BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Menurut Kharani dalam Desy Nathalia Purba (2019:5) "Belajar dapat didefenisikan secara sederhana sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tinglah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya". Sementara itu, Maskun, Rechmidita dalam Evi Nur Indriani (2018:17) Menyebutkan bahwa "belajar adalah proses melengkapi pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang baru dan suatu proses yang diciptakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik tersebut". Menurut teori ini bahwa belajar itu sendiri adalah proses yang diciptakan berdasarkan pengalaman, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan pengkombinasian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan yang baru yang di dapatkan berdasarkan pengalaman yang di peroleh siswa.

Menurut Khuluqo dalam Dani Histon Tarigan (2019:6) menyebutkan, "belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan perilakukanya". Dan menurut Ishana dalam Ainun Jariah (2017:4) "belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal".

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan, belajar dapat disimpulkan sebagai proses yang melibatkan perubahan dalam diri seseorang melalui interaksi antara pengetahuan lama dan baru yang diperoleh dari pengalaman. Belajar mencakup perubahan perilaku, sikap, kebiasaan, dan keterampilan, serta merupakan hasil dari interaksi stimulus dan respons yang menghasilkan pemahaman baru. Proses belajar ini memungkinkan seseorang

berkembang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal.

a. Ciri ciri Belajar

Belajar mempunyai ciri-ciri khusus menurut Baharudin dan Esa dalam Fathurrohman, (2017:8) menyimpulkan ada beberapa ciri belajar yaitu sebagai berikut:

a. Belajar "ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil."
b. Perubahan perilaku relatif permanen yaitu perubahan perilaku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
c. Perubahan "tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
e. Pengalaman atau latihan dapat memberi penguatan berupa semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku".

b. Prinsip Prinsip Belajar

Menurut Sumiati dan Asara (2019:43) Belajar yang menegaskan pada kegiatan kegiatan belajar siswa adalah antara lain sebagai berikut:

1. Belajar terjadi dengan proses yang dialami. Belajar berhubungan dengan kegiatan dan pengalaman yang dapat menimbulkan terjadinya perubahan tingkah laku. Siswa dapat belajar dengan baik jika siswa diberikan masalah nyata, sehingga dapat menemukan kebutuhannya dengan nyata sesuai minatnya.
2. Belajar adalah transaksi aktif, untuk belajar berpikir logis, seseorang bukan hanya memakai argumentasi logis dan menguasai suatu bahan pembelajaran yang disusun secara logis, tetapi perlu juga melakukan aktivitas yang bersifat aktif.

3. Belajar secara aktif membutuhkan aktivitas yang sangat penting, sehingga dapat berupaya mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan pribadinya.
4. Belajar terjadi melalui proses menanggulangi hambatan masalah, sehingga dapat mencapai tujuan. Dengan mengajukan masalah memungkinkan diaktifkannya motivasi dan upaya, sehingga berpengalaman" dengan kegiatan yang bertujuan.

Adapun menurut Hamalik dalam Husamah (2018:15) menyatakan bahwa, William Burton seorang pakar pembelajaran di Amerika Serikat menyimpulkan uraian mengenai prinsip-prinsip dari belajar yaitu sebagai berikut:

1. Proses belajar adalah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
2. Proses "itu melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan siswa.
4. Pengalaman belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa sendiri yang mendorong motivasi.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Menurut Asis Saefuddin (2015:6) "Pembelajaran merupakan seprangkat tindakan yang dirancang untuk mendungkung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik".

> Menurut Miftahul Huda (2017:2) Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesutau yang berhenti dilakukan sesorang. Lebih dari itu, pembalajaran bisa terjadi dimana saja dan pad level berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

> Menurut R. Gilang (2020: 11) Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang dilakukan oleh

> guru sebagai pemberi pembelajaran atau suatu kegiatan belajar mengajar yang ada di dalamnya Terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

M. Sobry (2019:9) menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah usaha usaha yang terencana yang terencana dalam memanipulasi sumber - sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa". Menurut Wardana, dkk (2019:13) “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala usaha atau proses yang terencana antara peserta didik dan pendidik, yang beorientasi pada guru yang didalamnya terdapat intraksi positif yang menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

2.1.3 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar model pembelajaran sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi pada setiap kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Akan tetapi model pembelajaran yang digunakan harus sejalan dengan materi yang akan diajarkan.

