

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

W.H. Buston dalam M. Suardi (2018:9) dinyatakan “Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaknya dengan lingkungan dimana dia berada”. Anggit Grahitto Wicaksono (2020:9) dinyatakan “Belajar merupakan suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil”. Selanjutnya Jauhari dalam Cucu Sutianah (2021:16) “Belajar adalah proses untuk memperoleh yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integratif dan tujuan yang jelas”. Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar diartikan sebagai proses perubahan dalam diri individu yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh seorang guru. Moh. Suardi Syofrianisda (2018:7) menyatakan bahwa

“Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik”. Sudjana dalam H. Rusli (2023:27) berpendapat bahwa “Pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran”. Dr.M. Sobry (2019:9) bahwa “Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa”. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik dan pendidik dalam suatu lingkungan belajar upaya memperoleh ilmu pengetahuan.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Tingkat kemampuan siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Haryanto (2022:27) “Hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sifat pada diri seseorang yang bisa diamati dan juga diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga keterampilan”. Pendapat dari Dr. Hasrian Rudi Setiawan (2023:23) “Hasil belajar adalah merupakan hasil dan bukti belajar seseorang yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku. Dr. Abduloh, dkk. (2022:203) bahwa “Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam proses pembelajaran”. Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

2.1.4 /Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto dalam Gustiana (2022:12) digolongkan menjadi dua yaitu:

1. Faktor *Intern*, adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor *Intern* dibagi menjadi tiga faktor yaitu:
 - 1) Faktor Jasmani, terdiri atas: faktor kesehatan, cacat tubuh.
 - 2) Faktor Psikologi, terdiri atas: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - 3) Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
2. Faktor *Ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor *Ekstern* yang berpengaruh belajar, dikelompokkan menjadi tiga faktor, antara lain:
 - 1) Faktor Keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - 2) Faktor Sekolah, seperti: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - 3) Faktor Masyarakat, meliputi: kegiatansiswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.
 - 4) Faktor Metode, meliputi: metode mengajar dan metode belajar.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara kolaboratif untuk menjadi tujuan. Seperti pandangan Ahmadi dalam Ariswan Usman Aje (2022:6) “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda”. Pendapat lain dari Suyanto dan Asep Djihad dalam Fx. Agus Hariyanto (2019:23) “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan

pembelajaran”. Selanjutnya menurut pandangan Sanjaya dalam Syofia (2022:12) ”Pembelajaran kooperatif ialah bentuk pembelajaran yang memakai pola pengelompokan antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang potensi pendidikan, jenis kelamin, etnis atau suku yang berbeda.

2.1.6 Pengertian (*Team Games Tournament*) TGT

Menurut Firda Razak dan A. Jaya Alam (2022:23) “Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang bertujuan meningkatkan kemampuan dan minat murid dalam memahami materi pelajaran melalui penggunaan permainan dan kompetisi”.

Slavin dalam Silvy Juditya (2023:48) dinyatakan:

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara garis besarnya yaitu melibatkan kerja sama kelompok sehingga dapat belajar bersungguh-sungguh untuk mempelajari atau memecahkan masalah, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat menunjang dalam proses tercapainya hasil belajar yang optimal.

Rusman dalam FX. Agus Hariyanto (2019:30) Bahwa “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menepatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing”. Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa *game* turnamen sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik siswa meningkat melalui *game* akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok.

2.1.7 Langkah-Langkah

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan model TGT menurut Robert E. Slavin dalam Lola Amalia dkk. (2023:25) adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas

Merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi Audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis/game-game, dan skor tim mereka.

2. Kelompok (Tim)

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnistas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

3. *Game*

Game nya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari persentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah

kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan persentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

5. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Tim akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

2.1.8 Kelebihan dan Kelemahan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak lepas dari kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Tukiran Taniredja dalam FX Agus Hariyanto (2023:31) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- 1) Dalam kelas kooperatif mahasiswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri mahasiswa menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu mahasiswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar mahasiswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih terhadap pokok bahasan pembelaan Negara.

