

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau menambah ilmu, berlatih, mengubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman bertumpu pada kemampuan diri belajar dibawah bimbingan pengajar.

Menurut Mulyati (dalam Heniwati 2021:84) menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui Latihan-latihan dan perubahan yang terjadi bukan karna peristiwa yang kebetulan. Selain itu Kesimpulan juga dikemukakan oleh Abdillah (dalam Heniwati 2021:84) bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Djamarah (dalam Heniwati 2021:84) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan karna pengalaman dan Latihan, belajar perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap sedangkan menurut Dimiyanti (Heniwati 2021:84) belajar merupakan Tindakan dan perilaku siswa yang kompleks belajar hanya dialami oleh siswa sendiri karna siswa penemu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan dalam setiap diri yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, sikap, siswa diharapkan fokus pada belajar agar dapat mengalami perubahan pada diri

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga sebagai guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Usep Setiawan, 2022:83. Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut Woolfolk, 2020. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan

A. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan suatu hal yang dipegang atau dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. Slameto 2018 menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar. Setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat, meningkatkan motivasi, dan membimbing dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Sesuai hakikat Belajar. Belajar adalah suatu proses kontinguitas, maka untuk pelaksanaannya harus dilakukan tahap demi tahap menurut perkembangannya.
3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari. Materi belajar disajikan secara sederhana untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang di pelajari.
4. Syarat keberhasilan belajar Fasilitas yang mendukung yang akan membuat peserta didik merasa tenang pada saat belajar. Selain itu peserta didik perlu mendalami materi pembelajaran dengan melakukan ulangan berulang-ulang. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu pedoman yang harus disadari dan dilakukan oleh peserta didik dalam belajar. Prinsip-prinsip belajar meliputi keaktifan, minat, motivasi, dan

2.1.3. Hasil Belajar

2.1.3.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah dibentuk tes, hasil belajar bagian terpenting yang diperoleh dari belajar dengan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Nasution (dalam Hernawati 2021:84) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang yang diberikan guru,tes tersebut dapat berupa ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung,tes akhir semester dan sebagainya.

Menurut Suprijono (dalam Heniwati 2021:84) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sedangkan menurut Reigeluth (dalam Heniwati 2021: 84-85) hasil belajar adalah semua aspek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan intraksi belajar yang mencapai skor yang diukur melalui tes yang diberikan guru. Guru memberikan tes kepada anak agar guru dapat mengetahui hasil Tingkat belajar siswa sudah mencapai nilai diatas KKM atau tidak proses tes ini dapat dilakukan dengan cara ulangan harian, Latihan-latihan tugas dirumah, dengan tercapainya hasil belajar sekolah dapat mengetahui apakah hasil belajar sesuai dengan harapan dan juga untuk mengetahui apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar Pendidikan.

2.1.3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses kemampuan siswa dalam memperoleh perubahan-perubahan perilaku siswa ke dalam arah yang lebih baik. Menurut Winkel (dalam Jasmiati 2023:178) hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini meliputi keaktifan, keterampilan proses, prestasi, dan motivasi belajar. Sedangkan menurut Subjana (dalam Jasmiati 2023:178) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

mendapatkan hasil belajar setiap proses pembelajaran memiliki faktor-faktor yang memberikan dampak hasil belajar siswa. Tinggi rendahnya hasil belajar terhadap mata Pelajaran IPAS menimbulkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :

1. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa kurangnya minat siswa dalam belajar dan kurangnya motivasi dari pendidik saat melakukan pembelajaran berlangsung.
2. Faktor external yang berasal dari luar siswa, seperti metode guru yang tidak menarik bagi peserta didik, dalam proses pembelajaran di kelas, hasil belajar sehari-hari dalam pembelajaran ipas cenderung rendah, sehingga guru harus

meberikan tugas tambahan perbaikan nilai dan juga sebagai tolak ukur untuk mengetahui materi tersebut dapat diketahui peserta didik.

Lingkungan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, semakin baik lingkungan siswa maka hasil belajar juga akan semakin baik, disisi lain kualitas guru juga tak kalah penting dalam hasil belajar, semakin tinggi kualitas guru maka semakin tinggi juga hasil belajar dari siswa

2.1.4. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

zaman sekarang ini, setiap Lembaga Pendidikan sudah saatnya melakukan sebuah pembaruan atau inovasi mempersiapkan siswa yang mempunyai SDM yang berkualitas. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara berkelompok dapat untuk mencapai tujuan Bersama. Pembelajaran kooperatif dibuat dalam sebuah usaha untuk mengembangkan dan meningkatkan keaktifan siswa dengan membuat Keputusan Bersama dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar Bersama-sama walau berbeda latar belakang.

