar sesuai dengan rancangan. Unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar merupakan ciri utama dari konsep *instruction*. Proses pengajaran ini berpusat pada tujuan atau *goal directed teaching process* yang dalam banyak hal dapat direncanakan sebelumnya (*pre-planned*). Karena sifat dari proses tersebut, maka proses belajar yang terjadi adalah proses perubahan perilaku dalam konteks pengalaman yang memang sebagian besar telah dirancang”.

Menurut Budimansyah (Dalam Sri Haryati 2018:2-3) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran. Tugas seorang guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara efektif. Selain fokus pada siswa pola pikir pembelajaran perlu diubah dari sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan, siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai. Seperti dinyatakan dalam pilar-pilar pendidikan/pembelajaran dari UNESCO, selain terjadi “*learning to know*” (pembelajaran untuk tahu), juga harus terjadi “*learning to do*” (pembelajaran untuk berbuat) dan bahkan dituntut sampai pada “*learning to be*” (pembelajaran untuk membangun jati diri yang kokoh) dan “*learning to live together*” (pembelajaran untuk hidup bersama secara harmonis)”.

Dari pendapat para ahli diatas tentang pembelajaran, maka dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan sebuah usaha yang disengaja dengan dilakukan secara langsung dan memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh para pengajar untuk membuat peserta didik memahami suatu hal yang belum diketahui sebelumnya.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2019:46-47) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2019:45) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Shofiatun Nikmah (2019:266) dalam Jurnal: Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantuan Media *Popo-Up Book* Terhadap Hasil Belajar menyatakan: Rusman menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis ketrampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan”.

Uswatun Hasanah (2022:105) dalam Jurnal: Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Pembelajaran mengemukakan bahwa “Hasil belajar mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM (Ketuntasan Klasikal Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai apa belum Widayanti & Slameto (2016)”.

Khosilah (2020:1142) dalam Jurnal: Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Assure* dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa mengemukakan bahwa Menurut

Bloom (dalam Rusmono 2017:8), “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu”.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan atau dipelajari. Untuk mengukur dan mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dengan melakukan evaluasi. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Baharuddin dan Wahyuni dalam Moh. Suardi (2020:21) menyatakan bahwa 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah :
 - a. Faktor Jasmani
Faktor Kesehatan.
Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap kesehatannya.
 - b. Faktor Psikologis
Cacat Tubuh. Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Faktor psikologis yaitu meliputi Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
2. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :
 - a. Faktor Keluarga.
Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Faktor Sekolah.

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

c. Faktor Masyarakat.

Faktor masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul dan kehidupan masyarakat disekitar siswa berpengaruh terhadap belajar siswa.

2.1.6 Model Pembelajaran

Menurut Istarani (2019:1) Model Pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana dalam Moh. Suardi (2020:34) “Model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran”.

Menurut Trianto dalam Suardi (2020:24) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”.

Menurut Nana Hendrapipta (2021:2) menyatakan bahwa “model adalah sebuah tiruan atau konsepsi dari benda atau keadaan, situasi yang sesungguhnya, sebagai gambaran atau contoh yang bermanfaat dalam pemecahan masalah. Dengan demikian model merupakan sebuah situasi tiruan yang berupa konsep tertulis dari sebuah situasi. Konsep model pembelajaran menurut beberapa pendapat menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran

dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan”.

Secara luas, Joyce dan Weil dalam Nana Hendripta (2021:2) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media, dan bantuan belajar melalui program komputer”.

Selain dari pada itu Joyce dan Weill dalam Nana Hendripta (2021:2) juga mengemukakan bahwa “Model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran”. Hal ini mengisyaratkan bahwa model pembelajaran secara spesifik memuat tentang pola-pola pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran.

Syaiful Sagala dalam Nana Hendripta (2021:3) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan pada pengertian di atas sebuah model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran langkah demi langkah. Model pembelajaran terbentuk apabila pendekatan, strategi dan metode teknik bahkan taktik sudah terangkai menjadi satu kesatuan utuh.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka perencanaan pembelajaran yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas.

2.1.7 Model Pembelajaran TGT

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran TGT

Menurut Dede Kurnia Adiputra (2021:105) Dalam Jurnal : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dirancang supaya peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih santai, tanpa mengabaikan tanggung jawab peserta didik, kejujuran, kompetensi sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang dengan adanya *games* (Permainan) serta *tournament* (Pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar.