- 6) Meningkatkan kebaikan budi antara mahasiswa dengan mahasiswa lain juga mahasiswa dengan dosen.
 - 7) Meningkatkan kepekaan antara mahasiswa dengan mahasiswa juga mahasiswa dengan dengan dosen.
 - 8) Meningkatkan toleransi, antara mahasiswa dengan mahasiswa juga mahasiswa dengan dosen
 - 9) Mahasiswa dapat menelaah sebuah mata kuliah atau pokok bahasan bebas mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri mahasiswa tersebut keluar.
 - 10) Kerja sama antara mahasiswa juga mahasiswa dengan dosen akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup atau tidak membosankan.
2. Kelemahan
- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
 - 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
 - 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalo dosen tidak dapat mengelola kelas.

2.1.9 Pengertian Origami

Menurut Maya Hirai dalam Dr. Khadijah dan Nurul Amelia (2020:40) dinyatakan:

Origami adalah sebuah seni melipat kertas asrtinya dengan bahan dasar kertas kreavitas seni dilakukan dan dikembangkan bila kemudian ada yang menggunakan bahan plastik aluminium foil kain dan bahan-bahan lainnya selain kertas hal tersebut merupakan perkembangan selanjutnya yang baik dilakukan oleh para seniman alan tetapi secara prinsip kertas lah yang menjadi media dasar origami melipat atau origami berasal dari sebuah istilah Jepang yakni berarti melipat dan kami atau gummy berarti kertas.

2.1 Gambar Kertas Origami



<https://laz-img-sg.alicdn.com/p/5993bbe27bad397e9445b26355bc73b6.jpg>

2.1.10 Manfaat Origami

Adapun manfaat origami menurut Doni Pamungkas (2017:65)

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir,
- 2) Belajar berkreaitivitas,
- 3) mengikuti arahan,
- 4) Membaca diagram atau gambar,
- 5) Menemukan solusi,
- 6) memecahkan masalah atau problem solving,
- 7) Berpikir matematis dan perbandingan,
- 8) Belajar pecahan, dan
- 9) Belajar geometri.

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Origami

1. Kelebihan
 - a. Cocok bahkan untuk anak-anak
 - b. Meningkatkan keterampilan motorik
 - c. Kurangnya kreativitas tidak akan memberikan hasil yang diinginkan.
 - d. Meningkatkan kesabaran
 - e. Membat orang bertekad
 - f. Pembelajaran kooperatif
2. Kelemahan
 - a. Membutuhkan focus yang ekstrim
 - b. Memakan waktu
 - c. Tidak cocok semua jenis kertas

2.1.12 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang membahas mengenai gejala-gejala dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pendapat tersebut didukung dengan pernyataan Indah Pratiwi (2021:2) yaitu “IPA adalah kumpulan pengetahuan berupa teori-teori mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan telah diuji kebenarannya, melalui proses metode ilmiah dari pengamatan, studi, dan pengalaman disertai sikap ilmiah di dalamnya”. Pendapat lain dari H.W. Fowler dalam Dea Mustika (2022:14) bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan alam yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi”.

Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa (2019:2) dinyatakan:

Sebagai sekumpulan pengetahuan, IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuwan. Hasil temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, maupun modal kedalam kumpulan pengetahuan sesuai dengan bidang kajiannya, misalnya biologi, kimia, fisika, dan sebagainya”.

Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain menyelidiki, menyusun dan penyajian gagasan-gagasan.