Menurut Tabrani, Muhammad Amin (2023:200) menjelaskan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menekankan aktivitas siswa Bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual”. Sehingga siswa mampu bekerjasama dan mendorong siswa untuk lebih aktif pada saat pembelajaran.

Sedangkan, Menurut Agus supriojono (dalam Tabrani, Muhammad Amin, 2023:202) “Menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Menurut Syfrudin dan Andriantoni (dalam Tabrani, Muhammad Amin, 2023 :202) “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berintraksi”.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dimana siswa tidak bekerja sendiri melainkan siswa dibentuk menjadi kelompok kecil, sehingga siswa mampu berinteraksi dengan teman sebayannya tanpa membedakan latar belakangnya.

2.1.5. Pengertian Teams Games Tournament (TGT)

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa disekolah, yaitu harus dapat memiliki model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang bisa diaplikasikan, adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa untuk menguasai materi Pelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Shoimin (dalam Imam sururi, Abdul Wahid Bs, 2022). Menurut Imam sururi, Abdul Wahid Bs (2022) “ *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi tournament akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Sedangkan, Rusman (Imam sururi, Abdul Wahid Bs, 2022) mengatakan bahwa “ TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dibentuk menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin

dan latar belakang yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya dan melibatkan aktivitas siswa pada saat belajar.

2.1.5.1. Karakteristik Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Karakteristik model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) soimin (Imam Sururi, Abdul Wahid B S, 2022 :2417) menyatakan bahwa karakteristik pada model pembelajaran TGT terdapat 5 komponen utama, yaitu :

1. Penyajian kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar mempertahankan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan games karna skor games akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Teams*)

Biasanya terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games.

3. *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memiliki kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pertanyaan itu siswa yang menjawab pertanyaan yang benar akan

mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk tournament mingguan.

4. *Tournament*

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Tournament pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja tournament, 3 siswa tertinggi prestasinya.

5. Penghargaan kelompok

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2.1.5.2. Langkah-Langkah Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Surari, Imam & B S Wahid Abdul. 2022 menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran model pembelajaran TGT, antara lain:

1. Membentuk kelompok yang 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. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
5. Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta

2.1.5.3. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Soimin (dalam Imam Sururi, Abdul Wahid BS, 2022 :2417) terdapat kelebihan dan kekurangan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1. Kelebihan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:
 - a. Model pembelajaran TGT, membuat siswa menjadi lebih senang dalam pembelajaran karena ada kkegiatan permainan berupa tournament.
 - b. Model TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
 - c. Model TGT membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran guru menyajikan sebuah penghargaan siswa atau kelompok terbaik.
2. Kekurangan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 - a. Pembelajarannya sangat membutuhkan waktu yang tidak sedikit
 - b. Seorang pengajar harus bisa menentukan sebuah materi yang akan diberikan kepada peserta didiknya
 - c. Seorang pengajar sebelum memberikan materi harus mampu menguasai model pembelajaran TGT dengan sebaik mungkin.

2.1.6.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media tentunya sangat beragam, ada banyak ahli yang menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran namun sifat dari semua pembgian media memiliki beberapa kesamaan garis besar, dibagi menjadi:

- Media audio merupakan media komunikasi yang hanya bisa diapresiasi dengan keduanya mendengarkan dan memiliki elemen suara, dll. seperti radio atau rekaman. Menurut SM Musfiqon dalam Bukunya menjelaskan bahwa media Suara adalah alat komunikasi Penggunaannya menekankan unsur-unsur pendengaran kita sendiri. Media visual hanya dapat diamati dengan unsur audio dan visual atau dapat kita nikmati sebagai tontonan yang dapat berupa gambar, lukisan, foto dan lain sebagainya.
- Media visual adalah media yang memberikan gambaran langsung baik berwujud maupun tidak berwujud dan dapat dialami oleh pengguna dengan panca inderanya. Bisa dikatakan merupakan media yang memadukan berita dan ide melalui gambar.

- Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual. Ini merupakan gabungan kedua metode yang mengandung unsur gambar audio dan dapat berupa film video dll. Media audiovisual merupakan gabungan antara media audio dan media visual, artinya media audiovisual mempunyai 2 komponen yaitu visual dan juga audio. Dalam penggunaan media ini juga digunakan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses. Media visual tersebut juga dapat berupa film, LCD proyektor, video dan TV.