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yamg ingin di capai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan husus. Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2018:144) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat di gunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain”.

> Menurut Sundari, dkk (2017:109) model pembelajaran adalah seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan

evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur.

Sementara itu menurut Fathurrohman (2017:29) menyatakan bahwa "model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang di gunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiata pembelajaran".

Berdasarkan pengertian model pembelajaran yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah sebuah pola atau kerangka konseptual yang dibuat untuk mendukung proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model ini berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta perlu diselaraskan dengan materi yang diajarkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran yang beragam dan tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

2.1.4 Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Yudianto, Sumardi, & Berman (2014:105) Model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournament)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan.

Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournamnet)* menurut Rochmana & Shobirin (2017:105) "merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula". Dalam FX. Agus Hariyanto (2019:30) Bahwa "TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menetapkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing".

TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan kerterlibatan belajar.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dan mudah diterapkan. Model ini melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status dan mendorong mereka untuk bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang dengan latar belakang kemampuan dan jenis kelamin yang beragam. TGT menggabungkan unsur permainan dan kompetisi, di mana siswa berperan sebagai tutor sebaya, serta bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2.1.5 Langkah-Langkah Model *Team Games Tournament* (TGT)

Dari berbagai pernyataan di atas, lebih kurang kita telah mengetahui gambaran umum dari pelaksanaan model pembelajaran ini. Namun untuk menguraikannya secara komprehensif, berikut adalah penjelasan mengenai 8 pelaksanaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2015:163-168) Sintak, penerapan, atau langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

1. Presentasi di kelas (klasikal)

   Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan TGT. Kegiatan ini merupakan pengajaran langsung ceramah atau klasikal yang diiringi diskusi pelajaran untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif.

2. Tim

Belajar bersama dalam tim untuk mempersiapkan diri agar bisa mengikuti games akademik, kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai kemampuan akademik (heterogen). Penentuan kelompok yang heterogen dapat diikuti dengan langkah-langkah berikut:

1) Membuat daftar prestasi akademik.
2) Membatasi jumlah anggota setiap tim 4-5 anak.
3) Memberi nomor kepada siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3, dst).
4) Membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, agama, dan kemampuan akademik).

3. Games (permainan)

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban telah disediakan dan sudah diberikan nomor. Games dimainkan di atas meja yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda.

4. Turnamen

Setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen ditentukan dengan cara homogen dengan langkah sebagai berikut:

1) Menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya.
2) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. Menentukan anggota dari setiap kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, misal turnamen yang dibentuk adalah untuk siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan ada kelompok turnamen untuk siswa dengan kemampuan akademik rendah.

2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut menurut Tukiran Taniredja dalam FX Agus Hariyanto (2023:31-32) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak lepas dari kelebihan

dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

a). Kelebihan Model *Team Games Tournament* (TGT)

1) Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
3) Perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil.
4) Motivasi belajar siswa bertambah.
5) Meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
6) Meningkatkan kepekaan antara siswa dengan siswa.
7) Meningkatkan toleransi antara siswa.
8) Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan.
9) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

b). Kelemahan Model *Team Games Tournament* (TGT)

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

Berdasarkan kelamahan Model *Team Games Tournament* (TGT) diatas maka ada beberapa cara penulis dalam mengatasinya diantaranya;

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya. Cara penulis dalam mengatasi kelemahan tersebut adalah yang pertama harus memahami keterbatasan setiap siswa nya mungkin ada bebarapa faktor yang menyebabkan seorang siswa tidak ikut serta dalam menyumbangkan pendapatnya diantaranya adalah; kurang percaya diri, takut dikritik, materi yang sulit, gaya mengajar guru yang terlalu dominan atau kurang menarik dan lingkungan kelas yang tidak kondusif, sehingga dapat menghambat siswa lainya dalam menyumbangkan partisipasinya. Sehingga dari beberapa faktor tersebut solusi yang dapat dilakukan adalah menciptakan suasana kelas yang nyaman contohnya

membangun hubungan yang baik dengan siswa, memberikan penghargaan atas setiap usaha yang telah di lakukan siswa dan meyakinkan siswa bahwa setiap pendapatnya berharga.

2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan penulis dalam mengatasi kelemahan tersebut adalah dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditetapkan atau yang sudah terstruktur beberapa materi atau tugas bisa diberikan sebagai pekerjaan rumah (PR). Sehingga selama kegiatan pembelajaran berjalan dapat lebih fokus sehingga tidak banyak waktu yang terbuang.
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas. Cara mengatasi kelemahan tersebut yang dapat di lakukan penulis yaitu dengan menetapkan aturan yang jelas dan konsisten dalam menegakanya pada saat proses pembelajaran terutama pada saat model *Team Games Tournament* (TGT). Selain itu dapat juga dengan menerapkan sebuah permainan yang edukatif sehingga dapat membatu siswa berperan aktif dan tidak membuat siswa merasa bosan dan gaduh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2.1.7 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

   Pada kurikulum merdeka belajar, penerapannya pada penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu yaitu “Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial". Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah 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. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena alam semesta yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian dikenal dengan sebutan IPAS.

b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ada beberapa tujuan mata pelajaran IPAS, diantaranya:

1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan sehingga peserta didik terpicu untuk menguji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2) Berperan aktif dalam menjaga, memelihara, mengolah sumber daya alam, melestarikan alam, dan lingkungan dengan bijak secara sederhana.

3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata secara sederhana.
4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan seharihari.
5) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial bekerja, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
6) Memahami konsep anggota suatu kelompok masyarakat sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

2.1.8 Pengertian Hasil Belajar

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sedangkan menurut usman hasil belajar perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksiantara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar.

> Menurut Bloom (dalam Rusmono 2017:8) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Pada setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria yang ada. Melakukan penilaian hasil belajar terdapat beberapa kriteria landasan penilaian hasil belajar. Disebutkan dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan pasal 4 menyangkut prinsip-prinsip hasil belajar sebagai berikut: (1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur. (2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai. (3) Adil, penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena kebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat dan genre. (4) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan. (5) Terpadu, penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. (6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik. (7) Sistematis, penilaian dilakukan secara bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku. (8) Kriteria, berarti penilaian berdasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang diterapkan. (9) Akuntabel, penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur dan hasilnya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2020:54-70) banyak jenisnya, tetapi secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern).

1. Faktor dari Dalam (Intern)
    a. Faktor jasmaniah; meliputi faktor kesahatan dan cacat tubuh

b. Faktor Psikologi; meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan kelelahan.

2. Faktor dari Luar (Ekstern)
   a. Faktor keluarga; meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
   b. Faktor sekolah; meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
   c. Faktor masyarakat; meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

2.1.9 Materi Pembelajarn IPAS

A. Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

Berdirinya kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha menandai perkembangan agama Hindu dan Buddha di Indonesia. Ajaran agama Hindu dan Buddha dibawa oleh pedagang India yang datang ke Nusantara (Indonesia). Kedua agama ini membawa pengaruh terhadap kerajaan yang ada di Nusantara saat itu.

1. Kerajaan-kerajaan Hindu di Indonesia

a. Kerajaan Kutai

1. Kerajaan Kutai Merupakan kerajaan tertua di Indonesia
2. Kerajaan Kutai berdiri sekitar tahun 400 Masehi dan berada di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur.
3. Raja yang terkenal adalah Raja Mulawarman.
4. Peninggalan sejarah berupa Prasasti Yupa.

b. Kerajaan Tarumanegara

1. Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan Hindu tertua di PulauJawa.
2. Kerajaan Tarumanegara berkuasa sekitar tahun 450 Masehi danterletak di Bogor.

3. Raja yang terkenal adalah Raja Purnawarman, karena ia berhasil Membawa kerajaan Tarumanegara mencapai masa kejayaan.
4. Peninggalan sejarah berupa Prasasti Ciaruteun berisi telapak kaki raja Purnaawarman yang diibaratkan sebagai kaki Dewa Wisnu.

c. Kerajaan Mataram Hindu

1. Kerajaan Mataram Hindu berdiri sekitar tahun 800 Masehi.
2. Raja yang terkenal yaitu Raja Sanjaya
3. Kerajaan Mataram Hindu berdiri di wilayah Jawa Tengah.
4. Peninggalan sejarah berupa prasati yang ditemukan di Desa Canggal Kedu, Jawa tengah. Selain itu, kerajaan Mataram Hindu juga meninggalkan ratusan candi yang beradan di Kompleks Candi Prambanan.

d. Kerajaan Kediri

1. Kerajaan Kediri berkuasa pada tahun 1042-122 Masehi.
2. Kerajaan Kediri terletak di tepi sungai Brantas Kediri Jawa Timur.
3. Raja yang terkenal adalah raja Jayabaya yang berhasil membawa kerajaan Kediri meraih puncak kejayaan.
4. Raja Jayabaya berhasil memperluas wilayah kerajaan meliputi sebagian besar pulau Jawa dan beberapa daerah di pulau Sumatera.
5. Peninggalan kerajaan berupa prasasti dan kitab Negarakertagama dan kitab Calon Arang.

e. Kerajaan Singasari

1. Kerajaan Singasari terletak di Malang Jawa Timur sekitar tahun 1222 masehi.
2. Raja yang terkenal adalah Raja Ken Arok yang merupakan pendiri Kerajaan Singasari dan raja Kertanegara yang berhasil membawa kerajaan Singasari mencapai puncak kejayaan dan mempersatukan nusantara di bawah kekuasaannya ketiga.
3. Peninggalan sejarah Kerajaan Singasari berupa candi Singasari.

f. Kerajaan Majapahit

1. Kerajaan Majapahit berkuasa sekitar tahun 1293-1500 masehi.
2. Raja yang terkenal ialah raja Raden Wijaya yang merupakan pendiri Kerajaan Majapahit dan raja Hayam Wuruk yang berhasil membawa kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan dengan bantuan Patih gajah Mada.
3. Peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit antara lain candi Penataran candi tikus dan candi sumberjati.

Kerajaan Bercorak Hindu			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Kutai (400 Masehi)	Kalimantan Timur	Kudungga; Aswawarman; Mulawarman	Prasasti/Stupa berbentuk tugu batu bertuliskan huruf Pallawa.
Tarumanegara (450 Masehi)	Bogor, Jawa Barat	Purnawarman	Prasasti Kebon Kopi; Prasasti Jambu; Prasasti Muara Cianten; Prasasti Tugu, Prasasti Lebak.
Kalingga (674 Masehi)	Jawa Tengah	Ratu Shima	Prasasti Tukmas; Prasasti Sojomertol; Candi Angin; Candi Buprah.
Mataram Hindu (730 Masehi)	Jawa Tengah	Sanjaya; Rakai Panangkaran; Raja Balitung	Kompleks Candi Prambanan.
Kediri (1117 Masehi)	Jawa Timur	Jayabaya; Kertajaya	Prasasti Padlegan, Prasasti Hantang, Kitab-kitab karya Mpu Panuluh dan Mpu Sedah.
Singosari (1222 Masehi)	Jawa Timur	Ken Arok; Kertanegara	Candi Jago, Candi Kidal, Candi Singosari, Candi Kagenengan.
Majapahit (1292 Masehi)	Jawa Timur	Raden Wijaya; Jayanegara; Hayam Wuruk	Candi Penataran; Candi Tikus; Candi Sumber Jadi; Kitab Negarakertagama karangan Mpu Prapanca, yang menuliskan kata Pancasila.

Gambar 2. 1 Nama-nama Kerajaan Bercorak Hindu

(Sumber:https://www.sinau-thewe.com/2022/10/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-5.html)

2. Kerajaan-kerajaan Buddha di Indonesia

a. Kerajaan Sriwijaya

1. Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 masehi
2. Kerajaan Sriwijaya semula berpusat di muara Takus (Riau) pada akhirnya dipindahkan ke muara sungai Musi Sumatera Selatan
3. Kerajaan Sriwijaya menjadi pusat penyebaran agama Buddha yang dibantu oleh Mahaguru dari India.
4. Raja yang terkenal adalah raja balaputradewa raja balaputradewa berhasil menguasai hampir seluruh pulau Sumatera Jawa Barat dan semenanjung Melayu.
5. Peninggalan sejarah berupa arca budha candi dan prasasti candi yang terkenal dari Kerajaan Sriwijaya adalah candi muara Takus.

b. Kerajaan Mataram Buddha

1. Kerajaan Mataram Budha merupakan kelanjutan dari Kerajaan Mataram Hindu.
2. Wangsa Syailendra menguasai wilayah Mataram sejak tahun 750 masehi ketiga peninggalan sejarah berupa Candi Borobudur yang memiliki 10 tingkatan dan dihiasi oleh ratusan arca dan stupa.

Kerajaan Bercorak Buddha			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Sriwijaya (600 Masehi)	Sumatera Selatan	Balaputera Dewa; Sri Sangrama Wijaya	Prasasti Kedukan Bukit; Prasasti Talang Tuo; Prasasti Telaga Batu; Prasasti Kota Kapur.
Mataram Buddha (750 Masehi)	Jawa Tengah	Bhanu; Wisnu; Indra; Samaratungga	Candi Kalasan; Candi Sewu; Candi Pawon; Candi Mendut; Candi Borobudur; Candi Ngawen.

Kerajaan Bercorak Islam			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Samudera Pasai (Abad 13)	Nangroe Aceh Darussalam	Sultan Malik As-Salih; Sultan Malik At-Tahir; Sultan Ahmad; Zaenal Abidin	Batu Nisan Makam Sultan Malik As-Salih; Cakra Donya (sebagai hadiah dari Kaisar Cina).

Gambar 2. 2 Nama-nama Kerajaan Bercorak Buddha

(*Sumber:https://www.sinau-thewe.com/2022/10/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-5.html*)

3. Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia

Ajaran/agama Islam masuk ke nusantara dibawa oleh pedagang dari Arab Persia dan Gujarat pada abad ke-7 masehi mula-mula ajaran Islam berkembang di pesisir utara dan timur pulau Sumatera kemudian menyebar ke pesisir utara pulau Jawa dan akhirnya ke seluruh wilayah Nusantara. Kerajaan Islam pun mulai bermunculan setelah kerajaan Hindu Budha mengalami kemunduran. Berikut ada bebrapa Kerajaan-kerajaan Islam yang berdiri di Indonesia.

a. Kerajaan Samudra Pasai

1. Kerajaan samudra pasai merupakan kerajaan islam pertama di Indonesia.
2. Kerajaan samudra pasai berdiri sekitar abad ke-13 Masehi dan

terletak di Aceh Utara.

3. Raja yang terkenal antara lain Sultan Malik as Saleh raja pertama dan yang keempat.
4. Salah satu peninggalan sejarah berupa lonceng Cakra Donya

b. Kerajaan Aceh

1. Kerajaan Aceh berdiri sekitar abad ke-16 masehi di Banda Aceh kedua.
2. Sultan Iskandar muda berhasil membawa kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan

c.Kerajaan Gowa-Tallo (Kerajaan Makassar)

1. Pusat Kerajaan Gowa tallo berdiri sekitar abad ke-16 masehi di wilayah Somba Opu, Goa Sulawesi Selatan
2. Raja yang terkenal ialah raja Karaeng Matoaya atau raja pertama yang memeluk agama Islam dan bergelar Abdullah Islam dan
3. Sultan Hasanuddin raja yang berhasil membawa Kerajaan Gowa Tallo mencapai puncak kejayaan

Kerajaan Bercorak Islam			
Nama Kerajaan dan Tahun Kemunculan	Pusat Kekuasaan	Nama Raja	Peninggalan Sejarah
Aceh (1514 Masehi)	Nangroe Aceh Darussalam	Ali Mughayat; Salahuddin; Alauddin Riayat Syah; Sultan Iskandar Muda I; Iskandar Tsani (Sultan Iskandar Muda II); Ratu Tajul Alam Syafiatuddin Syah	Monumen Darussalam; Makam Sultan Iskandar Muda I; Kherkoff (kuburan serdadu Belanda).
Demak (1400 Masehi)	Demak, Jawa Tengah	Raden Patah; Adipati Unus; Sultan Trenggono; Pangeran Hadiwijaya	Masjid Agung Demak; Piring Campa; Saka Tatal (tiang utama masjid); Bedug dan Kentongan.
Banten (1400 Masehi)	Serang, Banten	Sultan Hasanuddin; Syekh Maulana Yusuf; Maulana Muhammad; Pangeran Ratu; Sultan Ageng Tirtayasa	Masjid Banten; Benteng Speelwijck; Meriam Kuno Ki Amuk.

Gambar 2. 3 Nama-nama Kerajaan Bercorak Islam

(*Sumber:https://www.sinau-thewe.com/2022/10/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-5.html*)

B. Peninggalan Sejarah Masa Kerajaan-kerajaan di Indonesia

1. Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha

a. Candi (Candi Borobudur, Candi Prambanan, candi Prambanan, candi Mendut)
b. Prasasti (Prasati Talang Tuwo)
c. Arca (Maitreya)
d. Kitab (Arjunawiwaha)
e. Seni Ukir (Ukiran pada Relief dinding Candi Borobudur)
f. Aksara dan Bahasa (Aksara Pallawa, dan Bahasa Sanskerta)

2. Peninggalan Kerajaan Islam

a. Masjid (Masjid Agung Demak)
b. Istana (Keraton Kesultanan Mataram Islam)
c. Karya Sastra
d. Kaligrafi
e. Makam

2.2 Kerangka Berfikir

Menurut Sakaran dalam Sugiyono (2012:95) Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebgai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelasakan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.

Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan perubahan dalam diri seseorang melalui interaksi antara pengetahuan lama dan baru yang diperoleh dari pengalaman. Belajar mencakup perubahan perilaku, sikap, kebiasaan, dan keterampilan, serta merupakan hasil dari interaksi stimulus dan respons yang menghasilkan pemahaman baru. Proses belajar ini memungkinkan seseorang berkembang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal.

Guru sebagai pemeran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain guru sebagai sumber

belajar, model pembelajaran juga dapat menjadi pengaruh yang sangat signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membantu keberhasilan belajar siswa khususnya pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) dalam materi Sejarah Kerajaan-kerjaan di Indonesia di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik serta membangkitkan semnagat siswa dalam keberlangsungan pembelajaran. Oleh karena itu salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa adalah Model *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menerapkan model ini maka dapat membangun suasana belajar yang lebih aktif dan bersemngat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menghilangkan rasa bosan belajar siswa terutama dalam Pelajaran IPAS.

Model TGT ini juga menggabungkan unsur permainan dan kompetisi, di mana siswa berperan sebagai tutor sebaya, serta bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dengan menerapkan model TGT ini maka akan membuat siswa lebih merasa nyaman pada saat mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran terutama pada mata Pelajaran IPAS. Maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa dengan penggunaan/penerapan model pembalajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS).

2.3 Defenisi Oprasional

Defenisi Oprasional variable bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2019) defenisi oprasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel dengan kata pentunjuk pelaksanaan bagaimana cara mengukur suatu variabel tersebut. Defenisi oprasional pada penelitian ini untuk memudahkan dalam memahami

maksud dari pengguanaan kata pada judul penelitian tersebut, maka penulis menjelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah efek atau perubahan yang muncul pada suatu variabel atau kondisi akibat adanya intervensi atau keberadaan variabel lain yang berperan sebagai faktor pemengaruh.
2. Model pembelajaran adalah suatu pola atau strategi yang dirancang berdasarkan teori dan penelitian tertentu untuk memandu proses pembelajaran di kelas.
3. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dan mudah diterapkan. Model ini melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status dan mendorong mereka untuk bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan latar belakang kemampuan dan jenis kelamin yang beragam.
4. Hasil Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai pengalamannya sendiri, dimana perubahan tersebut dapat dimasukan kedalam 3 ranah diantaranya yaitu; kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar terjadi karena adanya proses dan usaha yang dilakukan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang digunakan yaitu nilai ulangan harian pada mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai makhluk hidup dan benda mati serta interaksinya di alam semesta, sekaligus mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam kaitannya dengan lingkungan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:63) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori”. Maka hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT)

terhadap hasil belajar IPAS dengan materi Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.