

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Belajar**

Belajar adalah proses penting yang dialami manusia untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik melalui pengalaman. Menurut Gagne, belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman. Winkel juga menyatakan bahwa belajar melibatkan aktivitas mental dan psikis yang berlangsung melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang kemudian menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

##### **2.1.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah ukuran sejauh mana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar mencakup pencapaian kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran (Bloom, 1956). Evaluasi hasil belajar sering dilakukan melalui berbagai metode penilaian, seperti tes, tugas, dan observasi, untuk memastikan bahwa siswa telah mencapai standar yang diharapkan (Herman, Aschbacher, & Winters, 1997).

Hasil belajar adalah ukuran pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui berbagai metode, seperti tes dan observasi, untuk memastikan siswa mencapai standar pendidikan yang ditetapkan. Berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran dan motivasi, memengaruhi hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif seperti TGT (*Team Games Tournament*) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dengan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas kolaboratif dan menantang.

Berdasarkan menurut Munadi (2013:24) menyatakan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

### 1. **Faktor Internal**

Faktor Internal dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Faktor Fisiologis meliputi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan cape, tidak cacat, jasmani dan lain- lain. Sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi serta kognitif daya nalar.

### 2. **Faktor Eksternal**

Faktor Eksternal dibagi menjadi 2 yaitu faktor lingkungan dan faktor Instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social. Sedangkan faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana dan fasilitas, serta guru. Faktor Instrumental adalah faktor yang keberadaan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan jadi dapat disimpulkan bahwa Faktor Instrumental adalah faktor yang didapat dalam lingkungan proses belajar dan guru dalam Faktor Instrumental sehingga mempunyai pengaruh yang besar.

Menurut Slameto (2013:60), “Faktor Sekolah mencakup metode mengajar, Kurikulum, Relasi Guru dengan Siswa, Relasi Siswa dengan Siswa, disiplin sekolah. Berbagai komponen pembelajaran akan mempengaruhi factor terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu pemilihan model dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran”. Guru dalam melakukan pemilihan model dengan metode tertentu harus mampu membuat siswa terlibat secara aktif dari awal sampai akhir pembelajaran.

Berdasarkan factor-faktor yang diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa. Penggunaan model dan metode pembelajaran akan membantu siswa dalam melaksanakan proses belajar, demi mencapai suatu tujuan belajar. Pembelajaran tematik menekankan keaktifan siswa secara optimal. Apabila siswa aktif dalam pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar.

### **2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berbasis pembelajaran kelompok. Menurut Solihain (2012 : 102) “Pembelajaran Kooperatif diartikan sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih yang dimana keberhasilan dipengaruhi oleh setiap anggota kelompok itu sendiri”. Menurut Nurhadi dalam Thobroni (2016 : 236) “Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh (saling tenggang rasa) untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan “. Sedangkan Pembelajaran Kooperatif menurut Unal dan Hans dalam Isjoni (2009 : 15) adalah “Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran”.

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu cara belajar yang dilakukan secara bersama-sama, saling membantu sesama anggota, dan memastikan bahwa setiap siswa dalam kelompok mencapai tujuan dari tugas yang telah ditentukan sebelumnya, secara tidak langsung siswa dalam kelompok mengembangkan interaksi antar siswa dan rasa tanggung jawab. Dalam pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mendapatkan nilai tetapi juga mendapatkan perubahan tingkah laku dari proses hasil. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satu yang digunakan adalah tipe TGT (*Team Games Tournament*).

#### **2.1.3.1 Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif**

Berikut unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012:58):

1. Saling ketergantungan Positif
2. Tanggung Jawab perseorangan
3. Interaksi Promotif
4. Komunikasi Antar Anggota
5. Pemrosesan Kelompok .

Pendapat Diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembelajaran Kooperatif yaitu :

- a. Kerja Kelompok
- b. Saling Ketergantungan Positif
- c. Tanggung Jawab Individu
- d. Komunikasi Antar Pribadi
- e. Saling Interaksi dan saling tatap muka

Oleh karena itu siswa diminta untuk saling bekerja sama guna mencapai tujuan kelompok dan saling mebantunya karena kegagalan seseorang dapat menyebabkan ketidaksihnya kelompok. Sedangkan proses kelompok akan terjadi jika semua anggota kelompok bekerja sama untuk mendiskusikan permasalahan dan penyelesaian masalah dengan mencapai tujuan dengan baik dan membangun hubungan kerja kelompok dengan baik.