2.1.7. Kartu Pertanyaan

Siswa sekolah dasar suka dengan kegiatan bermain, maka strategi pembelajaran yang perlu dilakukan guru dapat dengan cara bermain sambil belajar. Permainan adalah kegiatan bermain yang dikendalikan oleh beberapa aturan-aturan berdasarkan kesepakatan Bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. guru menjadi patokan dalam kegiatan pembelajaran, guru sangat besar perannya dalam menangani kegiatan, guru mebebaskan siswa bergerak bebas secara aktif dengan membentuk pengetahuan dengan bermain.

Permainan sangat penting dipadukan dalam proses belajar Dimana siswa dituntut untuk mengingat hal yang sangat penting dalam kehidupan. Dalam proses belajar perlu memadukan kegiatan bermain Dimana anak akan terpancing ikut belajar dikarnakan bermain sambil belajar maka dari bermain sambil belajar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, apalagi guru dapat melakukan bermain sambil belajar di dalam kelompok, siswa dapat bekerja sama satu dengan yang lain untuk memecahkan suatu masalah sehingga siswa dapat lebih aktif dan percaya diri untuk berteman dengan siapa saja dan tidak membedakan satu dengan yang lain.

Kartu pertanyaan merupakan media grafis dan menggunakan metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keaktifan dan hasil belajar. Media ini diharapkan mampu untuk mengubah suasana belajar menjadi menarik dan keaktifan siswa. Media ini berupa kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan megunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat

Kerjasama dan keaktifan dalam proses belajar. Maka dari itu media kartu pertanyaan dapat diterapkan dalam proses belajar agar lebih memacu siswa semangat dalam belajar.

2.1.7.1. Kekurangan dan Kelebihan Media Kartu Pertanyaan

Media kartu pertanyaan yaitu sarana agar siswa dapat belajar, berfikir aktif dan kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara pembuktian teori terhadap mata pelajaran IPAS. Beberapa kelebihan dan kekurangannya :

1. Kelebihan media kartu pertanyaan
 - a. Media dibuat dengan menarik sehingga siswa tertarik mempelajari materi
 - b. Suasana kelas akan lebih menyenangkan karna media pembelajaran yang digunakan dengan permainan, sehingga siswa dapat mengerti materi dengan mudah
 - c. Menumbuhkan kolaborasi antara anggota kelompok karna setiap anggota memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan misi permainan.
2. Kekurangan media kartu pertanyaan
 - a. Jika siswa tidak memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran maka siswa akan sekedar bermain tanpa memahami isi materi
 - b. Pembagian kelompok dalam penggunaan media pembelajaran tidak diarahkan oleh guru maka siswa akan memilih berklompok dengan teman dekatnya
 - c. Jika kelas tidak dikelola dengan baik maka susasana kelas menjadi ramai dan gaduh jadi guru harus dapat mengatur pembelajaran dalam mengunakan media pembelajaran dengan tetap berkeliling untuk memantau siswa dalam menjalankan permainan.

1. Cara Membuat Media Pertanyaan

a. Alat dan bahan

Alat dan bahan dalam pembuatan media pertanyaan

1. Gunting
2. Pengaris

3. Cutter
4. Spidol

Bahan

1. Kertas asturo
2. Kertas hvs
3. Keras origami
4. Lem

2. Cara membuat media kartu pertanyaan

Cara pembuatan media kartu pertanyaan

1. Tentukan ukuran kartu sesuai dengan yang diinginkan
2. Gunakan pengaris untuk mengukur dan tandai batas-batas ukuran kartu pertanyaan di kertas.
3. Gunakan gunting atau cutter untuk memotong kertas sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan
4. Pastikan kartu rapi dan sesuai dengan ukuran
5. Tempel kartu yang sudah digunting di kertas asturo
6. Media selesai dan dapat digunakan.

3. Cara Memainkan Media Kartu Pertanyaan

Cara memainkan kartu pertanyaan

1. Guru membuat kelompok yang terdiri dari 5-6 satu kelompok
2. Guru menyuruh siswa menentukan ketua dalam kelompok
3. Setelah mendapatkan ketua kelompok, ketua kelompok maju kedepan
4. Guru menyuruh ketua kelompok yang 5 orang untuk melakukan hompimpa
5. Jika homimpa tersebut terdapat hanya satu orang yang berbeda maka ketua kelompok mengambil satu kartu pertanyaan dan akan dijawab, jika ketua kelompok tidak mampu menjawab maka teman yang satu kelompok bisa membantu
6. Jika teman satu kelompok tidak tau jawabnya maka kartu pertanyaan akan di oper kepada kelompok lain.

