

BAB II

TINJAUN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar merupakan proses perubahan dari perilaku manusia sebagai hasil dari pengalaman dalam proses interaksi. Hasil belajar dapat tercermin dari perubahan dari beberapa aspek yaitu perilaku, pengetahuan, sikap, kecakapan, keterampilan, dan perubahan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2014: 1) menyatakan belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada dalam kehidupan sekitar individu. Belajar juga merupakan dipandang sebagai salah satu proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses melalui berbagai suatu pengalaman.

Selanjutnya Menurut Wingkel seperti dikutip Idrus (2017) bahwa belajar pada manusia merupakan suatu proses psikologi yang berlangsung dalam interaksi aktif subjek dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat konstan/menetap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru hingga segera nampak dalam perilaku nyata. Perubahan perilaku yang ada dalam belajar menurut Davies (Idrus, 2017) dapat diobservasi dan diukur melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan pekerjaan. Menurut Spector (2012) menjelaskan bahwa lebih lanjut perubahan akan dapat berwujud jika pembelajaran tersebut memberi kemudahan dan dapat memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah prose perubahan yang dialami oleh setiap individu manusia yang meliputi beberapa aspek yaitu keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan yang paling penting yaitu nilai dan sikap. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses latihan dan interaksi dengan lingkungannya sebagai upaya untuk melakukan perubahan dalam dirinya secara menyeluruh baik berupa pengalaman, sikap dan perilaku.

2.1.2 Tujuan Belajar

Tujuan belajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena tujuan belajar dapat mengukur hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sardiman A.M (2018) menyatakan tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Pendapat lain yang sejalan yaitu menurut Herawati (2020:31) menjelaskan bahwa tujuan belajar merupakan deskripsi yang berkaitan dengan tingkah laku yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar.

Belajar haruslah memiliki tujuan agar hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sementara itu Chusni, dkk (2021:68) menjelaskan bahwa tujuan belajar merupakan hasil belajar yang mengarah pada sasaran yang akan dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan prose belajar.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar adalah landasan yang mendasari untuk dapat menjelaskan bagaimana seseorang belajar. Teori belajar berisi tentang suatu penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana suatu informasi diproses dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, maka diharapkan sesuatu pembelajaran yang dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik dalam suatu hasil belajar.

a. Teori Behavioristik

Menurut teori behavioristik belajar adalah segala sesuatu perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Namun dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang yang dianggap telah belajar sesuatu yang jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan sesuatu teori belajar yang sangat lebih mementingkan proses belajar itu sendiri dari pada suatu hasil belajar. Teori belajar kognitif adalah menjelaskan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Bagi pengalaman *kognitivistik* belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon . hal ini sejalan dengan pendapat Yuberti (2013:35) berpendapat menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan jika terpatah-patah, terpisah-pisah tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung menyeluruh.

C. Teori Humanistik

Menurut Arden N. Frandsen dan Darsono (2001: 192), menyatakan bahwa hal yang mendorong seseorang itu untuk belajar antara lain ialah adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki suatu dunia yang lebih luas, adanya sifat yang kreatif pada diri dan keinginan yang untuk maju kedepannya , adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman,

adanya keinginan yang untuk memperbaiki kegagalan yang masa lalu dengan usaha yang masa baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetensi, adanya keinginan untuk mendapatkan suatu rasa yang aman, adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari pada suatu belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah informasi tentang kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Jusmawati (2021:22) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Adapun menurut Menurut Sugiarto (2020:5) mendefinikan hasil Belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengevaluasi proses belajar yang dilakukan. Sementara itu, Alfitry, dkk (2020:72) menjelaskan hasil belajar adalah proses apa yang dicapai setelah melalui suatu proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat kemampuan mengikuti suatu program studi sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindakan mengajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran yang meliputi beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan hasil belajar yang difokuskan pada ranah kognitif karena hasil belajar berkaitan dengan

kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran dan hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik dapat dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan soal yang telah disediakan.

2.1.5 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah serangkaian kegiatan belajar atau perbuatan yang berhubungan dengan banyak faktor. Sungguh tepat jika dikemukakan oleh bahwa belajar itu bukan suatu perbuatan yang serba sederhana, melainkan justru amat yang kompleks. M. Sobry Sutikno (2007) menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik faktor yang datang dari dalam diri individu yang belajar (internal) maupun faktor yang berasal dari luar (eksternal) atau bisa saja dari gabungan dari dua faktor tersebut.

1. Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri yaitu individu (faktor internal diklasifikasikan menjadi 2 yaitu

a. Faktor Jasmaniah

Yang termasuk faktor jasmni, adalah sebagai berikut:

Faktor kesehatan dan Faktor cacat tubuh

b. Faktor psikoogis

Ada beberapa faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor – faktor tersebut yaitu :

Intelengsi, minat, emosi, bakat, kematangan, dan kesiapan

c. Faktor kelelahan

Faktor kelelahan di bagi menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

2. Faktor eksternal

Keberhasilan belajar juga sangatlah dipengaruhi oleh adanya faktor-faktor dari luar diri peserta didik (faktor eksternal). Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 3 yaitu:

a. Faktor keluarga

Faktor keluarga merupakan faktor yang sangat memengaruhi hasil belajar anak-anak karena anak lebih banyak berinteraksi di dalam keluarga daripada di sekolah, yang termasuk faktor keluarga yaitu:

cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Di antara faktor – faktor sekolah yang dapat memengaruhi hasil belajar anak adalah yaitu: faktor kurikulum, keadaan sarana dan prasarana, waktu sekolah, metode pembelajaran, hubungan antara pendidik dengan peserta didik, dan hubungan antara peserta didik dengan peserta didik.

c. Faktor masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar peserta didik berada merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan (2020 : 55) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang disusun dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan. Selaras dengan pendapat Mirna, dkk (2021:3013) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang didasarkan dari tema yang didalamnya mengaitkan beberapa mata pelajaran, hal ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami konsep pembelajaran karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa mata pelajaran yang diajarkan.

2.1.7 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai sesuatu model pembelajaran yang ada di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki suatu karakteristik-karakteristik. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2014: 53) menjelaskan bahwa karakteristik-karakteristik pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dilakukan berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dan bersifat fleksibel. Pengalaman dan kegiatan belajar yang sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar

- a. Kegiatan yang dipilih dalam suatu pelaksanaan pembelajaran tematik yang bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik
- b. Kegiatan belajar yang sangat lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik
- d. Menyajikan kegiatan belajar bersifat pragmatis
- f Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik

Sesuai dengan Permendikbud No. 65 tahun 2013 menyebutkan bahwa Karakteristik pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu di jenjang SD dengan pendekatan scientific dan penilaian autentik

2.1.8 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Adanya model pembelajaran akan membuat alur yang jelas bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Fathurrohman (2015: 30) mengemukakan model pembelajaran merupakan rencana yang berpijak berdasarkan teori psikologis untuk digunakan sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Sedangkan Octavia (2020: 13) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar dengan suatu urutan yang jelas agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik, dan mudah dipahami.

2.1.9 Macam-Macam Model Pembelajaran

Ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pendapat Octavia (2020:20) macam-macam model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran berbasis masalah
- b. Model pembelajaran jigsaw
- c. Model pembelajaran *teams games tournament*
- d. Model pembelajaran inquiry

Pendapat yang selaras dikemukakan oleh Hidayat (2016 : 78) yang menjelaskan macam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran *jigsaw*
Model pembelajaran *number heads together*
- b. Model pembelajaran debat
- c. Model pembelajaran *role playing*
- d. Model pembelajaran *picture and picture*

2.1.10 Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang pada hakikatnya masih ingin bermain. Hal ini sejalan dengan Nurdiansyah (2016:77) yang menyatakan bahwa dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk sebuah kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok tim (identitas kelompok mereka).

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran *Cooperative Learning* atau belajar kooperatif. *Cooperative Learning* merupakan sebuah fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi murid.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran dengan tipe berkelompok dengan jumlah peserta didik 5-6 orang tanpa memandang kemampuan kognitif peserta didik dan status peserta didik yang dikolaborasikan dengan sebuah permainan tournament yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran karena peserta didik untuk dapat berpartisipasi karena dalam proses pembelajaran dengan tidak melihat status peserta didik serta mengajak peserta didik untuk menjadi tutor sebaya dan permainan.

