

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakekat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Definisi belajar sebenarnya sangat banyak, sebanyak orang yang mendefinisikannya karena masing-masing orang memaknai belajar dari pandangan diri mereka masing-masing. Menurut Sumantri (2015:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.

Di dalam buku Sumantri (2015:2) menurut eveline dan Nara menyatakan bahwa “Belajar adalah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi : (a) bertambahnya jumlah pengetahuan, (b) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, (c) adanya penerapan pengetahuan, (d) menyimpulkan makna, (e) menafsirkan dan mengkaitkan dengan realitas”.

Slameto (2015:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Oemar Hamalik (2014:36) “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami”. R. Berguis dalam Slameto (201:8) menyatakan “Belajar adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari situasi ke situasi lain.

Dari pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.

2.1.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Oemar Hamalik (2014:36) menyatakan “Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa.

Sardiman (2016:48) menyatakan:

Mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Atau dikatakan, mengajar sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Kondisi itu diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan anak secara optimal baik jasmani maupun rohani, baik fisik maupun mental.

Menurut Alvin W. Howard dalam Slameto (2015:32) menyatakan “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing, seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*”.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa untuk membantu perkembangan anak secara optimal.

2.1.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa yang di mana pihak guru sebagai pendidik. Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau sering disebut dengan proses belajar mengajar. H. Ramayulis (2015:180) menyatakan “Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik, mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik dan membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari”.

Menurut Ihsana El (2017:52) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik”. Saur Tampubolon (2014:87) menyatakan “Pembelajaran didefinisikan sebagai pengorganisasian atau penciptaan atau pengaturan suatu

kondisi lingkungan dengan sebaik-baiknya yang menimbulkan keinginan belajar pada peserta didik”.

Menurut Oemar Hamalik (2014:57) menyatakan “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang mencakup antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

2.1.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sudjana (2017:22) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Slameto (2015:3) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis”.

Menurut Purwanto (2014:54) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran dan cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan atas dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu, sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

Menurut Slameto (2015:54) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas tiga faktor, yaitu:

- a. Faktor Jasmaniah terdiri dari: 1) faktor kesehatan, 2) cacat tubuh.
- b. Faktor Psikologis terdiri dari: 1) inteligensia, 2) perhatian, 3) minat, 4) bakat, 5) motif, 6) kematangan, 7) kesiapan.
- c. Faktor kelelahan terdiri dari: 1) kelelahan jasmani, 2) kelelahan rohani.

2. Faktor Eksternal

Faktor ektern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu:

- a. Faktor keluarga terdiri dari: 1) cara orang tua mendidik, 2) relasi antar anggota keluarga, 3) suasana rumah, 4) keadaan ekonomi keluarga, 5) pengertian orang tua, 6) latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah terdiri dari: 1) metode mengajar, 2) kurikulum, 3) relasi guru dengan siswa, 4) relasi siswa dengan siswa, 5) disiplin sekolah, 6) alat pelajaran, 7) waktu sekolah, 8) standar pelajaran di atas ukuran, 9) keadaan gedung, 10) metode belajar, 11) tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat terdiri dari: 1) kegiatan siswa dalam masyarakat, 2) mass media, 3) teman bergaul, 4) bentuk kehidupan masyarakat.

Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor yang berasal dari lingkungan baik itu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa.

2.1.2 Hakekat Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model

pembelajaran merupakan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Sumantri (2015:40) menyatakan “Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan pembelajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan”.

Saur Tampubolon (2014:88) menyatakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran serta pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran”.

Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sari (2017:18) menyatakan “Model pembelajaran adalah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran.

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pengertian model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk saling bekerja sama dan membantu memahami suatu bahan pembelajaran. Aris Shoimin (2017:45) menyatakan “Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan”.

Menurut Sumantri (2015:50) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Selanjutnya Abdul Majid (2015:175) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran kelompok di mana dalam sistem belajar melibatkan partisipasi siswa untuk saling berinteraksi dan menjalin kerja sama.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Seperti model pembelajaran lainnya, pembelajaran kooperatif juga membutuhkan persiapan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Adapun langkah-langkah penggunaan model kooperatif yang dikemukakan oleh Trianto (2016:66) yaitu: (a) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (b) menyajikan informasi, (c) mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar kooperatif, (d) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (e) evaluasi, (f) memberikan penghargaan.

2.1.2.4 Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan, yang dimana kegiatan pembelajarannya mengandung unsur permainan. Menurut Aris Shoimin (2017:203) menyatakan “Pembelajaran kooperatif model 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 *reinforcement*”.

Ngalimun (2017:335) menyatakan “Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah penerapan model dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda”. Selanjutnya menurut Rusman (2013:224) menyatakan “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok-kelompok dengan jumlah anggota 5-6 orang tanpa harus ada perbedaan status dan proses pembelajaran mengandung unsur permainan.

2.1.2.5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Aris Shoimin (2017:205) langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan.

Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.

Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing.

Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar yang diberikan guru. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Saur Tampubolon (2014:93-94) menyatakan sebagai berikut:

1. Pendidik memberikan penjelasan umum tentang materi yang akan dipelajari
2. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang
3. Peserta didik mendiskusikan penjelasan pendidik dan materi yang diberikan dalam bentuk *handout*
4. Salah satu kelompok bertanya kepada satu kelompok yang ditunjuk tentang materi yang telah didiskusikan. Apabila pertanyaan tidak dapat dijawab, kelompok tersebut boleh melemparkan pertanyaan kepada kelompok lain, tetapi kelompok yang bersangkutan tidak dapat mendapat nilai.
5. Setelah kelompok menjawab, kelompok tersebut bergantian mengajukan pertanyaan kepada kelompok lainnya

6. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua pertanyaan telah mencakup semua materi yang dibahas
7. Peserta didik dan guru menilai serta menyimpulkan pembelajarannya
8. Penilaian dilakukan untuk keberhasilan pembelajaran

Dari langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut :

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari
2. Membagikan bahan ajar dan LKS kepada setiap siswa
3. Menyampaikan materi pembelajaran gaya mempengaruhi bentuk benda
4. Guru membentuk beberapa kelompok siswa
5. Guru meminta siswa untuk berpikir/ memahami tentang materi dan membuat tiga pertanyaan tentang materi
6. Guru memberi aba-aba atau aturan permainan belajar kelompok
7. Salah satu kelompok bertanya kepada satu kelompok yang ditunjuk guru tentang materi yang telah didiskusikan. Apabila pertanyaan tersebut tidak bisa dijawab maka akan dilemparkan ke kelompok yang lain dan kelompok tidak dapat menjawab tidak dapat nilai / poin. Demikian dilakukan seterusnya sampai semua pertanyaan telah mencakup semua materi yang dibahas
8. Guru memimpin dan mengawasi aktivitas belajar tersebut.
9. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari

2.1.2.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Aris Shoimin (2017:207) terdapat kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

- b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c. 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 terendah.

2.1.2.7 Pengertian Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping* meminta pembelajar untuk membuat peta pikiran memungkinkan mereka mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan. Imas Kurniasih dan Berlin Sari (2016:53) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Mind Mapping* disebut sebuah peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan fikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan dari pada menggunakan teknik mencatat biasa”.

Menurut Silberman dalam Aris Shoimin (2017:105) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru”. Hernowo dalam Aris Shoimin (2017:105) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Mind Mapping* atau

pemetaan pikiran merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum mulai menulis. Meminta pembelajar untuk membuat peta pikiran memungkinkan mereka mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan”.

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* adalah penyampaian idea atau konsep dalam bentuk peta pikiran yang kemudian di bahas dalam bentuk kelompok kecil sehingga menghasilkan gagasan.

2.1.2.8 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Aris Shoimin (2017:105) langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
3. Untuk mengetahui daya setiap siswa, bentuklah kelompok berpasangan orang.
4. Suruhlah dari seorang pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
5. Seluruh siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil diskusinya dengan teman kelompoknya, sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil diskusinya.

Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2016:55) langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut:

1. Pertama kali, guru harus menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
3. Untuk mengetahui daya tangkap siswa, bentuklah kelompok berpasangan.
4. Tunjuk salah satu siswa yang berpasangan itu untuk menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
5. Menugaskan siswa secara bergiliran atau bisa juga dengan cara diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.

6. Guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang telah didiskusikan
7. Dan diakhiri dengan mengambil kesimpulan.

Menurut Saur Tampubolon (2014:101) langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut:

1. Pendidik menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Pendidik mengemukakan konsep/ permasalahan yang akan dianggap oleh peserta didik, sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
3. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
4. Tiap kelompok menginventarisasi/ mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
5. Tiap kelompok (diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan pendidik mencatat di papan serta mengelompokkan sesuai dengan kebutuhan pendidik.
6. Dari data-data di papan, peserta didik diminta menarik kesimpulan atau pendidik memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan pendidik.

Dari langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut :

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Membagikan bahan ajar
3. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa
4. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
5. Guru menjelaskan serta membuat contoh cara membuat jawaban/catatan dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.
6. Guru membagikan kertas kosong kepada tiap kelompok
7. Guru memberikan soal dengan salah satu kata kunci dari materi yang diajarkan kepada kelompok.
8. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya. Dan Guru mencatat hasil diskusi siswa di papan tulis, memberi bandingan dan memilih hasil diskusi yang lebih tepat.
9. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari

2.1.2.9 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Aris Shoimin (2017:107) terdapat kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu:

1. Kelebihan model pembelajaran *Mind Mapping*

- a. Cara ini cepat.
- b. Teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikirannya
- c. Proses menggambar diagram bias memunculkan ide-ide yang lain.
- d. Diagram yang sudah terbentuk bias menjadi panduan untuk menulis.

2. Kekurangan model pembelajaran *Mind Mapping*

- a. Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
- b. Tidak seluruh murid belajar.
- c. Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran IPA

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. IPA termasuk salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari apalagi pada siswa sekolah dasar. Wina-Putra dalam Samidi dan Istarani (2016:5) menyatakan bahwa “IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen”.

Trianto (2016:141) menyatakan “IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala yang melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang di bangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah”. Ahmad Susanto (2013:167) menyatakan “Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”.

IPA (Sains) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh

dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Sehingga anak perlu dilatih dan diberi kesempatan untuk mendapatkan keterampilan-keterampilan dan dapat berpikir serta bertindak secara ilmiah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPA di SD dapat memberikan kesempatan berpikir kritis, melatih dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah.

2.1.3.2 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran Gaya diambil dari buku IPA SD MI kelas IV PT Intan Pariwara dengan materi sebagai berikut:

Standar Kompetensi : 7. Memahami gaya dapat mengubah gerak dan/atau bentuk suatu benda

Kompetensi Dasar : 7.1 Menyimpulkan hasil percobaan bahwa gaya (dorongan dan tarikan) dapat mengubah gerak suatu benda

Indikator : Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap benda bergerak

TP : 1. Siswa dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap benda bergerak
2. Siswa dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda bergerak

1. Pengaruh Gaya Terhadap Benda Bergerak

a. Gaya mempercepat gerak benda

Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda itu bergerak. Pergerakan benda tergantung pada besar kecilnya gaya terhadap benda tersebut. Semakin besar gaya itu terhadap suatu benda, semakin cepat dan jauh benda itu bergerak. Sebaliknya, semakin kecil gaya itu terhadap suatu benda, semakin lambat gerakannya dan jarak perpindahan benda semakin pendek. Misalnya, ketika meja didorong seorang diri, pasti akan terasa berat. Gaya yang diberikan hanya membuat meja bergerak lambat. Lain halnya ketika meja didorong oleh beberapa orang anak, beban untuk mendorong meja terasa lebih ringan dan

gerakan meja pun lebih cepat. Hal ini membuktikan bahwa gaya dapat mempercepat gerak benda.

b. Gaya menyebabkan benda bergerak menjadi diam

Pemberian gaya pada benda bergerak tidak selalu membuatnya bergerak lebih cepat. Akan tetapi, dapat juga mengakibatkan benda menjadi diam. Misalnya, meja yang didorong pada awalnya bergerak. Akan tetapi, apabila ada teman yang mendorong dari arah berlawanan dan besarnya gaya yang diberikan oleh kedua anak sama, akan menyebabkan meja menjadi diam.

c. Gaya mengubah arah gerak suatu benda

Gaya selain dapat mengerakkan suatu benda, menyebabkan benda bergerak lebih cepat, dan menyebabkan benda bergerak menjadi diam, gaya juga dapat mengubah arah gerak benda. Misalnya jika ditendang bola akan bergerak. Bola yang sedang bergerak dapat berubah arah gerakannya dengan menghalau menggunakan kaki.

d. Gaya mengubah bentuk benda

Gaya tidak hanya mempengaruhi gerak benda. Gaya juga dapat mempengaruhi bentuk benda. Misalnya sebuah balon mainan apabila kamu tarik atau tekan kedua ujungnya akan berubah bentuk. Pada awalnya, setelah balon ditiup memiliki bentuk bulat. Namun, ketika ditarik, balon memanjang. Gaya berupa tarikan tersebut telah mengubah bentuk balon dari bulat menjadi lonjong. Begitu pula ketika balon ditekan. Gaya berupa dorongan menyebabkan balon yang bulat menjadi pipih.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA di SD khususnya kelas IV masih menggunakan model pembelajaran yang belum maksimal. Guru kurang mengembangkan model pembelajaran kooperatif, sehingga peserta didik mudah bosan ataupun jenuh dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan proses dan hasil belajar pembelajaran IPA tidak maksimal.

Maka peneliti tertarik melaksanakan pembelajaran IPA materi Gaya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Mind Mapping*. Untuk mengetahui apakah hasil

belajar siswa pada materi gaya dalam mata pelajaran IPA menggunakan pembelajaran model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran model *Mind Mapping*.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hasil belajar siswa dalam materi gaya pada mata pelajaran IPA menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.

2.4 Definisi Operasional

Defenisi operasional pada judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran dan cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran.
4. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran kelompok di mana dalam sistem belajar melibatkan partisipasi siswa untuk saling berinteraksi dan menjalin kerja sama.
5. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok-kelompok dengan jumlah anggota 5-6 orang tanpa harus ada perbedaan status dan proses pembelajaran mengandung unsur permainan.
6. Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah penyampaian idea atau konsep dalam bentuk peta pikiran yang kemudian di bahas dalam bentuk kelompok kecil sehingga menghasilkan gagasan.