2.1.13 Materi Pembelajaran

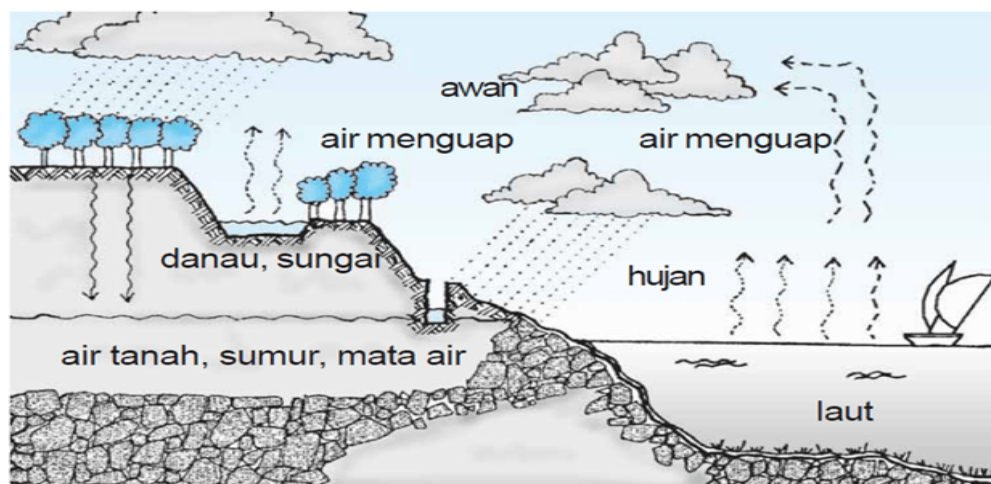
A. Keadaan Cuaca

Cuaca adalah keadaan udara pada suatu tempat dalam waktu tertentu. Ilmu yang mempelajari cuaca disebut **meteorologi**. Cuaca berbeda dengan iklim. Iklim

adalah suhu rata-rata udara dalam waktu lama pada daerah yang sangat luas. Ilmu yang mempelajari iklim disebut **klimatologi**.

Cuaca bisa panas atau dingin, basah atau kering, berangin atau tidak berangin. Cuaca disebabkan oleh perubahan udara di sekeliling bumi saat udara memanas atau mendingin. Bagaimana proses terjadinya awan dan hujan? Perhatikan gambar berikut!

2.2 Gambar Keadaan Cuaca



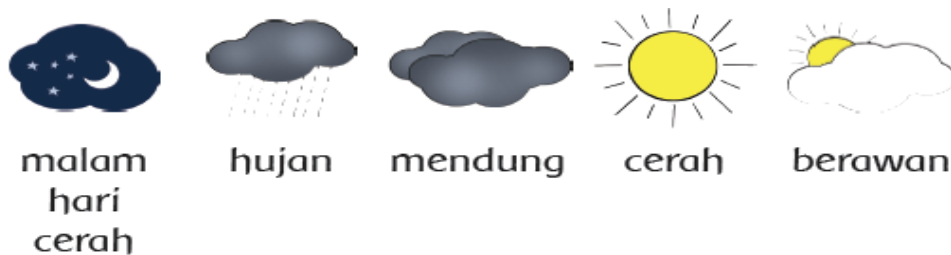
<https://i0.wp.com/maglearning.id/wp-content/uploads/2021/12/image-46.png?w=624&ssl=1>

Awan berasal dari uap air yang naik ke langit. Uap air terjadi karena adanya pemanasan matahari terhadap air di bumi, seperti air kolam, air danau, air laut, dan air sungai. Makin naik ke atas, suhu uap air makin turun sehingga air menjadi makin dingin. Akibatnya, terjadilah titik-titik air. Titik-titik air ini kemudian saling menyatu dan turun ke bumi dalam bentuk hujan.

B. Simbol simbol Cuaca

Di bawah ini adalah simbol-simbol cuaca. Amati baik-baik.

2.3 Gambar Simbol Cuaca



<https://i0.wp.com/maglearning.id/wp-content/uploads/2021/12/image-47.png?w=517&ssl=1>

C. Kondisi Cuaca

Coba perhatikan langit di atasmu! Berawan atau biru langit di atasmu? Setiap hari, keadaan langit tidak selalu sama. Suatu saat, langit terlihat biru bersih tanpa awan, namun pada saat yang lain terlihat berawan.

1. Cuaca Cerah

Cuaca cerah adalah cuaca yang menunjukkan langit dalam kondisi terang, sinar matahari memancar terang tetapi tidak begitu terasa panas, terdapat awan yang berlapis-lapis tipis seperti bulu-bulu serat sutra halus. Pada saat siang hari, awan ini terlihat berwarna putih bersih. Namun, menjelang matahari terbit dan terbenam akan terlihat berwarna merah atau kuning cerah. Angin berhembus semilir. Umumnya, hujan tidak akan turun pada saat cuaca cerah.

2. Cuaca Berawan

Cuaca berawan adalah cuaca yang menunjukkan bahwa di langit banyak terdapat awan. Awan merupakan kumpulan uap air yang terdapat di udara. Uap air ini berasal dari air kolam, air danau, air laut, serta air sungai yang naik ke atas dan bergabung dengan udara karena pengaruh panas matahari.

Benarkah awan dapat berjalan? Mengapa awan dapat berjalan? Awan terlihat berjalan karena didorong oleh angin. Arah gerakan awan sesuai dengan arah gerakan angin. Artinya, jika angin bertiup ke arah utara, maka awan akan bergerak ke arah utara. Jika angin bertiup ke arah barat, maka awan akan bergerak ke arah barat, dan seterusnya. Beberapa awan dapat bergerombol menjadi satu, sehingga menghasilkan sebuah awan yang besar. Awan yang besar tersebut dapat berubah menjadi mendung. Apabila keadaan di sekitarnya mendukung, maka mendung dapat berubah menjadi hujan.

3. Cuaca Panas

Matahari menyinari bumi dan menghangatkan udara di sekeliling bumi. Beberapa tempat di bumi menerima lebih banyak sinar matahari sehingga lebih panas daripada tempat lainnya. Daerah tersebut sering disebut daerah khatulistiwa. Indonesia adalah salah satu negara yang terletak di daerah khatulistiwa. Oleh karena itu, hampir setiap hari cuacanya selalu panas. Suhu di dataran rendah, umumnya berbeda dengan suhu di dataran tinggi. Bila kita berada di dataran rendah, maka udaranya akan terasa panas. Sebaliknya, jika kita berada di dataran tinggi, maka udaranya akan terasa sejuk.

4. Cuaca Dingin

Kondisi cuaca dipengaruhi oleh kelembapan udara, kecepatan angin, dan suhu udara di suatu daerah pada waktu tertentu. Bila kelembapan udara tinggi, angin bertiup kencang, dan suhu udara rendah, maka cuaca di daerah tersebut pada waktu itu dapat dikatakan dingin.

5. Cuaca Berangin

Angin adalah udara yang bergerak. Udara bergerak dari daerah yang bertekanan tinggi ke daerah yang bertekanan rendah. Di waktu siang hari, daratan lebih cepat panas daripada lautan sehingga tekanan udara di atas daratan lebih rendah daripada tekanan udara di atas lautan. Akibatnya, angin akan bertiup dari laut menuju ke daratan. Angin tersebut dinamakan angin laut. Saat cuaca berangin,

langit biasanya tampak agak berawan, suhu udara rendah, dan angin bertiup kencang sehingga menerbangkan benda-benda ringan yang dilaluinya. Kadang-kadang tiupan angin yang sangat kencang dapat menumbangkan pohon serta merobohkan rumah di sekitarnya. Kecepatan angin dapat diukur dengan alat yang disebut anemometer. Keberadaan angin dimanfaatkan nelayan untuk menggerakkan perahu layarnya saat pergi ke laut, begitu pula saat kembali dari laut. Angin juga dimanfaatkan di dalam dunia penerbangan, menggerakkan kincir angin, olahraga layar, terbang layang, dan bermain layang-layang.

6. Cuaca Hujan

Hujan berasal dari udara yang mengandung uap air. Udara akan naik ke atas dan membentuk awan. Makin ke atas, suhu uap air menjadi makin rendah. Pada suhu tertentu, uap air akan mengembun menjadi titik-titik air. Titik-titik air akan berubah menjadi tetes-tetes air. Makin lama tetes-tetes air itu makin berat dan akhirnya jatuh ke bumi dalam bentuk hujan. Badai kadang-kadang terjadi pada saat hujan turun deras. Badai adalah angin kencang disertai guntur yang bergemuruh dan kilat yang menyambar-nyambar. Badai bisa menyebabkan kerusakan parah di bumi. Besar kecilnya hujan dapat diukur dengan alat yang disebut **regenmeter**.

2.2 Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, model pembelajaran, penyampaian materi, sarana prasarana, serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, model pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Guru dan model sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Banyak cara yang bisa digunakan oleh guru yang dapat membantu keberhasilan belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu caranya ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, efektif serta membangkitkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu salah satu model pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh guru ialah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menerapkan model ini dapat membangun suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena lebih menekankan keaktifan siswa sehingga dapat menghilangkan rasa bosan yang dialami oleh peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Model TGT ini juga dapat membangun kebersamaan antar siswa, membentuk rasa percaya diri, berlatih untuk bertanggung jawab, memiliki sifat keterbukaan antar siswa dan adanya persaingan prestasi.

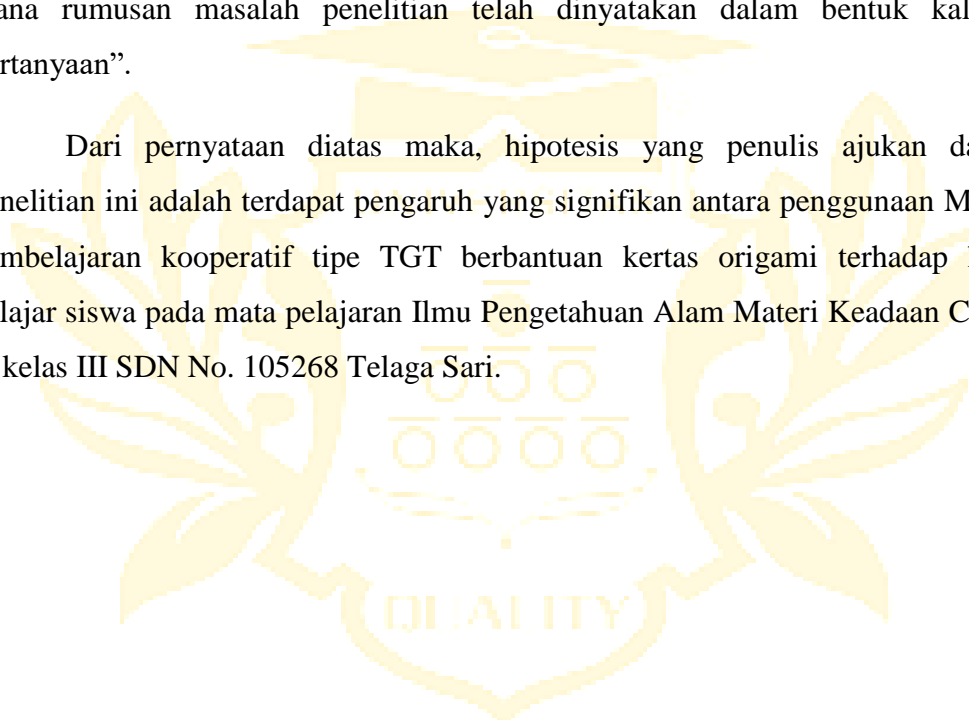
Dengan demikian dengan menerapkan model pembelajaran jenis TGT ini akan membuat siswa merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dengan mudah memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Model Pembelajaran ini akan lebih efektif dan menarik jika menggunakan berbantuan media, peneliti menggunakan media kertas origami sebagai bantuan dalam proses pembelajaran pada saat mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, yang selayaknya sejauh mana akan dibuktikan melalui hasil penelitian.

2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang memerlukan penelitian untuk diuji kebenarannya. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019:19) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Dari pernyataan diatas maka, hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kertas origami terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Keadaan Cuaca di kelas III SDN No. 105268 Telaga Sari.



2.4 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini untuk memudahkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses yang dilalui seseorang dalam rangka mencapai perubahan dalam dirinya pada mata pelajaran IPA Materi Keadaan Cuaca
2. Pembelajaran adalah kegiatan belajar yang melibatkan seseorang dalam lingkungan belajar untuk bertukar informasi antara pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Keadaan Cuaca
3. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membantu daya nalar siswa untuk memahami materi yang diajar pada mata pelajaran IPA materi Keadaan Cuaca
4. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Keadaan Cuaca.