2.1.11 Langkah – Langkah Model *Teams Games Tournament*

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan peserta didik heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama dan bisa juga berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar sebuah kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam suatu kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara pendidik yang bersikap terbuka, ramah, lembut, dan santun. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Hal

Sejalan dengan pendapat Nurnaedah (2022: 293) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran *teams games tournament* yaitu sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik
 - b. Menyajikan informasi
 - c. Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok kecil
 - d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
 - e. Turnamen Memberikan penghargaan Selaras
- dengan pendapat Fathurrohman (2015: 56) model *teams games tournament* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penyajian kelas

Materi yang dipresentasikan harus fokus pada bahan ajar dalam TGT. Dengan cara ini, peserta didik menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memerhatikan presentasi kelas tersebut sehingga akan membantu mereka pada saat pertandingan.

- b. Belajar dalam kelompok

Siswa ditempatkan dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang berbentuk heterogen. Fungsi utama sebuah tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota timnya itu belajar. Setelah pendidik mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

c. *Games tournament*

Dalam permainan ini, setiap peserta didik yang bersaing merupakan sebuah wakil dari kelompoknya. Tujuan dari permainan ini ialah untuk mengetahui apakah setiap anggota kelompok tersebut telah menguasai materi tersebut. Peserta didik bermain *game* akademik dalam kemampuan homogen, dengan meja turnamen terdiri lima peserta.

d. Penghargaan kelompok

Skor tim yang dihitung berdasarkan skor *turnamen* anggota timnya, dan tim- tim tersebut akan direkognisi apabila tim berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa sumber diatas, maka penulis akan menggunakan sintaks yang dikemukakan oleh Taniredja dalam menyusun langkah- langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) . dengan mengacu pada sintaks yang dikemukakan oleh Taniredja maka langkah- langkah model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) ada pun langkah–langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan dibawah ini:

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran yang berkelompok setelah itu kemudian dijelaskan kepada peserta didik.	Peserta didik menyimak dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik.
Pendidik harus mengelompokkan peserta didik dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen.	Peserta didik membentuk kelompok menjadi 4-5 kelompok sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pendidik
Pendidik meminta perwakilan kelompok atau ketua kelompok untuk maju	Perwakilan kelompok peserta didik mengambil lembar soal sesuai dengan perintah peserta didik.

mengambil lembar soal yang telah diberi nomor soal.	
Pendidik meminta setiap kelompok untuk membuka soal sesuai yang telah diberikan oleh pendidik.	Peserta didik membaca, berdiskusi, dan mencatat jawaban hasil diskusi kelompok.
Pendidik meminta setiap kelompok menyampaikan hasil yang telah diperoleh dari setiap kelompok.	Perwakilan setiap mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas.
Pendidik memberikan informasi peserta didik akan melaksanakan turnamen antar kelompok dan memberikan soal turnamen yang harus dikerjakan dengan waktu tertentu.	Setiap kelompok berlomba menyelesaikan soal turnamen sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan jawabannya tepat.
Pendidik membacakan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan hari ini.	Peserta didik berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan waktu yang telah ditentukan.
Memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah menjawab dengan tepat dengan cara memberi tepuk tangan atau pujian.	Peserta didik mendapatkan point jika menjawab dengan benar. Kemudian poin tersebut diakumulasikan dan mencari kelompok pemenang.

Sumber : Taniredja (2014: 70)

2.1.12 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Time GamesTournament*

Model *Teams Game Tournament* terdapat kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah beberap kelebihan dan kekurangan . Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki beberapa kelebihan menurut Rusman (2014:224) yaitu sebagai berikut:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.

- 3) Proses belajar mengajar mengikuti sertakan keaktifan peserta didik.
- 4) Mendidik peserta didik untuk bersosialisasi.
- 5) Motivasi peserta didik belajar lebih tinggi.
- 6) Hasil belajar lebih baik.
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Model teams games tournament selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Octavia (2020:59) model *Times Games Tournament* memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Sulitnya kelompok peserta didik yang mempunyai kemampuan heteroge dari segi yang akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika pendidik yang bertindak sebagai kendali, teliti

2. Bagi peserta didik

Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lain. Untuk mengatasi sebuah kelemahan ini, tugas pendidik merupakan untuk membimbing peserta didik baik yang mempunyai kemampuan akademik yang tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya.

2.1.13 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani dkk (2018: 5) yang menjelaskan media pembelajaran sebagai segala sesuatu untuk penyampaian informasi yang dibuat maupun dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, menarik perhatian, merangsang pikiran dan perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan terkendali dengan efektif.

Saya mengambil media ini karna di zaman millennial seperti sekarang ini, sudah banyak sekali media berbasis Teknologi Informasi yang sangat canggih dan menarik bila dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu solusi media pembelajaran yang dapat digunakan di masa pandemi adalah merupakan suatu media berbasis Teknologi Informasi yaitu Powtoon

2.1.14 Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat beberapa jenis. Menurut Syaiful (2013:124)

jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media Auditif

Media auditif adalah suatu media yang hanya dapat mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media *Visual* Media *visual* adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini adayang menampilkan gambar diam seperti *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada juga media visual yang dapat menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audio *Visual*

Media audio *visual* merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini yang mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena ada meliputi kedua jenis media yaitu yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam:

- 1) Audio *Visual* Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audio *Visual* Gerak, merupakan suatu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

Dan Media pembelajaran yang saya gunakan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan, minat, serta motivasi dan stimulasi pada peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan media Powtoon.

2.1.15 Pengertian Media *Powtoon*

Salah satu media yang menarik dan modern adalah media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan menggunakan perangkat lunak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sakdiah (2022:17) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 6 bentuk yaitu :

- a. Benda yaitu benda-benda yang ada di sebuah alam sekitar
- b. Media *visual*, yaitu berupa gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartu poster dll
- c. Media *audio*, yaitu berupa radio, alat perekam atau tape *recorder*.
- d. Media proyeksi diam, yaitu berupa film,bingkai, film rangkai, OHP, projector.
- e. Media proyeksi atau audio visual yaitu berupa film gerak, film gelang, program TV ,video serta *powtoon*.
- f. Multimedia, yaitu berupa teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna *computer*.
- g. Media realita, yaitu berupa binatang, specimen, herbarium dll yang ada dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks memungkinkan dibuat media *audio visual* yang bersifat interaktif . Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2020:62) menyatakan *powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau web app obline gratis yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi dengan hamper semua fitur dapat diakses dalam satu layar, sehingga membuat *powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pendapat tersebut selaras dengan Lisarani, dkk (2021: 34) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual. *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki sebuah fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan yang berupa video.

2.1.16 Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Penggunaan media *powtoon* sebagai alat bantu keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal ini sejalan dengan Pendapat tersebut selaras dengan Fitriyani (2019: 107) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan penggunaan media *powtoon* sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan menggunakan website www.powtoon.com tanpa harus *mendownload* aplikasinya.
- 2) Terdapat beberapa banyak pilihan tamplate *background* yang sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 3) Tersedia juga konten animasi, *font*, dan *transition effect*.
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- 5) Dapat disimpan dalam bentuk format *MPEG, MP4, AVI*, atau langsung *dishare* di *YouTube*

b. kekurangan

- 6) Merupakan *software* online yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 7) Durasi yang terbatas
- 8) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 9) Bagipengguna *powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengekspor file.

2.1.17 Langkah-Langkah Penggunaan Media *Powtoon*

Media *powtoon* merupakan salah satu sebuah jenis media audio visual. *Powtoon* dibuat dengan aplikasi. Hal ini sejalan dengan merupakan Pendapat serupa disampaikan oleh Anggita (2020: 49) menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *powtoon* adalah sebagai berikut.

- a. Masuk ke google kemudian ketik *Powtoon* dikolom *search*, lalu pilih <http://www.powtoon.com>
- b. Setelah muncul halaman awal *Powtoon*, lalu mengklik *sign up* apabila belum memiliki akun, sedangkan yang sudah memiliki akun dapat mengklik *login*.
- c. Setelah berhasil masuk ke aplikasi *Powtoon* dapat memilih template yang *free* dan cocok dengan video animasi yang akan digunakan
- d. Berikut ini adalah tempilan template aplikasi pembuatan video presentasi



Gambar 1. Template Video Powtoon

- 1) Sisi kanan dari gambar 1 diatas tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character, text effect, animation, props* dan *background*
 - 2) Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat yang telah dipersiapkan. Jika akan mendambah *effect* tulisan, maka dapat memilih opsi "*Text Effect*"
 - 3) *Time line* (panah merah) berguna untu mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek akan berhenti.
- e. *Preview* video dan edit jika ada yang kurang.
 - f. Simpan video

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan

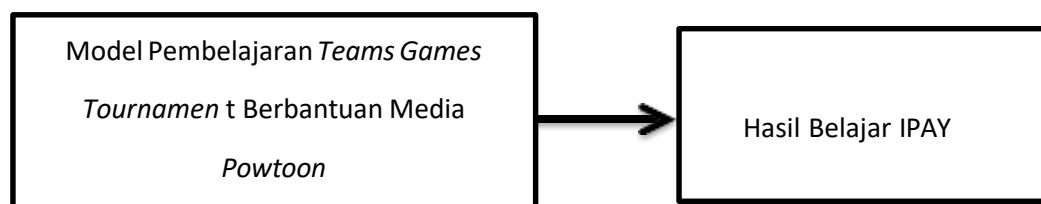
Media *powtoon* dapat memudahkan pendidik atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena *powtoon* dilengkapi dengan video yang berisi penjelasan materi yang diajarkan. *Powtoon* dapat menghasulka animmasi film yang menarik dan *powtoon* lebih menarik dalam menghidupkan materi dalam bentuk video.

2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka pikir biasanya digunakan untuk membantu penulis untuk memusatkan penelitiannya dan memahami hubungan variable. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sugiyono (2016:91) yang menyatakan bahwa “kerangka pikir merupakan suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Pembelajaran yang lebih efektif jika menggunakan model pembelajaran, karena model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam pembelajaran di dalam kelas”.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat masalah yang ditemukan, antara lain yaitu hasil belajar IPA yang belum sesuai dengan KKM, media pembelajaran yang diterapkan pendidik belum maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran membosankan, peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, peserta didik tidak memerhatikan penjelasan dari pendidik, peserta didik diam dan enggan bertanya padahal mereka belum memahami, peserta didik meremehkan atau menganggap mudah pelajaran IPA. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tersebut dibutuhkan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk belajar secara kelompok, selain itu mengingat anak SD usia bermain maka dibutuhkan model pembelajaran yang melibatkan kelompok dan didalamnya terdapat permainan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status dan dikemas dalam bentuk permainan turnamen dan membuat peserta didik lebih aktif dalam berkompetisi untuk memperoleh poin bagi skor tim. Langkah- pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

langkah dan aktivitas *team game tournament* (TGT) adalah penyajian materi, belajar kelompok, turnamen akademik dan penghargaan tim. Melalui permainan turnamen antar kelompok dapat membuat peserta didik berfikir kritis, cermat dan kreatif serta aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah secara bersama. Sehingga diharapkan model pembelajaran TGT akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat

Keterangan :

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

=> = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yakni Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Powtoon (X) serta satu variabel terikat (Y) yakni Hasil Belajar (Y) yang berubah hasil belajar peserta didik. Dari dua variabel tersebut kemudian dilakukan penelitian dan analisis tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

2.3 Defenisi Operasional

A. Belajar Belajar merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar merupakan proses perubahan dari perilaku manusia sebagai hasil dari pengalaman dalam proses interaksi. Hasil belajar dapat tercermin dari perubahan dari beberapa aspek yaitu perilaku, pengetahuan, sikap, kecakapan, keterampilan, dan perubahan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu belajar. B. Pembelajaran Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna. Hal ini sejalan dengan dengan pendapat Setiawan (2020 : 55) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan

pembelajaran yang disusun dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan.

- C. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang pada hakiktnya masih ingin bermain. Hal ini sejalan dengan Komalasari (2014: 67) yang menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruhpeserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peranpeserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (penghargaan).
- D. *Powtoon* Menurut pendapat Lestari (2020:62) menyatakan *powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau web app obline gratis yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi dengan hamper semua fitur dapat diakses dalam satu layar, sehingga membuat *powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara yang dapat disimpulkan dari permasalahan penelitian, sampai terjawab melalui pembuktian data yang terkumpul. Hipotesis pada penelitian yang berjudul Pengaruh model model *teams games tournament* berbantu media *powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu

1. Bila H_a diterima maka adanya pengaruh antara dua variabel tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa apabila H_a diterima maka terdapat berjudul Pengaruh model *teams games tournament* berbantu media *powtoon* Terhadap Hasil Belajar tematik peserta didik Kelas V SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu.
2. Bila H_o tidak diterima maka tdak Dda pengaruh antara kedua variabel tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa Apabila H_o tidak diterima maka tidak dapat model *teams games tournament* berbantu media *powtoon* Terhadap Hasil Belajar tematik peserta didik Kelas V SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu.