

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Hakikat Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Menurut Setiawan (2017:3) mengungkapkan 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 maupun psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya. Akan tetapi, tidak semua perubahan bisa dikatakan sebagai belajar. Contoh seorang anak yang terjatuh dari pohon dan tangannya patah. Kondisi tersebut tidak bisa dikatakan sebagai proses belajar meskipun ada perubahan karena perubahan tersebut bukan sebagai perilaku aktif dan menuju kepada perubahan yang lebih baik.

Menurut Djamaludin dan Wardana (2019: 6) menyatakan belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai positif sebagai suatu pengalaman diri berbagi materi yang telah dipeajari.

Menurut Hrp, dkk. (2022:1) menyebutkan belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku sikap dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di

dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*) atau *body of knowledge*.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar yang disampaikan di atas, maka penulis menyimpulkan pengertian belajar. Belajar adalah proses interaksi individu untuk memperoleh kepandaian atau perubahan kemampuan. Untuk memperoleh kepandaian atau perubahan kemampuan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang terjadi pada dirinya.

2.1.1.2. Tujuan Belajar

Menurut Istiadah (2020:16) mengatakan tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan belajar ini sendiri terdiri atau dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta prasarana belajar mengajar yang tersedia.

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan dengan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara tujuan-tujuan yang lebih merupakan hasil sampingan, yaitu tercapai karena siswa ”menghidupi” (*to live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu seperti contohnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima pendapat orang lain. Semua itu lazim diberi istilah *nurturant effects*. Jadi, guru dalam mengajar, harus sudah memiliki rencana dan menetapkan strategi belajar mengajar untuk mencapai *instructional effects*, maupun kedua-duanya.

2.1.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor yang mempengaruhi belajar pada anak atau siswa secara global, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri anak yang terdiri dari aspek fisiologis atau jasmani. Kondisi jasmani, akan menandai tingkat kebugaran organ tubuh yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas anak dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah akan mempengaruhi penurunan kualitas kognitif sehingga materi yang dipelajari anak pun akan kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan agar tetap bugar akan dianjurkan untuk memakan makanan dan minuman yang bergizi, selain itu juga dianjurkan untuk memilih pola istirahat dan olahraga ringan. Adapun yang kedua adalah aspek psikologis atau rohaniah yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun diantara faktor psikologis yang paling umum dialami oleh anak adalah; tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa, minat dan motivasi siswa.

2. Faktor Eksternal yang terdiri dari:

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial peserta didik secara umum terdiri dari guru, staf administrasi, dan teman-teman baik satu kelas ataupun tidak, dapat mempengaruhi semangat belajar anak. Para guru beserta staf dapat menunjukkan sikap yang simpati pada anak, memperlihatkan bahwasannya mereka adalah suri tauladan bagi siswanya sehingga akan membawa dampak yang positif juga bagi siswanya. Selain itu juga lingkungan sosial anak adalah masyarakat dan tetangga serta teman-teman yang bergaul dengan anak. Disamping itu, lingkungan sosial yang paling mempengaruhi anak adalah orang tua, dan keluarga anak itu sendiri.

b. Lingkungan Nonsosial

Lingkungan ini berkaitan dengan gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut mempengaruhi atau menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Contoh lingkungan sekolah yang terletak pada jalan keramaian akan mempengaruhi konsentrasi siswa dalam

hal belajar. Keadaan sekeliling sekolah akan mempengaruhi kondisi siswa belajar sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak akan terserap secara maksimal dan tentunya juga akan mempengaruhi keberhasilan atau tidaknya dalam belajar.

2.1.2. Hasil Belajar

2.1.2.1. Pengertian Hasil Belajar

Nur Ikhsan (2022), mengatakan hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau potensi yang dimiliki siswa setelah menerima materi dari guru sebagai pendidik. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris, (2022:14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Abduloh, dkk (2022:203) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada dasarnya merupakan kemampuan potensi, atau kompetensi yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar tidak hanya menjadi indikator perkembangan individu, tetapi juga menjadi tolak ukur penting bagi pendidik dalam menilai keberhasilan pembelajaran serta memperbaiki kinerja dalam proses mengajar.

2.1.2.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Damayanti (2022:99) mengatakan terdapat dua faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri yang mencakup fisik dan mental, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Faktor lingkungan keluarga berhubungan dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, dan bagaimana kondisi ekonomi keluarga, dan lain-lain. Faktor masyarakat, lingkungan yang baik akan sangat berdampak bagi kepribadian anak

serta kecerdasan anak yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar. Faktor yang berasal dari sekolah yaitu faktor yang berhubungan dengan metode pengajaran guru didalam kelas, fasilitas yang tersedia, serta suasana kelas.

Terdapat dua faktor lain yang membentuk hasil belajar, pertama faktor internal, yaitu faktor fisiologis seperti kesehatan dan keadaan tubuh, faktor psikologi yang mencakup minat, bakat, perhatian dan kesepian. Kedua faktor eksternal yang mencakup kurikulum, metode pengajaran, interaksi disekolah, disiplin disekolah, sarana dan prasarana.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas yang dikemukakan yaitu bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor ini adalah faktor internal yang datang dari dalam diri siswa dan faktor eksternal berasal dari lingkungan luar siswa.

2.1.3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.3.1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (2007), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Banyak sekali model dan metode pembelajaran inovatif. Diantaranya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis atau tipe dari model pembelajaran *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini mengutamakan kegiatan dengan melibatkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar. Dalam *Teams Game Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3 sampai 5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi, akademik, jenis kelamin, ras, maupun

etnis. Model *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan iyang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Habib, 2024).

Menurut Slavin (2005:166), pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

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

2) Kelompok (*Teams*)

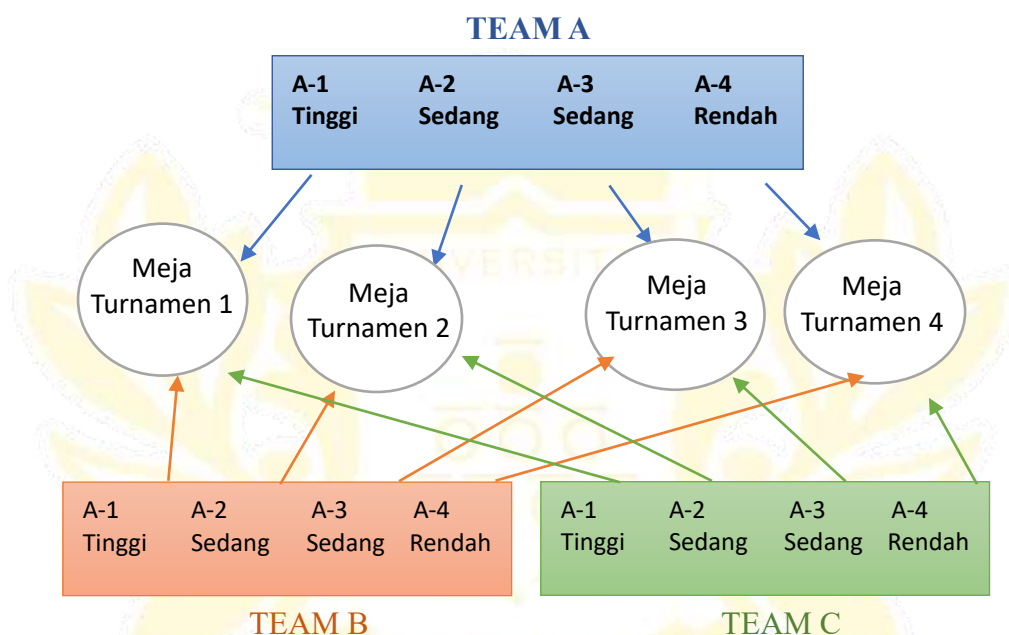
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan maksimal pada saat game.

3) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat poin atau skor.

4) *Tournament*

Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa berikutnya pada meja II, dan seterusnya. Kompetensi yang seimbang ini memungkinkan para peserta didik dari semua tingkat kinerja berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka dan melakukan yang terbaik untuk tim mereka. Seperti ilustrasi pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Penempatan pada Meja Turnamen dalam TGT

(Sumber : Slavin, 2005:168)

5) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah atau bentuk apresiasi lainnya apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan apa yang diungkapkan Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1) Siswa Bekerja dalam Kelompok-kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu agar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) *Games Tournament*

Setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut:

Pertama, setiap pemain dalam setiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan dianggap oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang.

3) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Perhitungan poin permainan untuk empat pemain, seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Skor jumlah kartu yang diperoleh
Peraih skor tertinggi	60
Peraih skor tengah atas	40
Peraih skor tengah bawah	30
Peraih skor rendah	20

Berikut perhitungan poin permainan untuk tiga pemain yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok yaitu seperti tabel berikut.

Tabel 2. 2 Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Skor jumlah kartu yang diperoleh
Peraih skor tertinggi	60
Peraih skor tengah	40
Peraih skor rendah	20

(Sumber: Slavin, 2005:175)

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu:

1) Mengajar (*Teach*)

Mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi.

2) Belajar Kelompok (*Team Study*)

Siswa bekerja sama dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru mengonfirmasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan buku paket. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota yang salah dalam menjawab.

3) Permainan (*Game Tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok masing-masing dengan kelompok yang berbeda. Tujuan permainan ini adalah untuk mengetahui semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah di diskusikan dalam kelompok.

4) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin sebagai berikut.

Tabel 2. 3 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

(Sumber: Slavin, 2005:175)

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Handayani 2024:58). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-

pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

2.1.3.2. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Silaban (2024:97) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan

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

2. Kekurangan

- a. Dalam pembelajaran ini, membutuhkan waktu yang lama. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- b. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.

- c. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- d. 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.

2.1.4. Media *Question Box*

2.1.4.1. Pengertian Media *Question Box*

Selain model pembelajaran penggunaan media juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat menyambungkan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar yang mana media begitu membantu seorang dalam menyampaikan informasi.

Media *Question Box* adalah media sederhana yang dibuat berbentuk kotak didalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak (Putri, dkk (2023)).

Question Box merupakan media yang menyediakan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan. Setiap informasi yang telah disajikan dituangkan kedalam pertanyaan-pertanyaan yang kemudian disatukan dalam kotak, berbagai pertanyaan tersebut merupakan kuis dalam pembelajaran (Zulherman, dkk (2021:88)). Media ini dibuat untuk menarik minat siswa untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas (Paramitha (2022:81)).

2.1.4.2. Tujuan dan Langkah-langkah Media *Question Box*

Media *Question Box* ini dibuat bertujuan untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran dan membuat semua anggota kelompok aktif bekerja menyelesaikan tugas. Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi (Sultan (2022:9511)).

Adapun langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sebagai dasar pemahaman sebelum kegiatan kelompok dan permainan.

2) Pembentukan Kelompok (*Teams*)

Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang.

3) Persiapan Game (*Question Box*)

Guru menyiapkan *Question Box* yang berisi soal-soal sesuai materi serta menjelaskan aturan permainan.

4) *Tournament*

Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Empat sampai lima siswa sesuai dengan kemampuan dikelompokkan pada meja I, empat sampai lima berikutnya pada meja II, dan seterusnya. Siswa secara bergiliran mengambil soal dari *Question Box* dan menjawabnya. Siswa yang mampu menjawab dengan benar memperoleh skor, sedangkan siswa yang tidak dapat menjawab tidak memperoleh skor, seterusnya hingga selesai.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Guru menghitung total skor kelompok, mengumumkan hasil dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.



Gambar 2.2 Bentuk *Question Box*

2.1.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Question Box*

Menurut Dewi dan Widiana (2020:164) Kelebihan dari media *Question Box* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menarik minat siswa untuk belajar.
- 2) Pembelajaran lebih menyenangkan.
- 3) Media alternatif bagi guru untuk merangsang keterlibatan emosi dan intelektual siswa secara proporsional.
- 4) Media ini dapat mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, sehingga pembelajaran di kelas tidak hanya berpusat pada guru, melainkan siswa terus didorong untuk mencari informasi terbaru berkaitan dengan topik yang akan didiskusikan di kelas.

Kekurangan dari media *Question Box* adalah sebagai berikut:

- 1) Terlalu memakan banyak waktu.
- 2) Guru harus pandai mencari pertanyaan sesuai dengan topik.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Question Box* adalah media 3 dimensi yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan untuk dijawab secara acak oleh setiap anggota kelompok yang dilakukan secara diskusi. Penggunaan media *Question Box* dalam pembelajaran akan mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, sehingga pembelajaran dikelas hanya berpusat pada guru, melainkan siswa terus didorong untuk mencari informasi baru berkaitan dengan topik yang akan didiskusikan dikelas.

2.1.5. Pembelajaran IPAS

Hasil pembelajaran memungkinkan siswa untuk bersaing dalam berbagai aspek, termasuk dalam pembelajaran IPAS. IPAS merupakan pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan proses belajar mengajar. IPAS mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Yasa (2024:89).

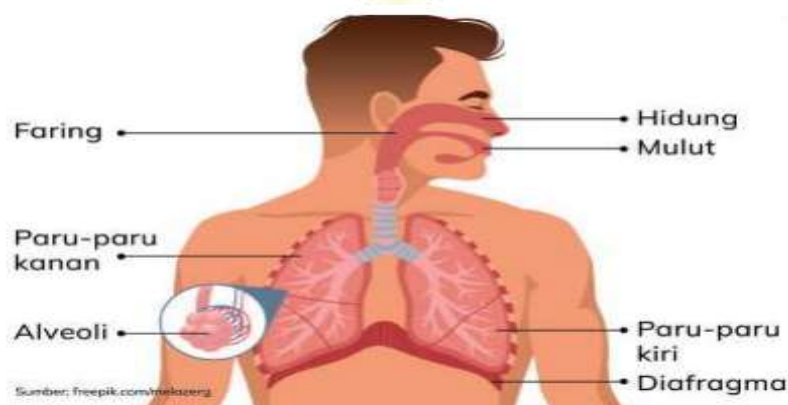
Hasil belajar IPAS dapat diamati melalui berbagai aktivitas pembelajaran, baik dalam bentuk praktik maupun proses pembelajaran secara keseluruhan. Proses pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristiknya adalah mampu mengintegrasikan aspek lingkungan alam dan sosial serta menumbuhkan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Purnawanto (2022:78), IPAS adalah penggabungan dua mata pelajaran yang didasarkan dengan siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail. Sedangkan menurut Rahmadayanti (2020), menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dari penjelasan menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

2.1.6. Materi IPAS

Organ Pernapasan Pada Manusia



Gambar 2. 3 Organ Pernapasan manusia

1. Sistem Pernapasan

Pernapasan atau bisa disebut juga dengan respirasi yang dapat didefinisikan sebagai kegiatan menghirup udara bersih (oksigen) atau O₂ dan mengeluarkan udara kotor (karbondioksida) atau CO₂ dan uap air atau H₂O. Oksigen adalah udara yang bersih, sedangkan karbon dioksida adalah gas beracun yang berbahaya jika tidak dikeluarkan dari tubuh. Sistem pernapasan terdiri dari yaitu sebagai berikut (Kemendikbudristek, 2021).

a. Hidung

Hidung merupakan organ pernapasan pada manusia yang fungsinya sebagai tempat pintu masuk dan pintu keluarnya udara. Tanpa hidung kita tidak dapat menghirup dan menghembuskan napas dengan baik. Di dalam rongga hidung, udara mengalami penyaringan oleh rambut-rambut halus sehingga kotoran dan debu tidak ikut masuk bersama udara.

b. Faring

Udara yang masuk dari hidung akan melanjutkan perjalanan ke faring. Faring merupakan hulu kerongkongan yang merupakan percabangan dua saluran. Pada faring terdapat epiglottis yang berfungsi sebagai pembatas diantara saluran pernapasan dengan saluran pencernaan. Faring berfungsi untuk menghubungkan rongga hidung dengan laring.

c. Laring

Proses setelah udara masuk ke faring adalah masuk ke laring. Laring atau tekak (jakun) terdapat di bagian belakang faring. Laring terdiri atas sembilan susunan tulang rawan berbentuk kotak. Laring berfungsi sebagai tempat melekatnya selaput atau pita suara. Aliran udara akan menggetarkan pita suara sehingga menghasilkan suara. Pada laring terdapat katup epiglottis yang otomatis tertutup saat menelan makanan sehingga tidak masuk ke saluran pernapasan.

d. Trakea

Trakea terletak di depan kerongkongan dan tersusun atas tulang-tulang rawan berbentuk cincin. Dinding trakea dilapisi oleh sel epitel berambut getar (silia) dan selaput lendir. Keduanya berfungsi menahan dan mengeluarkan kotoran-kotoran

yang terbawa masuk bersama udara. Trakea bercabang dua, yang satu menuju paru-paru kiri dan yang satu menuju paru-paru kanan.

e. Bronkus

Bronkus adalah cabang dari batang tenggorokan (trakea) yang mengarah ke paru-paru. Fungsinya adalah sebagai saluran untuk mengantarkan udara yang mengandung oksigen masuk ke paru-paru dan mengeluarkannya kembali, sebelum udara tersebut disalurkan ke bagian yang lebih kecil untuk pertukaran gas.

f. Alveolus

Tempat pertukaran oksigen dan karbondioksida.

g. Paru-Paru

Paru-paru adalah organ pernapasan utama pada pernapasan manusia. Paru-paru terletak di rongga dada tubuh. Manusia mempunyai dua paru-paru, yaitu paru-paru bagian kanan dan kiri. Paru-paru terdiri atas satuan kecil yang dinamakan alveolus.

2. Cara Menjaga Organ Pernapasan pada Manusia

Menjaga kesehatan organ pernapasan penting agar bernapas berjalan dengan baik dan tubuh tetap sehat. Upaya yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut (Kemendikbudristek, 2021).

1) Hindari merokok

Bahan-bahan ini bisa menyebabkan iritasi dan kesulitan bernapas, begitu pun dengan asap rokok dapat merusak organ pernapasan dan menyebabkan berbagai penyakit paru-paru.

2) Berolahraga

Menciptakan paru-paru yang sehat dengan olahraga akan membantu dalam melawan penuaan dan penyakit yang akan muncul.

3) Menggunakan masker saat udara kotor

Masker membantu melindungi saluran pernapasan dari debu, asap dan kuman.

4) Menjaga kebersihan lingkungan

Lingkungan yang bersih dapat mengurangi debu dan polusi udara yang dapat mengganggu pernapasan.

5) Mengonsumsi makanan bergizi dan minum air putih yang cukup

Makanan bergizi membantu menjaga daya tahan tubuh sehingga organ pernapasan tetap sehat.

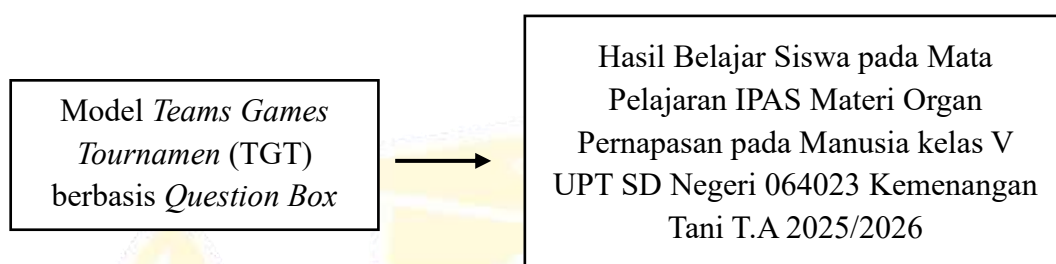
2.2. Kerangka Berpikir

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V yang sebelumnya menunjukkan hasil belajar yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurang dalam penggunaan model dan media yang membuat siswa kurang fokus dalam belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah memanfaatkan media pembelajaran *Question Box*, yaitu kotak berisi pertanyaan yang dapat diambil secara acak oleh siswa. Media ini bersifat interaktif dan sederhana yang berisi unsur kejutan dan variasi pertanyaan yang membuat siswa lebih aktif berpikir kritis serta melatih keberanian untuk menjawab pertanyaan. Media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sebuah metode kooperatif berbasis permainan yang mendorong siswa belajar dalam kelompok, berkompetisi secara sehat melalui turnamen akademik, serta memperoleh penghargaan berdasarkan kinerja tim.

Kolaborasi antara *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Question Box* menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menantang. Siswa tidak hanya sekadar menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam mengambil pertanyaan, mendiskusikan jawaban dengan kelompok, lalu berkompetisi dalam turnamen. Dengan begitu, partisipasi siswa meningkat, suasana lebih hidup dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam melalui kombinasi antara latihan berpikir kritis dan kerjasama tim.

Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah pembelajaran, *post-test* menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami perkembangan

yang lebih signifikan dibanding kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Question Box* dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam memperbaiki hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Organ Pernapasan pada Manusia, sehingga model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif untuk memajukan mutu pembelajaran disekolah dasar. Berdasarkan kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Berpikir

2.3. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah rencana atau pola pembelajaran yang digunakan guru untuk mengatur materi, strategi, langkah-langkah, dan interaksi dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menekankan dimana siswa bekerja sama dalam kelompok dan bersaing secara akademis melalui turnamen
3. Media *Question Box* adalah media pembelajaran berupa kotak berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan materi organ pernapasan pada manusia.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh dari hasil *post tes* dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box*.
5. Belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik untuk memahami materi organ pernapasan pada manusia.

6. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Dalam penelitian ini, media *Question Box* yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan untuk membantu siswa memahami materi organ pernapasan pada manusia.
7. Materi organ pernapasan pada manusia adalah kemampuan siswa kelas V untuk mengidentifikasi organ-organ pernapasan (hidung, tenggorokan, trakea, bronkus, paru-paru), menjelaskan fungsi serta jalannya udara dalam sistem pernapasan dan menunjukkan pemahaman tentang pentingnya menjaga kesehatan organ pernapasan melalui tindakan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang masih harus diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada materi Organ Pernapasan pada Manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.