

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar adalah proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, atau sikap seseorang yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, pengamatan, atau instruksi. Proses ini melibatkan pengembangan pemahaman baru atau penyesuaian cara berpikir berdasarkan informasi atau pengalaman yang didapat. Belajar dapat terjadi di berbagai konteks, baik formal (seperti di sekolah atau kursus) maupun informal (melalui interaksi sehari-hari, hobi, atau pengalaman hidup).

Menurut Dalyono (dalam Qodir, A. 2017:189) Belajar merupakan suatu kegiatan yang cukup urgen dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan. Tanpa belajar seseorang tidak mungkin bisa menjadi orang yang terdidik. Dengan kata lain orang yang terdidik adalah orang yang selalu gemar belajar. Dalam kehidupannya selalu berusaha untuk belajar, sehingga tertanam suatu prinsip pada dirinya “tiada hari tanpa belajar”. Setiap manusia dimana saja berada tentu melakukan kegiatan belajar. Seorang siswa yang ingin mencapai cita-citanya tentu harus belajar dengan giat. Bukan hanya di sekolah saja, tetapi juga harus belajar di rumah, dalam masyarakat, lembaga-lembaga pendidikan ekstra di luar sekolah berupa kursus, les privat, bimbingan studi, dan sebagainya.

Menurut Setiawan (2017: 3) belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis.

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, atau sikap seseorang yang terjadi melalui interaksi dengan

lingkungan dan pengalaman. Belajar bukan hanya berlangsung di konteks formal, seperti sekolah, tetapi juga dalam situasi informal sehari-hari. Proses ini esensial untuk pencapaian tujuan pendidikan dan pengembangan diri, di mana setiap individu diharapkan memiliki sikap proaktif dalam belajar, baik di dalam maupun di luar lingkungan pendidikan. Selain itu, belajar harus mampu membawa perubahan positif dan berkelanjutan dalam kepribadian individu, baik secara fisik maupun psikis.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Trianto (dalam Dasopang 2017:338) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Menurut Miarso (dalam Nasution, W. N. 2017:18) pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Jadi inti dari pembelajaran itu adalah segala usaha yang dilakukan oleh guru/pendidik sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

2.1.3 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (dalam Nurrita, T 2018:175) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Menurut Irawati&dkk (2021:45) Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah

materi pelajaran tertentu. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa. Menurut Slameto (dalam Mirdanda) menyatakan bahwa hal-hal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor internal (jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan eksternal (keluarga, sekolah, masyarakat).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan meliputi:

- 1) Faktor Internal (terdapat dalam diri individu)
 - a) Fisiologis, meliputi keadaan kesehatan dan keadaan tubuh
 - i) Keadaan kesehatan berarti tubuh yang aktif dan bebas dari penyakit.
 - ii) Keadaan tubuh berarti cacat tubuh pada panca indra yang bersifat bawaan atau kecelakaan
 - b) Faktor psikologis, meliputi perhatian, minat, bakat, kesiapan.
 - i) Perhatian berarti timbulnya perhatian terhadap bahan ajar dari guru sehingga tidak mengalami kebosanan dalam belajar
 - ii) Minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat pelajaran
 - iii) Bakat adalah kemampuan psikologis dalam belajar agar terealisasi menjadi hasil yang nyata sesudah belajar
 - iv) Kesiapan adalah pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berupa memberi respon.
- 2) Faktor Eksternal (terdapat dari luar individu)