#### **2.1.3.2 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif**

Beberapa Model pembelajaran memiliki suatu kelebihan dan kekurangan. Kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif dapat dilihat dari siswa, dengan memberikan peluang kepada semua peserta didik agar dapat mengemukakan pendapat didepan teman, membahas suatu permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda dapat mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan. Menurut Isjoni (2010:22). Sedangkan menurut Jarolimek dan Parker (Isjoni, 2009: 24) terdapat beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Saling Ketergantungan yang Positif
2. Adanya kemampuan dalam merespon perbedaan individu
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Suasana yang rileks dan menyenangkan
5. Terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dan guru,

### 2.1.3.3 Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Berikut adalah beberapa kekurangan model pembelajaran kooperatif yang dapat disimpulkan:

1. Guru Harus mempersiapkan pembelajaran secara matang dan membutuhkan banyak tenaga
2. Membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai
3. Selama diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; dan
4. Diskusi kelas terkadang didominasi seseorang, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang pasif.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif siswa tidak akan bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kemampuan dalam berfikir, dengan menentukan informasi dari berbagai sumber dan selalu belajar dari siswa lain. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Guru merupakan fasilitator di kelas guna meningkatkan pengetahuan siswa, baik dari segi kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif.

### 2.1.4 Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Turnament*)

Pengertian Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan pembelajaran dengan menggunakan strategi kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan strategi kelompok, di mana siswa bekerja sama dalam tim yang terdiri dari 5-10 orang dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda. Dalam model ini, siswa berperan sebagai tutor sebaya dan belajar melalui permainan. TGT melibatkan turnamen berbasis kuis, di mana siswa berlomba dengan siswa lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Model ini juga diakhiri dengan pemberian pertanyaan untuk menilai pemahaman siswa.

Pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa model TGT merupakan suatu model pembelajaran yang berupa tim, dengan menerapkan unsur permainan

didalam pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh skor didalam tim. Berbeda dengan kelompok lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini melatih siswa bagaimana cara menyampaikan pendapat didepan siswa lain, dan siswa dituntu dapat menghargai pendapat siswa lain dengan patokan materi pembelajaran.

#### **2.1.4.1 Prosedur Model Pembelajaran Tipe TGT (*Team Games Tournament*)**

Langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe TGT menurut Slavin (Rusman, 2012:225) “Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*Class Presentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan Penghargaan (*Team Recognition*)”. Sedangkan Trianto (2010: 84) menyatakan langkah-langkah pembelajaran TGT, yaitu :

1. Siswa di tempatkan dalam tim belajar beranggotakan 19-21 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut, dan
3. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis mereka terkadang tidak mau saling membantu.

Berdasarkan pada kedua teori diatas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yaitu :

1. Membentuk kelompok yang beranggotakan 19-21 siswa;
2. Guru menyiapkan materi pelajaran;
3. Para Siswa memainkan permainan turnamen;
4. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi
5. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa.

#### 2.1.4.2 Kelebihan Model Pembelajaran Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Berikut ini kelebihan tipe TGT Menurut Taniredja (2012:72 -73), adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kerja sama siswa dalam berkolaborasi antar siswa serta berbagi ide pikiran dalam kelompok.;
2. Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme dalam mengikuti pelajaran;
3. Mengembangkan Keterampilan Sosial melalui interaksi dan diskusi dalam kelompok, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan social, komunikasi, empati dan toleransi;
4. Meningkatkan Pemahaman Materi dalam TGT;
5. Mempermudah Guru dalam Mengelola Pembelajaran;
6. Mengakomodasi Beragam Kemampuan untuk Belajar Bersama;

#### 2.1.4.3 Kelemahan Model Pembelajaran Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Kelemahan yang dimiliki tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; dan
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan dari beberapa teori para ahli peneliti menyimpulkan yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT adalah pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara berkelompok dan menyenangkan dengan membentuk anggota 19-21 orang per kelompok, dalam kelompok harus ada saling mendukung sesama anggota tim, sehingga dalam pembelajaran mendapatkan hasil yang baik.

**Tabel 2.1 Sintak Model TGT (*Teams Games Tournament*)**

Fase-Fase TGT	Perilaku Guru
Fase 1 Menyapa dan memotivasi siswa	Guru Menyapa peserta didik menanyakan kabar siswa, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.

Fase 2 Penyajian Informasi ( <i>informastion Presentation</i> )	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dan pembelajaran sesuai dengan tujuan .
Fase 3 Mengorganisasikan Belajar dalam bentuk kelompok ( <i>Teams</i> )	Guru membagi kelas menjadi Kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (Prestasi) peserta didik.
Fase 4 Permainan ( <i>Games</i> )	Guru memberikan Permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat pesertadidik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
Fase 5 Pertandingan atau Lomba ( <i>Tournament</i> )	Tur namen atau lomba merupakan sebuah ajang untuk saling bersaing dengan tujuan mendapatkan juara
Fase 6 Penghargaan Kelompok( <i>Team Recorgnition</i> )	Setelah permainan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, penghargaan diberikan kepada kelompok yang menang sesuai dengan skor yang diperoleh dalam permainan.

### 2.1.5 Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu mengenai alam, sehingga ilmu pengetahuan alam (IPA) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsipprinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memaahami alam sekitar secara ilmiah.



Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari alam semesta, benda-benda yang dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun tidak dapat diamati dengan indera. Menurut H. W Fowler dalam Trianto (2010), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan edukasi. Sedangkan Kardi dan Nur dalam Trianto (2010) mengatakan bahwa IPA atau ilmu kealaman atau ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Adapun yang diungkapkan oleh wahana dalam Trianto (2010), IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaanya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

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 kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar sains disekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat dari pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guru tidak kesulitan dalam mendesain serta melaksanakan pembelajaran. Siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep sains.

Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa indonesia disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan sebagai produk, proses serta sikap. Berdasarkan komponen IPA diatas, Sutrisno (2007) menambahkan bahwa IPA juga yaitu sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi.

Menurut pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. (Trianto, 2010:136).

### **2.1.6 Hakikat IPA**

Menurut (Depdiknas 2006) salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA adalah melalui proses pembelajaran di kelas, baik pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Sebelum membahas tentang bagaimana seharusnya proses pembelajaran IPA dilaksanakan khususnya di sekolah dasar, berikut permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi di lapangan saat ini, antara lain:

1. Dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini tidak atau belum member kesempatan maksimal kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan gaya belajar guru yang selalu mandiri siswa untuk menghafal berbagai konsep tanpa disertai pemahaman terhadap konsep tersebut.
2. Bahan ajar yang diberikan disekolah masih terasa lepas dengan permasalahan pokok yang timbul dimasyarakat, terutama yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan kehadiran produk-produk teknologi di tengah-tengah masyarakat, serta akibat-akibat yang ditimbulkannya. Oleh karena itu, serta perlu adanya usaha untuk mengembangkan dan menyelaraskan bahan ajar sains dengan perkembangan teknologi setempat dan permasalahannya yang berkaitan dengan bahan kajian yang tercantum dalam kurikulum.
3. Keterampilan proses belum nampak dalam pembelajaran disekolah dengan alasan untuk mengejar target kurikulum. Pelajaran IPA yang konvensional hanya menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan studi yang lebih tinggi, bukan menyiapkan SDM yang kritis, peka terhadap lingkungan, kreatif, dan memahami teknologi sederhana yang hadir di tengah-tengah masyarakat.

### **2.1.7 Materi Pembelajaran**

#### **Materi IPA Kelas 3 “CUACA”**

Cuaca adalah keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu. Cuaca bisa berubah-ubah setiap hari, bahkan dalam satu hari bisa terjadi perubahan cuaca.

Ada beberapa unsur yang mempengaruhi cuaca, yaitu:

1. Suhu udara : Seberapa panas atau dinginnya udara.

2. Awan : Kumpulan uap air di langit yang bisa berubah menjadi hujan atau salju.
3. Hujan : Turunnya air dari langit, yang terjadi ketika awan mengandung banyak uap air.
4. Angin : Udara yang bergerak dari tempat yang bertekanan udara tinggi ke tempat yang bertekanan rendah.
5. Kelembapan Udara : Kadar uap air yang ada di udara.

Cuaca bisa berubah-ubah dengan cepat, misalnya dari cerah menjadi mendung, lalu turun hujan. Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan cuaca antara lain adalah perbedaan suhu dan tekanan udara di suatu tempat. Cuaca berpengaruh pada aktivitas sehari-hari. Misalnya:

- Jika cuaca cerah, orang bisa bermain di luar rumah atau beraktivitas di luar ruangan.
- Jika hujan, orang biasanya membawa payung dan memakai jas hujan.
- Cuaca dingin membuat orang memakai pakaian tebal.

Cuaca juga merupakan gabungan dari unsur dan jangka waktu cuaca yang berlangsung beberapa jam saja. Contoh cuaca di negara Indonesia, yaitu panas, cuaca berawan, cuaca hujan, cuaca cerah, cuaca berangin. Berikut ini adalah gambar jenis-jenis cuaca dalam kehidupan sehari-hari:



**Gambar 2.1 Jenis Cuaca**

1. **Cuaca Cerah/Panas** adalah Sinar Matahari terang suhu udara yang tinggi dan kelembapan udara yang rendah. Sedangkan cuaca panas adalah cuaca yang terjadi saat musim panas, yaitu Ketika suhu udara meningkat secara alami. Cuaca cerah dapat memberikan manfaat bagi pertanian, Kesehatan, dan pariwisata, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negative seperti kekeringan, kebakaran, dan peningkatan radiasi ultraviolet. Sedangkan

dampak negative dari cuaca panas dapat menyebabkan seperti dehidrasi, heatstroke, iritasi kulit, sakit kepala sebelah (Migrain). Ciri-ciri menunjukkan cuaca Cerah yaitu:

- langit tampak terang
- sinar matahari memancar terang, tetapi tidak terlalu panas.
- Awan tampak berlapis-lapis seperti bulu-bulu serat sutra halus.



**Gambar 2.2 Cuaca Cerah**

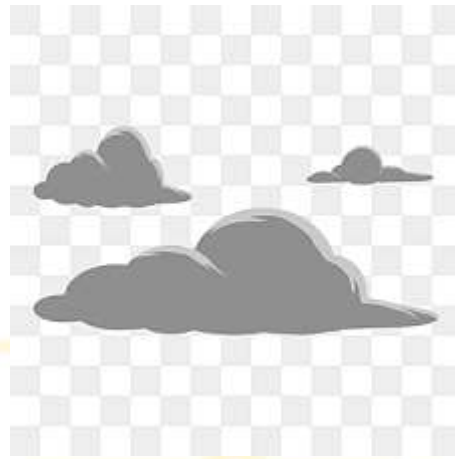
2. **Cuaca Berawan** adalah cuaca yang ditandai banyaknya awan dilangit. Awan merupakan kumpulan dari uap air yang terdapat di udara. Uap air berasal dari air sungai, air laut, dan air danau. Proses terjadinya cuaca berawan disaat udara di atmosfer bumi menjadi lembab yang mengakibatkan meningkatnya temperatur udara. Berikut ciri-ciri cuaca berawan adalah

- Awan berkumpul menutupi sinar matahari
- Suhu udara tidak terlalu panas
- Udara mejadi sejuk



**Gambar 2.3 Cuaca Cerah Berawan**

3. **Cuaca Mendung** adalah cuaca awan yang menutupi 95% dari Langit yang menghalangi sinar matahari. Berikut ciri-ciri cuaca mendung
- Langit berwarna kelabu
  - Udara terasa agak panas.



**Gambar 2.4 Cuaca Mendung**

4. **Cuaca Hujan** adalah cuaca yang ditandai dengan turunnya air dari langit berupa titik-titik air. Cuaca hujan terjadi karena adanya uap air di udara yang naik ke atas dan membentuk awan. Proses terjadinya cuaca hujan.
- air dipermukaan bumi, seperti air sungai, air danau, dan air laut, mengalami pemanasan dari matahari.
  - Air yang sudah panas tersebut naik ke atas dan berubah menjadi uap air, Uap air yang naik ke atas akan mengalami penurunan suhu seiring dengan ketinggian.
  - Uap air yang naik ke atas tersebut akan membentuk awan.
  - Awan yang terbentuk akan menghasilkan hujan.



**Gambar 2.5 Cuaca Hujan**

### 2.1.8 Penelitian yang relevan

1. Asma. 2006. Judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar Siswa". Dalam penelitiannya, Asma menemukan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar. Aspek permainan dan kompetisi dalam turnamen akademik membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar, terutama pada siswa yang sebelumnya kurang termotivasi. Siswa merasa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman materi.
2. Jhonson. 1994. Judul: "*Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*" Temuan: Dalam penelitian ini, Johnson & Johnson menemukan bahwa pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran individu atau kompetitif. Interaksi sosial dalam kelompok kooperatif membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena adanya kolaborasi dan dukungan teman sebaya.
3. Suryani. 2017. Judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Temuan: Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan model TGT meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA, terutama dalam keterampilan mengidentifikasi masalah ilmiah dan melakukan eksperimen sederhana. Model ini memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok, yang mendorong mereka untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan model TGT.
4. Slavin. 1995. Judul: "*Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*" Temuan: slavin menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Melalui kompetisi yang sehat dan interaksi antar siswa, hasil belajar meningkat, terutama di bidang matematika dan sains. Model TGT membuat siswa lebih aktif dan bertanggung jawab dalam

belajar, yang berdampak pada pemahaman konsep yang lebih mendalam.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Penelitian ini berawal dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 173422 Pollung. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi IPA masih rendah, yang berdampak pada nilai akademik mereka yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini mengutamakan kerja sama dalam kelompok kecil, di mana siswa dengan tingkat akademik yang berbeda bekerja bersama untuk memahami materi. Menurut Slavin (2005), model TGT melibatkan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam model TGT, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan. Mereka mempelajari materi dalam kelompok, kemudian mengikuti permainan akademik dalam bentuk turnamen. Turnamen ini tidak hanya menguji pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif, bekerja sama, dan meningkatkan daya saing secara positif. Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, lebih mudah memahami materi IPA, serta memiliki hasil belajar yang lebih tinggi. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 173422 Pollung dalam mata pelajaran IPA.

## **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 173422 Pollung."

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 173422 Pollung.

Hipotesis ini akan diuji dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Jika terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar, maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, sedangkan jika tidak ada perbedaan yang signifikan, maka hipotesis nol ( $H_0$ ).

#### **2.4 Definisi Operasional**

Penelitian ini bertujuan untuk memperjelas maksud dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah yang tercantum pada judul. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan penjelasan berikut. Model Pembelajaran Kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif, di mana peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui penerapan model ini, diharapkan tercapai hasil belajar yang optimal, serta terwujudnya pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1. Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur atau Langkah-langkah sistematis dalam kegiatan Pembelajaran. Model ini digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, memfasilitasi interaksi antara guru, siswa, materi ajar, serta memberikan pedoman untuk mengelola aktivitas kelas.
2. Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar Bersama. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk membantu diri sendiri dan rekan satu kelompok dalam memahami



materi pelajaran. Model ini dapat mendorong interaksi social, kolaborasi, dan saling mendukung di antara siswa.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah tipe dari model pembelajaran kooperatif. TGT berguna untuk meningkatkan skill dasar, pencapaian interaksi positif antarsiswa, harga diri dan sikap penerima dalam siswa-siswa lain berbeda, dalam penilaian mereka diperoleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.
4. Belajar adalah proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan atau sikap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, Latihan, atau interaksi dengan lingkungan. Belajar melibatkan pemahaman, pengembangan, kemampuan, dan peningkatan kemampuan berpikir.
5. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada saat mempelajari materi dalam pengertian yang lebih luas, dalam hal ini hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 ranah yaitu Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. Sehingga penelitian ini diteliti pada batas kemampuan siswa.
6. Pembelajaran IPA adalah proses Pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang fenomena alam secara sistematis melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis. Dalam pembelajaran IPA siswa diajak untuk memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan alam semesta, makhluk hidup, benda mati, serta interaksi antar komponen tersebut.