Robert Slavin dalam Menurut Atep Sujana (2020:111) Menyatakan bahwa “*Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran di mana setiap anggota pada suatu kelompok berkompetisi dengan yang lainnya. Melalui pembelajaran seperti ini aktivitas siswa dalam kelompok akan berpartisipasi secara aktif untuk mengemukakan ide atau gagasannya”.

Menurut Isjoni dalam Atep Sujana (2020:111) menyatakan bahwa “Sesuai dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif dalam model kooperatif tipe TGT siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen”.

Menurut Aris Shoimin (2019:203) mengemukakan bahwa “Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau, model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcemen*”.

Menurut Aris Shoimin (2019:204) ada lima komponen utama dalam TGT yaitu :

- Penyajian Kelas
- Kelompok (*teams*)
- *Game*
- *Tournament*
- *Team Recognize*

2.1.7.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

1. Guru menyiapkan
 - a. Kartu soal
 - b. Lembar kerja siswa
 - c. Alat/ bahan
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (Tiap anggotanya 5 orang)
3. Guru mengarahkan aturan permainannya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh

siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

4. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

5. Kelompok pembaca bertugas:

- a. Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan.
- b. Baca pertanyaan keras-keras
- c. Beri jawaban

6. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang II (1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).

7. Sistem perhitungan point tournament adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberikan sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.

2.1.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

a. Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

4. Dalam pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen pada model ini.
5. Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.
6. Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar-mengajar.
7. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.

b. Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

1. Menggunakan waktu yang cukup lama.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPA

2.1.8.1 Pengertian IPA

IPA didefinisikan sebagai suatu pemberian kemampuan mrnguasai pengetahuan dan fakta tentang alam. Misalnya manusia, hewan, dan tumbuhan, dimulai dari daur hidup, ekosistem dan lain sebagainya. Sains merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.

Hakikat IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan ilmuwan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk adalah fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Hakikat IPA sebagai proses merupakan proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam karena IPA adalah tidak hanya berupa kumpulan fakta-fakta dan konsep-konsep tetapi membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses

sains (*science process skills*) yaitu keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan. Keterampilan proses sains dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terintegrasi. Peserta didik usia sekolah dasar masih ditanamkan pada aspek keterampilan proses sains dasar. Mengacu pada penelitian Sayekti, keterampilan proses dasar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan.

Menurut Ika Candra (2019:131) dalam Jurnal : Analisis Hakikat IPA Pada Buku Siswa Kelas IV Subtema 1 Tema 3 Kurikulum 2013 menyatakan : Hakikat IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan ilmuwan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk adalah fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Hakikat IPA sebagai proses merupakan proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam karena IPA adalah tidak hanya berupa kumpulan fakta-fakta dan konsep-konsep tetapi membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses sains (*sciences process skills*) yaitu keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan. Keterampilan proses sains dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terintegrasi. Peserta didik usia sekolah dasar masih ditanamkan pada aspek keterampilan proses sains dasar. Mengacu pada penelitian Sayekti, keterampilan proses dasar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan hakikat IPA sebagai sikap atau biasa dikenal dengan sikap ilmiah yaitu sikap-sikap yang melandasi proses belajar IPA, seperti misalnya ingin tahu, jujur, objektif, kritis, terbuka, disiplin teliti, dan sebagainya”.

Menurut Budiyanti (2021:14) mengemukakan bahwa “Pendidikan IPA terpadu berfokus pada kompetensi penerapan kaidah penelitian ilmiah dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan setelah menguasai IPA terpadu,

pelajar memiliki landasan berpikir dan bertindak yang kokoh di atas dasar pemahaman kaidah penelitian ilmiah”. Dalam pengajaran sains, terdapat dua pendekatan pedagogis, yaitu pendekatan deduktif dan induktif. Peran guru, dalam pendekatan deduktif, adalah menyajikan suatu konsep dengan logika terkait dan memberikan contoh penerapannya. Pelajar diposisikan sebagai pembelajar pasif, yaitu hanya menerima materi. Sebaliknya, pendekatan proses inkuiri (yang merupakan pendekatan induktif), pelajar diberikan kesempatan yang luas untuk melakukan observasi, melakukan eksperimen dan dibimbing oleh guru untuk membangun konsep berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

Menurut Budiyantri (2021:14) mengemukakan bahwa “Pendidikan IPA terpadu berfokus pada kompetensi penerapan kaidah penelitian ilmiah dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan setelah menguasai IPA terpadu, pelajar memiliki landasan berpikir dan bertindak yang kokoh di atas dasar pemahaman kaidah penelitian ilmiah”. Dalam pengajaran sains, terdapat dua pendekatan pedagogis, yaitu pendekatan deduktif dan induktif. Peran guru, dalam pendekatan deduktif, adalah menyajikan suatu konsep dengan logika terkait dan memberikan contoh penerapannya. Pelajar diposisikan sebagai pembelajar pasif, yaitu hanya menerima materi. Sebaliknya, pendekatan proses inkuiri (yang merupakan pendekatan induktif), pelajar diberikan kesempatan yang luas untuk melakukan observasi, melakukan eksperimen dan dibimbing oleh guru untuk membangun konsep berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

2.1.8.2 Tujuan IPA

Tujuan pembelajaran IPA dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2013 sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaannya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bakal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

2.1.9 Materi Pembelajaran IPA Tema 2 Subtema 2 Pada Materi Menghemat Energi

a. Indikator :

1. Menjelaskan pengertian energi.
2. Menyebutkan macam-macam sumber energi.

b. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengetahui pengertian energi
2. Siswa dapat menyebutkan macam-macam sumber energi.

2.1.9.1 . Pengertian Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja atau usaha. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, energi adalah kemampuan melakukan kerja atau bisa juga diartikan sebagai daya (kekuatan) yang digunakan untuk melakukan berbagai proses kegiatan. Energi dapat mengalami perubahan dari satu bentuk ke bentuk yang lain. Energi dihasilkan oleh sumber energi.

2.1.9.2 Sumber Energi

Sumber energi merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar yang dapat menghasilkan energi. Sumber energi dapat berupa sumber energi primer dan sumber energi sekunder.

2.1.9.2.1 Sumber Energi Primer

a. Matahari

Matahari merupakan sumber energi yang paling penting bagi kehidupan manusia. Energi cahaya matahari dapat dimanfaatkan tumbuhan untuk fotosintesis. Fotosintesis adalah proses membuat makanan pada tumbuhan. Panas matahari juga dapat dimanfaatkan manusia untuk mengeringkan pakaian, menjemur ikan, memanaskan air, serta menghasilkan listrik.



Gambar 2.1 Panas matahari dapat dimanfaatkan untuk menjemur pakaian.

Sumber: <http://ririndrahidayat87.blogspot.com/2018/03/energi.html>

c. Air

Air diperlukan makhluk hidup untuk minum dan mencuci. Namun air juga dapat dimanfaatkan untuk memutar kincir air dan membangkitkan listrik.

d. Angin

Angin dimanfaatkan untuk menghasilkan energi gerak. seperti dapat memutar kincir angin, mendorong perahu layar, dan mengeringkan pakaian serta dapat juga sebagai pembangkit tenaga listrik.

e. Makanan

Makanan dapat berasal dari tumbuhan dan hewan. Bahan makanan menghasilkan energi kimia bagi tubuh yang kemudian diubah menjadi energi gerak dan energi panas dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

2.1.9.1.2 Sumber Energi Sekunder

a. Bahan Bakar Fosil

Bahan bakar fosil dihasilkan oleh sisa-sisa makhluk hidup yang terkubur dalam bumi selama berjuta-juta tahun lamanya. seperti minyak bumi, batu bara, dan gas alam. Minyak bumi diolah menjadi berbagai bahan bakar, misalnya minyak tanah, bensin, dan solar.



Gambar 2.2 Bahan bakar fosil diperoleh dengan cara melakukan penambangan.

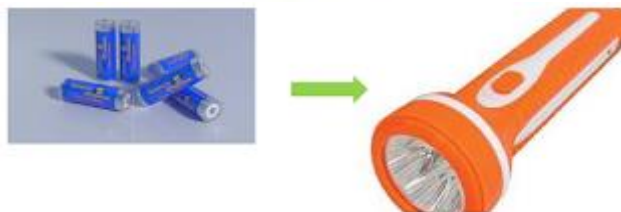
Sumber: <http://ririndrahidayat87.blogspot.com/2018/03/energi.html>

b. Listrik

Listrik adalah sumber energi sekunder yang dihasilkan dari sumber energi lain. Listrik banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari seperti untuk menyalakan peralatan elektronik.

2.1.9.3 Perubahan Bentuk Energi

Energi tidak dapat diciptakan dan dimusnahkan, energi hanya dapat diubah dari satu bentuk ke bentuk yang lain. Misalnya energi panas, energi cahaya, energi gerak, energi bunyi, energi kimia, dan energi listrik.



Gambar 2.3 Energi kimia pada baterai berubah menjadi energi cahaya pada senter.

Sumber : <http://ririndrahidayat87.blogspot.com/2018/03/energi.html>

2.1.9.4 Mengapa kita harus menghemat energi? Apa saja yang bisa kita lakukan untuk menghemat energi?

Banyak hal-hal sederhana yang bisa kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menghemat energi. Seperti hemat air, hemat listrik, hemat kertas, hemat bahan bakar. Hemat energi artinya menggunakan energi sesuai kebutuhan, sehingga tidak ada energi yang terbuang sia-sia. Jika energi yang kita gunakan lebih sedikit, maka akan menghemat biaya yang kita keluarkan, dan menjadikan bumi kita lebih ramah lingkungan. Hemat energi adalah kewajiban kita semua.

Beberapa kegiatan yang dapat menghemat listrik antara lain sebagai berikut:

1. Gunakan peralatan rumah tangga dan peralatan kantor hanya yang bersifat hemat energi. Penghematan energi ini bisa dimulai dari penggunaan kulkas dan AC yang ramah lingkungan.
2. Matikan komputer, air, lampu, dan juga televisi jika sudah tidak digunakan, dan gunakan setrika listrik sesuai dengan kebutuhan.
3. Gunakan lampu penerang yang hemat energi namun memiliki cahaya yang cukup terang seperti pada lampu LED. Lampu ini dapat bersinar terang meskipun wattnya kecil, namun dalam penggunaannya sesuaikan juga dengan fungsinya.
4. Tidak membiasakan diri untuk berperilaku boros, sehingga gunakan listrik sesuai dengan kebutuhan, secara bergantian dan tidak berlebihan dalam menggunakannya.

2.1.10 Hakikat Penelitian Tindakan Kelas

2.1.10.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK Guru) adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Wardani (2020:3) Menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research*, yaitu *Action Research* yang dilakukan di kelas”.

Menurut Carr & Kemmis (Dalam Wardani 2020:3-4) sebagai berikut.

Action research is a form of self-reflective enquiry undertaken by participants (teachers, students or principals, for example) in social (including educational) situations in order to improve the rationality and justice of (1) their own social or educational practices,(2) their understanding of these practices, and (3) the situations (and institutions) in which the practices are carried out.

Jika di cermati pengertian tersebut secara seksama , kita akan menemukan sejumlah ide pokok sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas adalah bentuk inquiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri.
2. Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau kepala sekolah.
3. Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.
4. Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki: dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik, pemahaman. terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Dari keempat ide pokok tersebut dapat kita simpulkan bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang terlibat di dalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek.

Menurut Mills (dalam Wardani 2020:4) mendefinisikan Penelitian Tindakan sebagai “*systematic inquiry*” yang dilakukan oleh guru , kepala sekolah, dan konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardani 2020:4).

2.1.10.2 Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki dasar pemikiran dan kepastian dari praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan (Wardani 2020:4).

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan. Oleh karena itu, PTK dikenal adanya siklus pelaksanaan berupa pola: perencanaan-pelaksanaan-observasi-refleksi-revisi (perencanaan ulang). Ini tentu berbeda dengan penelitian biasa, yang biasanya tidak disertai dengan perlakuan yang berupa siklus.

2.1.10.3 Tujuan pembuatan PTK Guru adalah sebagai berikut.

1. Memperbaiki pola mengajar guru.
2. Memperbaiki perilaku siswa.
3. Meningkatkan praktik pembelajaran.
4. Mengubah kerangka kerja guru dalam mengajar sehingga terjadi peningkatan pelayanan profesional guru.

2.1.10.4 Manfaat PTK

Dari PTK yang dilakukan, manfaat yang akan diperoleh adalah:

1. Meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di kelas.
2. Mengembangkan kinerja profesionalisme guru.
3. Melatih guru untuk menjadi pemecahan masalah yang andal.
4. Melatih kreativitas guru.
5. Menumbuhkan rasa percaya diri guru.
6. Meningkatkan kualitas lembaga sekolah.

2.1.10.5 Kelebihan dan Kelemahan PTK

Kelebihan Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut:

5. Praktis dan langsung relevan untuk situasi yang aktual.
6. Kerangka kerjanya teratur.
7. Berdasarkan pada observasi nyata dan objektif.
8. Dapat digunakan untuk inovasi pembelajaran.

9. Dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum tingkat kelas.
10. Dapat digunakan meningkatkan kepekaan atau profesionalisme guru.

Sedangkan kekurangan atau kelemahan PTK adalah sebagai berikut:

1. Validitasnya masih sering disangsikan.
2. Tidak dimungkinkan melakukan generalisasi karena sampel sangat terbatas.
3. Peran guru yang bertindak sebagai pengajar dan sekaligus peneliti sering membuat dirinya menjadi sangat repot.

2.1.11 Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tes yang diberikan guru dikerjakan siswa dengan baik. Hal ini terlihat hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dapat dilihat dari ciri-ciri guru yang efektif melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru menurut Piet A. Sahertian (2013 :61) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru

Kriteria Penilaian	Keterangan
A= 81–100%	Baik Sekali
B= 61–80%	Baik
C= 41–60%	Cukup
D= 21–40%	Kurang
E= 0 – 20%	Sangat Kurang

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktifitas siswa menurut Asep Jihad, (2013 :131) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
Nilai 10 – 29	Sangat Kurang
Nilai 30 – 49	Kurang
Nilai 50 – 69	Cukup
Nilai 70 – 89	Baik
Nilai 90 – 100	Baik Sekali

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk melihat adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dalam pembelajaran yang dilampirkan pada lembar observasi, yaitu lembar observasi perbaikan pembelajaran yang memperhatikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

2.1.12 Ketuntasan Belajar

Trianto (2014:241) menyatakan “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar $\geq 65\%$,dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya”.

2.2 Kerangka Berfikir

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungan untuk menemukan pengetahuan melalui pengalaman individu dalam belajar yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan nilai, sikap dan keterampilan.

Sedangkan Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar yang dimaksud dinyatakan dalam bentuk nilai /angka atau simbol, dan

hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan salah satu aspek potensi kemampuan kemanusiaan saja.

Untuk itu sebagai seorang guru sudah seharusnya memiliki model pembelajaran yang kreatif dalam model pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran yang kreatif akan membantu guru didalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton.

Untuk mencapai keefektifan tujuan pembelajaran IPA, guru harus menggunakan model pembelajaran yang kreatif, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA.

Penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pembelajaran yang bermakna. Model pembelajaran ini mampu melatih daya kreatif dan mengungkapkan ide, percaya kepada kemampuan diri sendiri, bersosialisasi antar teman, meningkatkan akademik siswa, membangun kepemimpinan dan keterampilan dalam diskusi, menghormati antar siswa, melatih siswa untuk selalu berbuat dan melatih siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema 2 Pokok bahasan Menghemat Energi.

Menyikapi hal ini guru dapat menggunakan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan daya nalar siswa, kemampuan siswa dalam memahami dan menghargai pendapat orang lain, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar-mengajar yang pada akhirnya diharapkan juga akan berpengaruh kepada hasil belajar. Berdasarkan hasil uraian di atas dengan menggunakan model pembelajaran TGT Pada mata pelajaran IPA pokok Bahasan Menghemat energi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada materi Menghemat Energi Pada Kelas IV SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023.

2.4 Definisi Operasional

Untuk memperjelas masalah penelitian yang akan diteliti maka perlu definisi Operasional yaitu :

1. Belajar IPA adalah proses yang kompleks yaitu terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.
2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status social, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain.
3. Energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja atau usaha. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, energi adalah kemampuan melakukan kerja atau bisa juga diartikan sebagai daya (kekuatan) yang digunakan untuk melakukan berbagai proses kegiatan. Energi dapat mengalami perubahan dari satu bentuk ke bentuk yang lain. Energi dihasilkan oleh sumber energi.
4. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes belajar siswa secara individu dan diperoleh dari hasil evaluasi atau tes yang diberikan kepada siswa setelah proses belajar-mengajar selesai dilaksanakan.
 - a. Ketuntasan individual adalah jika siswa telah mencapai KKM yakni 64.
 - b. Ketuntasan klasikal adalah jika dalam kelas tersebut telah mencapai presentase hasil belajar $\geq 85\%$.

5. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan kinerja guru dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