- a) Sekolah, meliputi kurikulum, metode mengajar guru, relasi warga sekolah, peraturan sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung, perpustakaan.
 - i) Kurikulum adalah kegiatan peserta didik agar menerima, menguasai dan mengembangkan bahan ajar menjadi suatu yang dapat di pahami
 - ii) Metode mengajar guru yaitu suatu cara yang dilakukan dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik
 - iii) Relasi berarti hubungan, warga sekolah yang dimaksud adalah guru dan peserta didik. Hubungan guru dan peserta didik yang baik agar peserta didik berusaha untuk belajar dengan sebaik-baiknya
 - iv) Peraturan sekolah yang dimaksud adalah peserta didik disiplin dalam mengikuti pembelajaran tematik
 - v) Alat pelajaran berkaitan dengan cara belajar peserta didik. Alat yang digunakan guru dalam belajar akan dipakai oleh peserta didik untuk menerima bahan pembelajaran
 - vi) Gedung yang memiliki keadaan yang baik akan memberikan kenyamanan pada peserta didik dalam menerima pembelajaran
 - vii) Perpustakaan adalah pusat informasi. Bahan bacaan dan buku dari berbagai sumber dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan.
- b) Keluarga, meliputi didikan orang tua dan tempat tinggal.
 - i) Didikan Orang tua berarti memperhatikan anak (peserta didik) selama belajar di rumah, dan memberikan arahan jika melakukan tindakan yang kurang tertib dalam belajar.
 - ii) Kondisi tempat tinggal berarti lingkungan yang nyaman untuk melakukan kegiatan pembelajaran di rumah.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Zubaedi (dalam J Mirdad 2020:15) model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk Penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk bagi guru dikelas.

Model pembelajaran adalah rencana atau pola interaksi antara siswa dan guru di kelas yang berfungsi sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran

di kelas. Didalamnya menyangkut pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Menurut Shilphy A. Octavia (2020:13) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

2.1.5 Model Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran TGT menurut Hermawan (2020:468) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kompetisi antar kelompok melalui permainan dan turnamen. Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim yang heterogen untuk mempersiapkan diri menghadapi kuis atau permainan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan akademik yang beragam, dan mereka bekerja sama untuk mencapai skor tertinggi dalam turnamen.

Menurut Trianto (2020), TGT membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta membangun keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berkomunikasi. Proses pembelajaran ini melibatkan presentasi materi, kerja kelompok, permainan berbasis pertanyaan, dan turnamen di mana siswa dari berbagai tingkat kemampuan akademik dapat berpartisipasi secara aktif untuk berkontribusi pada skor tim mereka. Penghargaan diberikan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi, yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

a. Langkah- langkah Model Pembelajaran TGT

Berikut adalah langkah-langkah penerapan model TGT:

1. Persiapan

- a) Materi Pembelajaran: Guru menentukan materi yang akan diajarkan dan memastikan materi tersebut dapat dijadikan bahan diskusi atau permainan.
- b) Pembuatan Kelompok: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (3-5 orang) dengan tingkat kemampuan yang heterogen.

2. Penyajian Materi

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran secara klasikal (di depan kelas).
- b) Materi dapat diberikan melalui ceramah, diskusi, atau demonstrasi. Pastikan semua siswa memahami materi dasar yang disampaikan.

3. Belajar Kelompok

- a) Setelah penyajian materi, setiap kelompok berdiskusi untuk memahami materi lebih dalam.
- b) Anggota kelompok bekerja sama untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- c) Guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi dan membantu jika ada kesulitan.

4. Games

- a) Guru menyiapkan permainan edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran.
- b) Permainan ini dirancang untuk menguji pemahaman individu siswa, tetapi skor dihitung untuk kelompok.
- c) Siswa dari berbagai kelompok bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

5. Turnamen

- a) Guru mengadakan turnamen untuk membandingkan hasil kerja antar-kelompok.
- b) Siswa dari kelompok yang berbeda akan berhadapan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.
- c) Turnamen dilakukan dalam beberapa ronde, dan setiap siswa memiliki kesempatan untuk menyumbangkan poin untuk kelompoknya.

6. Pemberian Penghargaan

- a) Kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk motivasi.
- b) Penghargaan bisa berupa sertifikat, pujian, atau hadiah kecil lainnya.

7. Refleksi dan Penutup

- a) Guru bersama siswa merefleksikan proses pembelajaran.
- b) Guru memberikan penegasan kembali terhadap materi yang dipelajari.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Pada model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terdapat kelebihan dan kekurangannya yaitu:

a. Kelebihan

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Meskipun terdapat kelebihan dan kelemahan dari penjelasan tersebut maka seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) harus dapat memperhatikan keadaan peserta didik dalam kelas. Selain itu, pendidik harus mampu membuat suasana kelas menjadi tidak tegang dan peserta didik mampu menjawab dengan benar.

2.1.6 Media Pembelajaran

Menurut Yusufhadi Miarso (dalam Nurrita, T 2018:173) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Wibawanto (2017:5) media adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain itu alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figure sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Menurut Hamka (2018:16) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk untuk belajar lebih lanjut.

Menurut Putri, D. N. S&dkk (2022:367) media pembelajaran adalah alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran(informasi) dari sumber(guru dan sumber lain) kepada penerima(siswa/peserta didik).Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa untuk meningkatkan proses belajar. Batasan ini masih sangat luas dan dalam serta

mencakup pemahaman tentang sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

a. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Anggraeni (2018: 2) menyatakan bahwa *crossword puzzle* merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata yang sesuai dengan panjang kotak yang telah tersedia.

Menurut Lamondo, D&dkk (2024:254) *Crossword Puzzle* merupakan salah satu media permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagikanak terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat memahami serta mencocokkan kata, yaitu pada dasarnya, *Crossword Puzzle* merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Crossword Puzzle atau yang disebut teka-teki silang dalam penelitian ini adalah jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut (Hamidah & Simatupang, 2020; Mustofa & Abdullah, 2017). *Crossword Puzzle* tidak hanya memiliki unsur permainan tetapi juga memiliki unsur pendidikan yang secara tidak sadar memfokuskan siswa pada pembelajaran kosakata (Cabana, 2021).

Menurut Wijayanto (dalam Purwanti, 2017: 2) teka-teki silang merupakan permainan yang didalamnya terdapat kotak-kotak kosong untuk diisi dengan jawaban yang benar sesuai dengan soal. Bermain teka-teki merupakan jenis permainan yang bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui pengalaman yang diperoleh dari aktivitas memecahkan suatu soal atau teka-teki sendiri, yang dapat berupa gambar, kata, atau huruf.

Media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang lebih

menyenangkan dan interaktif. Media ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk menguji atau memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Media ini adalah teka-teki silang yang menghubungkan pertanyaan dengan jawaban terkait materi pelajaran. Pertanyaan bisa berupa definisi, konsep, atau deskripsi, dan siswa mengisi jawaban dengan menyusun huruf secara horizontal atau vertikal.

b. Manfaat Penggunaan *Crossword Puzzle*

- 1) Meningkatkan Minat Belajar: Aktivitas ini memberikan cara yang menarik untuk belajar, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan motivasi siswa.
- 2) Melatih Ingatan dan Kosakata: Siswa dituntut untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan menambah kosakata.
- 3) Pengembangan Keterampilan Berpikir: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logis karena siswa harus memecahkan teka-teki berdasarkan petunjuk.
- 4) Penyegaran Materi: Puzzle dapat digunakan untuk mereview materi sebelum ujian atau untuk memperkuat pemahaman terhadap topik tertentu.
- 5) Kerja Sama Kelompok: Crossword puzzle dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa dalam kelompok belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan media *crossword puzzle*

1. Kelebihan

- Fleksibel: Dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran.
- Mudah Disesuaikan: Bisa diubah-ubah sesuai dengan tingkat kesulitan atau kemampuan siswa.
- Menarik dan Menyenangkan: Bentuk permainan membuat siswa tidak merasa sedang diuji, melainkan belajar dengan cara yang menyenangkan.

2. Kekurangan

Meskipun crossword puzzle (teka-teki silang) memiliki banyak manfaat sebagai media pembelajaran, ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya yaitu:

- Terbatas untuk Materi Tertentu

- Membutuhkan Waktu untuk Mempersiapkan
- Kurang Menantang bagi Siswa Tingkat Lanjut
- Terbatas pada Pengembangan Kemampuan Tertentu
- Kurang Fleksibel untuk Gaya Belajar Berbeda
- Kemungkinan Pengulangan Jawaban

b. Langkah Penggunaan *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran

- a) Tentukan Materi yang Akan Dipelajari: Pilih topik atau bab tertentu yang ingin dijadikan bahan pembelajaran.
- b) Rancang Puzzle Sesuai Materi: Buatlah teka-teki silang dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi tersebut. Pertanyaan bisa berupa definisi, sinonim, contoh-contoh, atau soal-soal latihan.
- c) Bagikan kepada Siswa: Puzzle dapat dibagikan dalam bentuk cetak.
- d) Instruksikan Cara Mengerjakan: Jelaskan bagaimana siswa mengisi kolom-kolom berdasarkan petunjuk yang diberikan.
- e) Diskusi dan Umpan Balik: Setelah siswa menyelesaikan puzzle, adakan sesi diskusi untuk membahas jawaban yang benar dan memberikan umpan balik.