7. Maka kelompok itu tidak dapat poin 10 karena tidak dapat menjawab dan jika kelompok dapat menjawab maka iya kan mendapatkan poin 10
8. Turnamen dilakukan di depan setiap kelompok.

2.1.8. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan pengembangan kurikulum yang memadukan IPA dan IPS menjadi satu perubahan, perubahan ini bertujuan untuk memberikan pendekatan lebih dalam memahami lingkungan dan Masyarakat, dengan mengabungkan IPA dan IPS pembelajaran IPAS memungkinkan siswa untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial.

Menurut Trianto (dalam Suhelayanti *et al*, 2023:30) mengemukakan bahwa “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. Selanjutnya menurut Susanto (dalam Suhelayanti *et al*, 2023:31) mengatakan bahwa “IPA adalah cabang ilmu dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

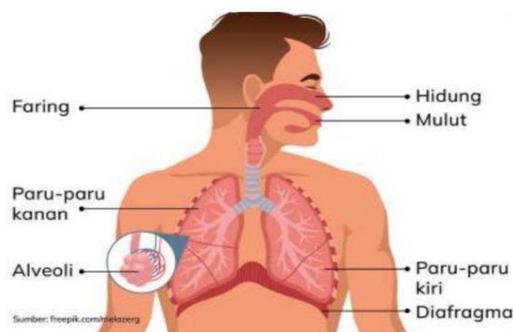
Sedangkan, Aslam (dalam Suhelayanti *et al*, 2023:33) mengatakan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (Sapriya, dalam Suhelayanti *et al*, 2023:33).

Berdasarkan penjelasan tentang pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut merupakan gabungan antara IPA dan IPS. Maka dapat diartikan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta

serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Suhelayanti *et al*, 2023:33).

2.1.9. Materi Sistem Pernapasan

Bernapas merupakan proses pengambilan oksigen (O_2) dari udara bebas dan pengeluaran karbon dioksida (CO_2)



Gambar 2. 1 Organ Pernapasan Manusia

Sumber <https://umsu.ac.id/berita/cara-kerja-sistem-pernapasan-pada-manusia>

Organ pernapasan, manusia di antaranya rongga hidung, faring, laring, trakea, bronkus dan paru-paru

a. Hidung

Udara masuk dan keluar dari tubuh manusia melalui hidung. Di bagian dalam rongga hidung terdapat rambut-rambut halus dan selaput lender, fungsinya untuk menyaring dan menangkap kotoran yang masuk Bersama udara

b. Faring, Lender, dan Trakea

Udara yang masuk melalui hidungh selanjutnya akan mengalir ke faring, laring, dan trakea. Udara yang masih membawa debu halus dan tidak terperangkap di hidung dibersihkan Kembali di area ini.

c. Bronkus

Bronkus merupakan percabangan dari trakea yang membagi udara ke paru-paru bagian kanan dan kiri. Jika partikel debu masih ada maka akan disaring pula di bagian bronkus.

d. Paru-Paru

Paru-paru merupakan organ utama dalam sistem pernapasan. Di bagian paru-paru terdapat percabangan kecil dari bronkus. Percabangan ini disebut bronkiolus, fungsinya untuk mengalirkan udara menuju alveolus. Alveolus berbentuk seperti gelembung, udara yang berfungsi sebagai tempat pertukaran gas oksigen dan karbon dioksida.



Gambar 2. 2 Mekanisme Pernapasan Perut dan dada

Sumber : <https://generasibiologi.com/2016/03/sistem-respirasi-pernafasan-manusia.html>

Proses pernapasan manusia meliputi dua proses yaitu inspirasi dan ekspirasi. Inspirasi merupakan proses masuknya udara ke paru-paru. Adapun ekspirasi adalah proses keluarnya udara dari paru-paru. Cara pernapasan manusia ada dua macam yaitu, sebagai berikut:

a. Pernapasan Dada

Pernapasan dada adalah pernapasan yang melibatkan otot antara tulang rusuk. Prosesnya dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Fase Inspirasi

Fase ini berupa mengembangkan dan mengempiskannya (kontraksi) otot-otot antara tulang rusuk sehingga rongga dada membesar. Akibatnya tekanan dalam rongga dada menjadi lebih kecil dari pada tekanan di luar sehingga udara luar yang kaya oksigen masuk

2. Fase Ekspirasi

Fase ini merupakan fase kembalinya otot antara tulang rusuk ke posisi semula (relaksasi) yang diikuti oleh turunya tulang rusuk sehingga rongga dada menjadi kecil. Akibatnya tekanan di dalam rongga dada menjadi lebih besar dari pada tekanan diluar, sehingga udara dalam rongga dada yang kaya akan karbon dioksida keluar.

b. Pernapasan perut

Pernapasan perut merupakan pernapasan yang melibatkan otot diafragma. Mekanisme pernapasan perut dibedakan sebagai berikut:

1. Fase Inspirasi

Fase inspirasi terjadi Ketika otot diafragma membesar sehingga rongga membesar, akibatnya tekanan dalam rongga dada menjadi lebih kecil dari pada tekanan di luar sehingga udara luar yang kaya oksigen masuk.

2. Fase Ekspirasi

Fase ini merupakan fase relaksasi atau kembalinya otot diafragma ke posisi semula yang diikuti oleh turunnya tulang rusuk. Sebagai akibatnya, tekanan didalam rongga dada menjadi lebih besar dari pada tekanan di luar sehingga udara dalam rongga dada yang kaya akan karbon dioksida keluar.



Gambar 2. 3 Gangguan Pernapasan

Sumber : <https://www.kompas.com/skola/read/2022/10/18/090000569/6-jenis-gangguan-pada-trakea>

Penyakit pada sistem pernapasan mulai dari bersin-bersin hingga sulit untuk tidur sering dialami oleh orang yang menderita flu. Flu atau influenza merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus influenza. Berikut ini adalah contoh penyakit lainnya dapat menyerang sistem pernapasan.

a. Bronkitis

Bronkitis adalah gangguan pada cabang batang tenggorokan akibat infeksi. Penyakit bronkitis pada umumnya disebabkan oleh virus dan bakteri.

b. Emfisema

Emfisema adalah penyakit akibat rusaknya organ paru-paru bagian alveolus. Akibatnya penderita akan kesulitan bernapas. Emfisema merupakan penyakit yang disebabkan karena kebiasaan merokok.

2.2.Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran sangat dianggap penting apabila secara efektif memiliki makna dan dukungan oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan keaktifan proses pembelajaran dapat diukur dari pencapaian belajar siswa, partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, maka sebagai pendidik, guru harus mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Mencapai hasil belajar IPAS yang telah ditargetkan, guru harus memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar murid dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran IPAS yang disampaikan.

Model pembelajaran TGT bisa dengan mudah membuat siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya dengan jelas dan bisa mengerti teori yang diajarkan sehingga akan terjadi komunikasi dan intraksi antara guru dengan siswa, siswa akan menjadi lebih aktif menjawab dan akan lebih berani menyampaikan apa yang belum mereka pahami atau ketahui didalam pembelajaran. Karna model TGT merupakan sistem kelompok yang terdiri latar belakang yang berbeda-beda, sehingga siswa mampu berdiskusi satu dengan yang lainnya .

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat bermanfaat digunakan ketika proses pembelajaran karna siswa akan lebih semakin aktif,giat,termotivasi untuk belajar dan bisa berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Sehingga tujuan dari penelitian ini akan tercapai yaitu untuk mengupayakan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games tournamen* berbantuan kartu pertanyaan sebagai model pembelajaran.

2.3. Definisi Operasional

1. Belajar merupakan proses perubahan dalam setiap diri yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, sikap, siswa diharapkan fokus pada belajar agar dapat mengalami perubahan pada dirinya.
2. Pengertian hasil belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan intraksi belajar yang mencapai skor yang diukur melalui tes yang diberikan guru.
3. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dimana siswa tidak bekerja sendiri melainkan siswa dibentuk menjadi kelompok kecil,

sehingga siswa mampu berinteraksi dengan teman sebayannya tanpa membedakan latar belakangnya.

4. IPAS merupakan 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. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dibentuk menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya dan melibatkan aktivitas siswa pada saat belajar.
6. Kartu pertanyaan merupakan media grafis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keaktifan dan hasil belajar siswa. Media ini berupa kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat Kerjasama dan keaktifan dalam proses belajar. Maka dari itu media kartu pertanyaan dapat diterapkan dalam proses belajar agar lebih memacu siswa semangat dalam belajar

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori dan kerangka berfikir, maka bisa didapatkan hipotesis penelitian yaitu diduga jika guru menguna model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan kartu pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran IPAS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa Kelas V UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan