

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap proses pembelajaran bila ingin mendapatkan hasil belajar yang optimal harus memerlukan berbagai cara seperti menggunakan model pembelajaran pada saat menyampaikan sebuah materi, guru bisa membuat model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter siswa agar proses belajar bisa berjalan dengan efektif dan mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Agar proses belajar mengajar tidak monoton atau mengurangi daya tarik siswa dalam belajar seorang guru bisa menggunakan model pembelajaran untuk setiap pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan tidak menarik untuk belajar yang aktif bagi siswa dapat mengakibatkan hasil dan minat belajar siswa menjadi berkurang, sehingga mengakibatkan tujuan pendidikan susah untuk dicapai secara optimal.

Menurut Hakim (dalam Manasikana *et al.* 2022:71) menyatakan bahwa “model kooperatif merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda kedalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen”. Model pembelajaran kooperatif sangat perlu diterapkan di SD karena model kooperatif dapat mendorong siswa untuk aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Tamrin (dalam Mahadewi dan Suniasih, 2023:3) menjelaskan bahwa “model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk dapat mencari dan menemukan sendiri hal yang dipertanyakan pada bahasan materi”. Kemudian, menurut Rusman (dalam Ulfia dan Irwandani 2019:142) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara sis

Jiwa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Setiap kelompok yang heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada Kerjasama pada model pembelajaran kooperatif ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang yang heterogen tanpa membedakan kemampuan siswa, jenis kelamin, dan etnis.

2.1.2. Hakikat Teams Games Tournament (TGT)

2.1.2.1 Pengertian Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Menurut Slavin (Setiawan *et al.* 2021:133) bahwa “Model TGT adalah pada bentuk turnamen akademik pada model (TGT) dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan perwakilan tim lainnya”. Kemudian menurut Hamdayama (Elektro *et al.* 2021:133) menjelaskan bahwa “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dari metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya”.

Model TGT salah satu model pembelajaran yang kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas siswa tanpa memandang status, jenis kelamin, suku, ras dan mengandung permainan. Selanjutnya, Rusman (dalam Suardi 2020:45) menjelaskan bahwa “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang di dalam proses pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar yang melibatkan seluruh aktivitas siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran akan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, dengan model pembelajaran TGT ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2.1.2.2. Komponen -komponen Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Setiawan *et al.* (2021:45) komponen-komponen model TGT yaitu:

1. Presentasi di kelas, presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi yang dipimpin oleh guru, atau menggunakan media audio visual. Presentasi kelas harus berfokus pada unit TGT. Sehingga peserta didik akan memperhatikan materi yang di presentasikan. Hal ini akan membantu mereka dalam melakukan *game tournamen*.
2. Tim, tim terdiri dari 3-5 orang peserta didik. Peserta didik belajar bersama dalam tim untuk memastikan setiap anggota kelompoknya siap untuk melakukan pertandingan dimeja turnamen. Skor yang diperoleh setiap individu akan mempengaruhi skor kelompok.
3. Permainan (*Game*), permainan dalam game dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru pada presentasi kelas. Permainan ini untuk menguji pengetahuan peserta didik yang telah diperoleh saat guru presentasi materi.
4. Turnamen, turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan dimeja turnamen. Turnamen dilakukan setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok.

2.1.2.3 Langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT)

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Toournament* (TGT) yang perlu diperhatikan, menurut Setiawan *et al.* (2021:134) antara lain:

1. Membentuk kelompok yang heterogeny beranggotakan 3-5 peserta didik.
2. Guru menyiapkan Pelajaran, dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan lembar kegiatan
3. Para peserta didik memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen
4. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu
5. Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik.

2.1.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT)

Menurut Sudibyo (dalam Manasikana *et al.* 2022:75–76) terdapat kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1. Kelebihan Model *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:
 - a. Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa
 - b. Siswa tidak merasa bosan karena dapat belajar sekaligus bermain
 - c. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, sportifitas, dan tanggung jawab
 - d. Tingkat keterlibatan/keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran
 - e. *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan rasa percaya diri siswa
2. Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT) ,yaitu:
 - a. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis
 - b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

- c. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

2.1.3. Dadu

Siswa Sekolah Dasar masih suka dengan kegiatan bermain, maka dari itu strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah dengan belajar sambil bermain. Permainan merupakan kegiatan yang dirancang dengan cara bermain mengikuti aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran di sekolah dimana guru yang menjadi pelaku dalam kegiatan belajar mengajar, guru mempunyai peran dalam menanggapi kegiatan atas inisiatif sendiri dengan tetap membiarkan anak-anak bergerak bebas secara aktif membentuk pengetahuannya dengan bermain. Menurut Bruner Neville Bannrtt (Widayanti dan Slameto 2016:186) “permainan bertindak sebagai wahana sosialisasi, termasuk mengajari anak-anak mengenai konvensional sosial dan sifat kaidah dimana anak-anak mempelajari kaidah, peran, hubungan, bentuk perilaku, keterampilan berteman, serta akibat dari tindakan mereka terhadap orang lain”.

Permainan dapat dipadukan dalam proses belajar, dimana mengingat belajar merupakan hal yang sangat penting dalam menjalani kehidupan. Dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran yang dipadukan dengan kegiatan bermain, seseorang akan terpancing untuk mengikuti pembelajaran karena dalam permainan peserta didik akan menjadi lebih tertarik sehingga merasa senang dan menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran. apalagi jika dalam belajar dipadukan dengan bermain dilakukan secara berkelompok, siswa dapat bekerja sama dengan rekan sebayanya untuk memecahkan suatu masalah sehingga peserta didik dapat lebih percaya diri untuk berteman dengan siapa saja tanpa membedakan teman dan lebih bertanggung jawab.

Dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus. Pada keenam sisi-sisinya dicantumkan gambar lubang-lubang yang mempunyai jumlah berbeda. dadu adalah salah satu permainan tradisional khas Indonesia yang sangat populer dikalangan masyarakat permainan ini dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan memperkuat konsentrasi anak. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih

kemampuan analisis dan strategi. Cara permainan dadu ini adalah dengan memberikan satu angka dimana angka tersebut merupakan suatu kunci untuk membuka soal yang tertera pada sisi dadu. Dengan adanya permainan didalam sebuah proses pembelajaran akan membuat siswa menjadi antusias dan tidak merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran yang dipadukan dengan permainan guru hendaknya memperhatikan beberapa faktor diantaranya, yaitu: materi, karakteristik siswa dan waktu agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif. jika dalam melaksanakan pembelajaran yang dipadukan dengan bermain sudah memperhatikan faktor-faktor tersebut dan siswa juga sudah tertarik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran maka diharapkan materi yang disampaikan dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai hal ini berarti hasil belajar yang diharapkan juga tercapai. Dadu merupakan gabungan antara permainan dadu dan kartu pertanyaan, dimana teknik permainannya adalah:

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran selanjutnya guru memperkenalkan permainan lempar dadu kepada siswa
2. Setelah itu guru membuat kelompok yang berjumlah 4-5 orang perkelompok
3. Kemudian guru menyuruh anak untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu memulai permainan dengan cara “hompimpa”
4. Siswa yang mendapatkan nomor urut pertama yang melempar dadu
5. Setelah itu siswa melihat dan menghitung mata dadu yang terjatuh
6. Kemudian mengambil kartu pertanyaan yang sesuai dengan jumlah mata dadu tersebut dan menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan
7. Demikian seterusnya permainan, hingga kartu pertanyaan yang disediakan oleh guru selesai dijawab oleh siswa
8. Setelah pertanyaan dan permainan selesai guru memnentukan pemenang dari permainan tersebut dan memberi penghargaan berupa hadiah kepada pemenang.

2.1.4. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau Latihan yang diperkuat. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan,

meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Belajar merupakan sebuah proses dimana seseorang berusaha untuk memperoleh sebuah ilmu pengetahuan maupun kepintaran untuk dirinya. Proses belajar dimulai sejak lahirnya seseorang hingga meninggalnya seseorang tersebut. Maka dari itu setiap manusia harus dan perlu untuk belajar, agar setiap manusia mendapatkan pengetahuan yang baik dan mampu membedakan mana hal yang baik dan yang buruk.

Menurut Sukmadinata (dalam Hrp *et al.* 2022:3) menjelaskan “Belajar merupakan diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”. belajar dikatakan berhasil Ketika seseorang mampu menjelaskan Kembali materi yang telah diterimanya. Selanjutnya, menurut Hilgard (dalam Hrp *et al.* 2022:3) mengartikan “belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi”. Belajar merupakan proses mencari dan menemukan ilmu yang terjadi didalam diri seseorang yang didapat dari pengalaman, Latihan, pembiasaan.

Menurut Sumardi Suryabrata (dalam Setiawati 2018:32) “belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya”. Selanjutnya, menurut Surya (dalam Setiawati 2018:32), definisi “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan”.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik yang lebih menfokuskan anak untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat belajar dari pengalaman yang dapat dengan sadar merubah tingkah laku peserta didik yang diharapkan dapat melekat secara permanen didalam dirinya dan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akan membuat anak mengingat materi dan tersimpan dalam memori otaknya.

2.1.5. Hakikat Hasil Belajar

2.1.5.1. Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan selalu berhubungan dengan belajar, belajar dikatakan berhasil atau tidak berhasil dapat dilihat dalam mencapai tujuan dengan mengukur hasil belajar. Menurut Istikhana (2018:237) "hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajar dalam bentuk kemampuan baik kognitif, afektif, dan psikomotor".

Menurut Rusman (dalam Pramudya *et al.* 2019:322) "Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik". Dalam melakukan kegiatan, hasil belajar diperoleh dari interaksi tindakan siswa saat menerima pembelajaran dan tindakan seorang guru dalam menyampaikan materi. Menurut Pramudya *et al.* (2019:322) "hasil belajar adalah segala upaya yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur dengan menggunakan teknik tes dan non tes". Sedangkan menurut Nana Sudjana (dalam Istikhana 2018:237) "Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya".

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajar untuk membentuk kemampuan baik kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat diukur menggunakan tes dan non tes. Hasil belajar sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran agar guru dapat melihat sejauhmana peserta didik bisa menerima materi yang di sampaikan. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan data atau informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Hasil belajar harus dilakukan dalam dunia pendidikan, dimana hasil belajar peserta didik mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM yang telah ditentukan sebelumnya serta penentuan penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai atau belum, dan

bagi sekolah guna mengetahui apakah kondisi belajar maupun kultur akademik sesuai dengan harapan serta sebagai pedoman untuk mengetahui apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar pendidikan.

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga akan diketahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang sudah di sampaikan oleh guru. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan Teknik atau alat evaluasi seperti tes dan non tes.

2.1.5.2. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses yang cukup kompleks, artinya bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh faktor dari diri peserta didik (intern) dan faktor lingkungan (ekstern), Slameto (dalam Istikhana 2018:237–38) mengungkapkan bahwa faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yang dibagi menjadi 3 faktor yaitu:

- 1) Faktor jasmaniah, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya sehingga agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badanya terjamin dengan cara selalu mengindahkan pembagian waktu untuk beraktivitas
- 2) Faktor psikologi, faktor yang mempengaruhi belajar ada minat yang diikuti dengan perasaan senang diperoleh kepuasan
- 3) Faktor kelelahan, kelelahan jasmani terlihat dengan lemah, lunglai tubuh sedangkan kelelahan rohani dilihat adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Adapun faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu, yaitu:

- 1) Faktor keluarga, pengaruh dari keluarga dapat berupa cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga
- 2) faktor sekolah, mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum dan waktu sekolah

- 3) Faktor masyarakat, berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena keberadaan yang terdapat pada masyarakat.

Sebenarnya lingkungan belajar yang paling dominan dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kualitas guru, antara kemampuan peserta didik dan kualitas guru mempunyai hubungan dengan hasil belajar peserta didik artinya makin tinggi kemampuan peserta didik dan kualitas guru, makin tinggi pula hasil belajar peserta didik.

2.1.6. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga berhubungan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif.

Zimmerman (dalam Suhelayanti *et al.*, 2023:30) mengemukakan “IPA pada hakikatnya adalah ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan ataupun kejadian berdasarkan percobaan (induksi) dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi)”. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam.

Sementara itu, Samatowa (dalam Suhelayanti *et al.*, 2023:30) mengatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia”. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen.

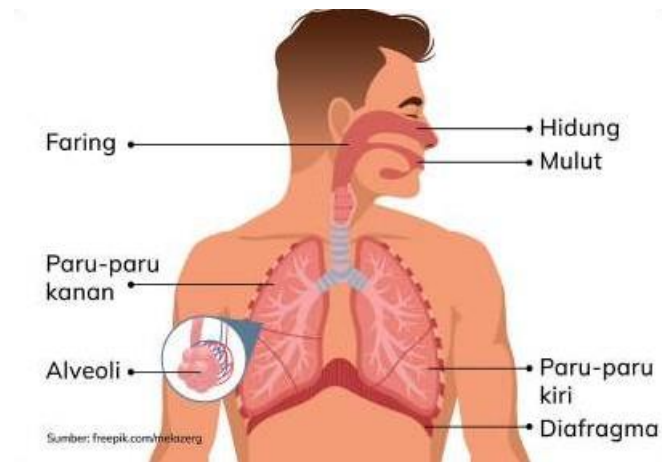
Menurut Suhelayanti *et al.* (2023:31) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran sains dengan situasi lebih alami dan situasi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji mengenai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Fitriana *et al* (dalam Suhelayanti *et al.* 2023:31) IPS merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang himpunan kehidupan manusia di dalam bermasyarakat. “ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosial, antropologi, tata negara dan sejarah” Brophy & Alleman (dalam Suhelayanti *et al.* 2023:33).

Berdasarkan penjelasan tentang pembelajaran IPA dan IPS tersebut maka dapat disimpulkan sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu memadukan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Suhelayanti *et al.* 2023:33).

2.1.7. Materi Organ Pernapasan Manusia

Organ pernapasan adalah kumpulan organ-organ yang membantu manusia dalam proses bernapas. Sistem pernapasan membantu tubuh menyerap oksigen dan membuang karbon dioksida melalui hembusan napas. Berikut adalah organ-organ pernapasan manusia, yaitu:



Gambar 2. 1 Organ Pernapasan Manusia

1. Hidung

Hidung merupakan organ pertama yang dilalui udara dalam proses pernapasan. Hidung merupakan pintu masuk dan pintu keluar udara yang sangat penting bagi sistem pernapasan. Awalnya, udara masuk melalui lubang hidung. Lalu, didalam rongga hidung terdapat rambut-rambut halus dan pendek. Rambut-rambut tersebut berfungsi untuk menyaring udara dan kotoran yang masuk ke lubang hidung.

2. Faring

Faring merupakan organ persaringan antara saluran pernapasan dan saluran pencernaan. Lebih tepatnya, faring merupakan saluran pernapasan bagian depan dan saluran pernapasan bagian belakang.

3. Tenggorokan dan cabang tenggorokan

Udara diteruskan ke tenggorokan dan melewati pipa saluran udara bercabang menjadi dua. Percabangan itulah yang disebut sebagai bronkus. Pada persimpangan tersebut terdapat sensor batuk. Jika ada nasi atau benda asing masuk pada saluran pernapasan maka benda tersebut akan didorong keatas dengan cara batuk. Itu sebabnya jika tersedak secara spontan maka akan batuk. Hal tersebut untuk menghindari masuknya benda-nenda asing ke dalam paru-paru.

4. Paru-paru

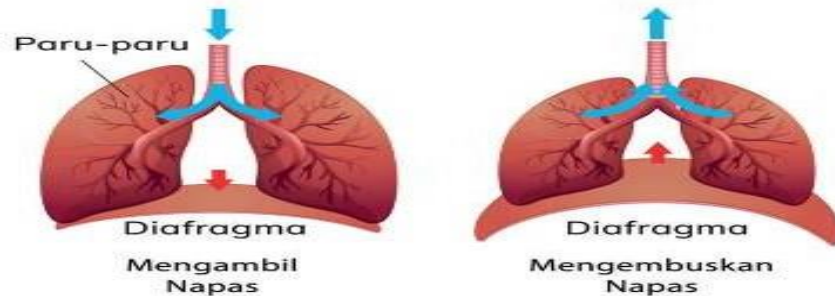
Semua udara yang dihirup oleh manusia akan masuk kedalam paru-paru. Tanpa paru-paru, manusia tidak mungkin bisa bernapas. Paru-paru terletak di rongga dada tubuh. Manusia mempunyai dua paru-paru, yaitu paru-paru bagian kanan dan kiri.

Paru-paru terdiri atas satuan kecil yang dinamakan alveolus. Dalam alveolus, akan terjadi pertukaran udara antara oksigen yang dihirup dengan karbon dioksida. Oksigen akan diedarkan keseluruh tubuh. Sementara, karbon dioksida dikeluarkan lewat hembusan napas.

5. Diafragma

Bagian antara rongga dada dan rongga perut manusia terdapat sekat pembatas berupa otot yang disebut diafragma. Ketika menarik napas, diafragma akan menekan kebagian bawah tubuh sehingga paru-paru mengembang dan udara dari luar bisa masuk.

Ketika manusia membuang napas maka diafragma akan melengkung dan menekan kebagian atas tubuh sehingga udara didalam paru-paru keluar.



Gambar 2. 2 Proses mengambil dan mengembuskan napas

Mekanisme Pernapasan Manusia

Tahap 1 : Menarik napas

Saat menarik napas, otot diafragma mengalami kontraksi dan paru-paru mengembang. Udara masuk melalui hidung menuju paru-paru. Kotoran akan disaring saat melewati hidung, trakea dan bronkus.

Tahap 2 : Pertukaran oksigen dan karbon dioksida

Didalam aveoli terjadi pertukaran antara gas oksigen yang didapatkan dari luar tubuh dengan gas karbon dioksida yang terdapat didalam darah.

Tahap 3 : Membuang napas

Setelah terjadi pertukaran gas oksigen dan karbon dioksida didalam alveoli, napas akan diembuskan. Otot diafragma akan relaksasi, paru-paru mengempis dan gas karbon dioksida dikeluarkan melalui mulut/ hidung.

Gangguan pernapasan pada Manusia



Gambar 2. 3 Pasien dengan Alat

Jika salah satu bagian dari organ pernapasan bermasalah, secara otomatis sistem pernapasanpun akan terganggu. Berikut beberapa gangguan pernapasan yang biasa terjadi pada manusia.

a) Flu (*Influenza*)

Penyakit *influenza* disebabkan oleh virus dan mudah sekali menular. Penularan bisa melalui kontak langsung atau melalui cairan yang keluar dari penderita saat batuk atau bersin. Saat flu, hidung dipenuhi lendir sehingga mengganggu pernapasan.

b) Asma

Asma merupakan akibat dari penyempitan saluran napas. Sesak napas menjadi tanda awal dari penyakit asma. Biasanya, sesak napas dibarengi oleh mengi yang merupakan suara khas bernada tinggi saat pasien mengeluarkan napas.

c) *Tuberkulosis*

Tuberkulosis atau yang biasa disebut TBC adalah penyakit paru-paru yang disebabkan bakteri *Mycobacterium Tuberculosis*. Bakteri tersebut tidak hanya menyerang paru-paru, tapi juga bisa menyebar kebagian tubuh yang lain, seperti tulang, kelenjar getah bening, sistem saraf pusat dan ginjal. Makteri menyebar diudara melalui percikan dahak atau cairan dari saluran pernapasan penderita. Misalnya saat batuk atau bersin. Maka dari itu, perlu berhati-hati agar tidak tertular penyakit tersebut dari orang yang menderita TBC.

2.2. Kerangka Berfikir

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajar untuk membentuk kemampuan baik kognitif, afektif dan psikomototik yang dapat diukur menggunakan tes dan non tes. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan sikap dan keterampilannya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi guru yang mengajar di sekolah masih menggunakan metode yang berpusat kepada guru atau monoton yang kurang melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias dan kaku pada saat proses pembelajaran berlangsung, yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berlatar belakang permasalahan tersebut penulis berupaya untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa yang masih rendah dengan menerapkan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan dadu pada pembelajaran IPAS.

Langkah-langkah pada model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu yang sudah penulis sesuaikan dengan pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut: Guru menjelaskan materi pembelajaran, guru memperkenalkan dan menjelaskan cara bermain permainan lempar dadu kepada siswa, setelah itu guru membuat kelompok yang berjumlah 4-5 orang perkelompok, kemudian masing-masing kelompok menentukan ketua kelompoknya, kemudian guru membuat meja turnamen dan menyuruh ketua kelompok untuk berdiri di depan meja turnamen untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu memulai

permainan dengan cara “hompimpa”, ketua kelompok yang mendapatkan nomor urut pertama yang melempar dadu, kemudian mengambil kartu pertanyaan yang sesuai dengan jumlah mata dadu yang terjatuh tersebut dan menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan sesuai dengan nomor dadu yang didapat, jika ketua kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan maka anggota timnya dapat membantu untuk menjawab, jika seluruh anggota tim tidak dapat menjawab maka pertanyaan akan dilempar kekelompok lain, jika kelompok berhasil menjawab pertanyaan maka kelompok mereka akan mendapatkan skor, demikian seterusnya permainan, hingga kartu pertanyaan yang disediakan oleh guru selesai dijawab oleh siswa, setelah pertanyaan dan permainan selesai guru menghitung skor perkelompok dan menentukan pemenang dari permainan tersebut serta memberi penghargaan berupa hadiah kepada pemenang dan guru membuat kesimpulan hasil dari kegiatan pembelajaran

2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori, dan kerangka berpikir tersebut, maka bisa didapatkan hipotesis penelitian yaitu diduga jika guru menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Dadu dalam proses pembelajaran IPAS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu.

2.4. Defenisi Operasional

1. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik yang lebih menfokuskan anak untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat belajar dari pengalaman yang dapat dengan sadar merubah tingkah laku peserta didik yang diharapkan dapat melekat secara permanen didalam dirinya dan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akan membuat anak mengingat materi dan tersimpan dalam memori otaknya.
2. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajar untuk membentuk kemampuan baik kognitif, afektif dan psikomototik yang dapat diukur menggunakan tes dan non tes.

3. Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang siswa yang dilakukan oleh guru agar semua siswa dapat belajar dengan baik.
4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya
5. Model kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada Kerjasama pada model pembelajaran kooperatif ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang yang heterogeny tanpa membedakan kemampuan siswa, jenis kelamin, dan etnis.
6. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang di dalam proses pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar yang melibatkan seluruh aktivitas siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.
7. Dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus. Pada keenam sisi-sisinya dicantumkan gambar lubang-lubang yang mempunyai jumlah berbeda. Permainan lempar dadu adalah salah satu permainan tradisional khas Indonesia yang sangat populer di kalangan masyarakat permainan ini dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan memperkuat konsentrasi anak.