d. Cara Membuat *Crossword Puzzle*

Berikut langkah-langkah membuat crossword puzzle menggunakan aplikasi Puzzlemaker:

1. Kunjungi Website Puzzlemaker
2. Pilih Tipe Puzzle: Pilih opsi "Crossword Puzzle" dari daftar jenis puzzle yang tersedia.
3. Masukkan judul
4. Masukkan Kata dan Petunjuk
Masukkan kata dan petunjuk dengan format "Jawaban=soal TTS."
Misalnya: Kambing=Contoh hewan herbivora yang banyak dikonsumsi manusia.
5. Atur Ukuran Puzzle: Tentukan ukuran grid puzzle sesuai kebutuhan (jumlah kolom dan baris).
6. Buat Puzzle: Setelah semua kata dan petunjuk dimasukkan, klik tombol "Create My Puzzle" untuk membuat crossword.

7. cek dan uji: Setelah selesai, cek apakah puzzle berfungsi dengan baik dan tidak ada kesalahan.
8. Cetak atau Simpan: cetak puzzle atau menyimpannya dalam format yang diinginkan.

2.1.7 Pembelajaran IPAS

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 (Kemdikbud, 2022a). Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Kemdikbud, 2022a). Pembelajaran IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Kemdikbud, 2022a; Rohman et al., 2023). 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.

Pembelajaran IPAS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPAS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPAS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran IPAS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut

diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa-siswi untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, dan kemampuan dalam bidang pembelajaran IPAS. Menurut Sapriya, tujuan pembelajaran IPAS adalah: Menurut Sapriya, tujuan pembelajaran IPAS adalah: “untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap nilai (attitude and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah pelajaran serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik”.

2.1.8 Materi “Ada apa saja di Bumi kita?”

Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana bentuk permukaan bumi kita?
2. Apa itu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer?

Kenampakan Alam Bumi Kita

Pernahkah kalian membayangkan seperti apa bentuk permukaan Bumi kita? Apakah permukaan Bumi berbentuk datar dan mulus? Apakah bentuk Bumi kita bergelombang?

Berdasarkan penelitian yang dilakukan para ilmuwan, ternyata bentuk permukaan Bumi tidaklah datar dan mulus, melainkan bermacam-macam bentuknya. Ada daerah yang menonjol, ada daerah yang cekung, ada yang terisi oleh air, dan ada juga yang kering. Selain itu, ada daerah yang penuh dengan tanaman dan ada juga yang gersang.



Gambar 2. 1 Kenampakan alam sekitar

Sumber: <https://images.app.goo.gl/2ULaRtoNXvPZN9wp9>

Nah, di Bumi kita yang luas ini banyak bagian dari alam yang bisa kita amati. Bagian dari alam tersebut ada yang di daratan, di lautan dan juga di udara. Dalam bahasa ilmiah, bagian Bumi bisa dibagi menjadi tiga, yaitu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Di setiap bagian tersebut, kita bisa menemui bagian alam yang berbeda-beda. Yuk, kita cari tahu satu per satu!

1. Litosfer (daratan)

Coba kalian ingat kapan terakhir kali kalian melakukan perjalanan jauh, perjalanan ke luar kota atau ke luar daerah menggunakan moda transportasi darat. Bentuk daratan apa saja yang pernah kalian temui?

Pernahkah kalian melihat gunung yang menjulang tinggi? Gunung adalah bagian daratan yang menonjol dibandingkan dataran lainnya. Biasanya, gunung berukuran sangat besar. Jadi, kalian bisa melihat gunung dengan sangat jelas walaupun dari jarak jauh. Beberapa gunung ada yang bersifat aktif (bias meletus) atau yang lebih sering dikenal sebagai gunung berapi. Namun, ada juga beberapa gunung yang sifatnya pasif (tidak dapat meletus).

Kalian juga bisa melihat bukit, dataran yang menjulang tinggi namun ukurannya jauh lebih kecil dibandingkan gunung. Jika gunung diibaratkan sebagai ibu/ayah maka bukit sebagai anaknya. Oleh karena bukit tidak terbentuk karena aktivitas vulkanik maka tidak ada bukit yang bisa meletus.

Selain gunung dan bukit, kalian juga bisa menemukan lembah. Lembah adalah dataran landai yang terbentuk akibat adanya dua bukit atau dua gunung. Bentuknya seperti cekungan.

Di daratan, kalian juga bisa menemui dataran tinggi dan dataran rendah. Sesuai namanya, dataran tinggi adalah daerah daratan yang ketinggiannya lebih dari 200 meter di atas permukaan laut. Adapun dataran rendah adalah bagian daratan yang ketinggiannya antara 0 - 200 meter di atas permukaan air laut.

Oh iya, kalian juga bisa menemukan daerah yang bernama plato. Daerah ini memiliki permukaan lebih tinggi dibandingkan daerah lain di sekitarnya. Namun, daerah ini datar tidak seperti gunung yang terjal atau perbukitan yang menonjol. Selengkapny, kalian bisa lihat gambar berikut ini ya.



Gambar 2. 2 Gunung

Sumber: <https://images.app.goo.gl/L8vfFKQX6cxdwvma7>

2. Hidrosfer (perairan)

Hidrosfer adalah lapisan perairan yang menyelimuti permukaan Bumi. Meskipun sepertinya daerah dataran di Bumi sangat luas, ternyata pada kenyataannya daerah permukaan Bumi yang digenangi air lebih besar, lho. Sekitar 71% dari permukaan Bumi tertutup air, baik air yang ada di lautan, danau, sungai maupun rawa-rawa.

Di permukaan Bumi, kalian bisa melihat lautan dan danau. Berbeda dengan lautan yang tidak memiliki tepi, danau memiliki tepian. Danau adalah daerah daratan yang tergenang air atau dengan kata lain, danau adalah genangan air yang dikelilingi oleh daratan. Danau ada yang terbentuk secara alami, tapi ada juga yang terbentuk karena dibuat oleh manusia.

Selain danau dan laut, ada juga sungai. Berbeda dengan laut yang tidak memiliki tepi dan danau yang memiliki tepi, sungai adalah bagian daratan yang digenangi air yang mengalir. Air sungai akan mengalir dari sumber mata air (biasanya di pegunungan) menuju ke laut.



Gambar 2. 3 Laut

Sumber: <https://images.app.goo.gl/MGSLypH8ZjS73Y6eA>

3. Atmosfer Bumi

Selain bentuk permukaan Bumi yang ada di daratan (litosfer) dan lautan (hidrosfer), di Bumi juga ada yang namanya atmosfer. Atmosfer adalah udara yang

menyelimuti permukaan Bumi. Di dalam atmosfer terdapat udara yang bisa dihirup/digunakan oleh makhluk hidup untuk bernapas.

Ada oksigen yang digunakan manusia, hewan, dan tumbuhan untuk bertahan hidup. Ada juga gas karbon dioksida yang membantu tanaman menghasilkan energi. Selain itu, ada juga gas nitrogen yang membantu tumbuhan mendapatkan nutrisi untuk kehidupan.



Gambar 2. 4 Lapisan atmosfer bumi

Sumber: <https://images.app.goo.gl/gsvMLcgN3rPiRLwz8>

Di atmosfer terdapat lapisan-lapisan udara, yaitu troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer, dan eksosfer. Setiap lapisan udara dibedakan berdasarkan temperaturnya dan ketinggiannya dari permukaan Bumi. Troposfer merupakan lapisan paling dekat dengan Bumi. Di dalam troposfer terdapat gas oksigen, nitrogen, uap udara, dan awan. Bahkan, asap bekas polusi kendaraan terdapat di lapisan tersebut. Ketinggian setiap lapisan dapat kalian pelajari selengkapnya pada gambar di atas.

Ada juga lapisan udara yang bernama ozon. Ozon membantu mengurangi intensitas sinar ultraviolet (UV) dari cahaya Matahari yang masuk ke Bumi. Jika lapisan ini tidak ada atau rusak, maka cahaya Matahari yang masuk ke Bumi dapat merusak kehidupan di muka Bumi. Manusia dapat dengan mudah terkena kanker kulit. Tumbuhan dan hewan akan mati dalam waktu singkat. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menjaga agar lapisan ozon tidak rusak.

2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh metode atau model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Model pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif akan memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi, karena

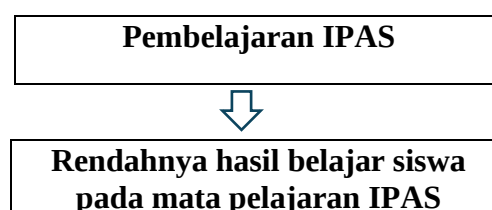
siswa tidak hanya menjadi penerima pasif tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok. TGT memadukan unsur pembelajaran berbasis kompetisi dengan kolaborasi, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis.

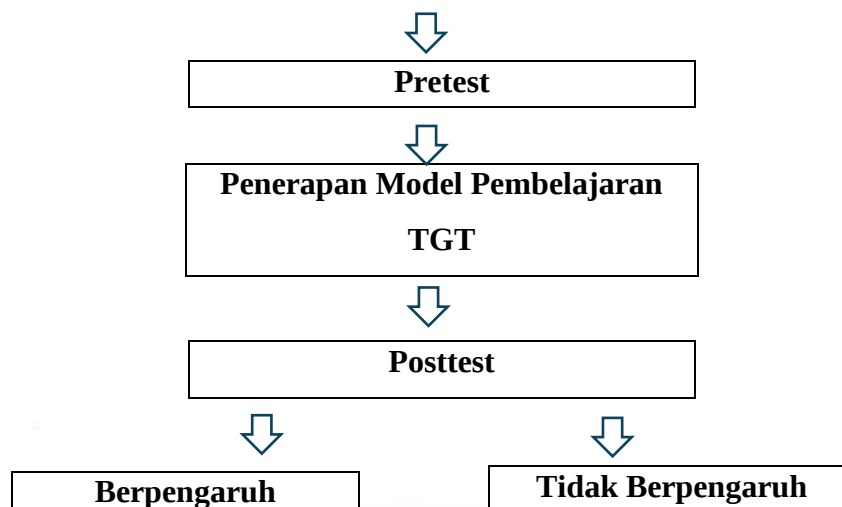
Penggunaan model pembelajaran TGT yang berbasis kompetisi dan kolaborasi, jika digabungkan dengan media crossword puzzle, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana kompetitif yang menyenangkan, sedangkan media crossword puzzle berfungsi sebagai alat untuk menguatkan pemahaman konsep-konsep materi. Kombinasi ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan teori belajar konstruktivis, siswa akan lebih mudah menyerap dan memahami informasi ketika mereka terlibat langsung dalam pembelajaran aktif. Hasil belajar, dalam konteks penelitian ini, diukur melalui peningkatan nilai pretest dan posttest setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan crossword puzzle. Diharapkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan metode TGT berbantuan crossword puzzle akan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Berdasarkan hal tersebut sebagai landasan berpikir, diterapkanlah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan. Untuk lebih rincinya dapat dilihat pada skema kerangka berpikir berikut ini:

Gambar 2. 5 Bagan Kerangka Berpikir





2.3 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil dengan tujuan untuk saling bekerja sama dan berkompetisi. Dalam konteks penelitian ini, TGT diterapkan dengan mekanisme pembagian kelompok, pembelajaran materi, permainan berbasis kompetisi antarkelompok, dan turnamen untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Penerapan TGT bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media crossword puzzle atau teka-teki silang adalah alat bantu visual yang digunakan untuk memperkuat pembelajaran. Dalam penelitian ini, crossword puzzle digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memori jangka panjang siswa melalui pengisian kata-kata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
3. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diukur melalui tes evaluasi, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah kemampuan kognitif siswa yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan penerapan materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis yang

diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan model pembelajaran TGT berbantuan crossword puzzle.

4. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial yang bertujuan untuk memberikan pemahaman holistik kepada siswa mengenai alam dan lingkungan sosial di sekitarnya.

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

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah hasil dan jawaban sementara dari pertanyaan penelitian. Dari pernyataan diatas maka, hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan.