

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses kegiatan inti dalam penyelenggaraan pendidikan. Belajar secara garis besar dapat dimaknai sebagai bentuk edukasi yang menjalin interaksi antar pendidik dengan peserta didik. Adapun yang dimaksud interaksi ialah berupa kesadaran antara kedua pihak. Dari segi keilmuan belajar dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dalam mengubah tingkah laku yang bersifat positif dan terarah (Suzana dan Jayanto, 2021:1).

Nurlina (dalam Wahid, 2023:15) 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. 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 pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk merubah tingkah laku pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan guna dirinya memiliki potensi.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa dari segi pengetahuan, aktivitas fisik, dan watak peserta didik (Susanto dalam Alyannida dan Harlinda 2022:178) . Hasil belajar menjadi alat ukur yang digunakan oleh guru dalam menilai kemahiran dan pengetahuan siswa mengenai pelajaran yang telah dijelaskan oleh gurunya. Selain itu, hasil belajar menjadi harapan, kecakapan, atau nilai nilai peserta didik yang diperoleh dari kegiatan belajar di kelas, kemudian hasil belajar tersebut dijadikan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Putri dalam Alyannida dan Harlinda 2022:178).

Sukmadinata (dalam Windiarti, 2023:18) memaparkan bahwa pengertian hasil belajar adalah: “Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran yang ditempuhnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan, prilaku, dan psikomotor individu setelah melalui rangkaian kegiatan belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Tilaar (dalam Wahid, 2023:50) menjelaskan pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan. Hal ini tentu berbeda dengan proses belajar yang diartikan sebagai cara bagaimana para pembelajar itu memiliki dan mengakses isi pelajaran itu sendiri.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi dalam Mario, 2025:11). Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif

dan strategi belajar yang menarik minat siswa. (Hardini dan Puspitasari dalam Mario, 2025:10). “Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan individu dengan individu atau individu dengan kelompok yang menyampaikan dan menerima informasi yang bertujuan memberi wawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Menurut Maswan (dalam Rebecca, 2025:8) mengajar adalah memberi pelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman.

Mengajar adalah sebuah seni yang membutuhkan keterampilan, kreativitas, dan dedikasi. Dalam dunia pendidikan modern, yang semakin berkembang dan kompetitif, kemampuan untuk mengajar dengan cara yang memikat dan menarik perhatian pelajar menjadi sangat penting. Sebuah pelajaran yang disampaikan dengan cara yang menarik dan melibatkan pelajar tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga membangun minat dan antusiasme terhadap subjek yang diajarkan. Elen Claudia, (2024:10)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah kegiatan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan juga menyangkut pengembangan karakter sehingga siswa menjadi pintar dan juga terampil dalam berbagai hal serta memiliki karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (dalam Maruwae, 2022:18) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang

prima, tidak dalam keadaan lelah, dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

- b) Faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini peserta didik, pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada siang hari di ruangan yang minim sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan memiliki perbedaan saat proses pembelajaran dilakukan pada pagi hari saat kondisi lingkungan masih segar serta memiliki sirkulasi udara yang cukup.
- b. Faktor instrumental, faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, serta dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan dosen.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Hariyanto (dalam Octavia, 2020:22) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program- program multimedia.

Suatu model pembelajaran terkait dengan strategi atau pendekatan pembelajaran yang ditetapkan untuk mendukung kelangsungan proses

pembelajaran serta kualitas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Marde, 2022:135).

Berdasarkan pendapat Para Ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau strategi guru dalam memberikan pembelajaran dengan baik dan mampu mengawasi kegiatan peserta didik, dengan begitu keberlangsungan belajar dapat efektif.

2.1.7 Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa, Mulyono (dalam Octavia, 2020:26). Berikut adalah manfaat model pembelajaran bagi guru dan siswa:

- 1) Bagi guru:
 - a. Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran sebab langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada.
 - b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.
 - c. Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa secara personal maupun kelompok dalam waktu relatif singkat.
- 2) Bagi siswa:
 - a. Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
 - c. Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.
 - d. Dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif.

2.1.8 Macam-macam Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari. Mulyasa (dalam Octavia, 2020:27).

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Sanjaya (dalam Octavia, 2020:27) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah

3. Model Belajar Kognitif

Model pembelajaran kognitif merupakan salah satu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada bagaimana siswa berfikir, Winkel (dalam Octavia, 2020:39) dalam bukunya mengatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Istilah pembelajaran kooperatif dalam pengertian bahasa asing adalah cooperative learning. Menurut Sugiyanto (dalam Octavia, 2020:39) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran bersifat kerja sama atau kooperatif yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar yang baik.

2.1.9 Pengertian Model *Team Games Tournament*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin (dalam Octavia, 2020:65) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Salvin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill dasar,

pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Model Pembelajaran TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari empat orang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Komponen ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota- anggotanya, barulah mereka di uji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing- masing Huda (dalam Octavia, 2020). Komponen dan pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas tiga sampai dengan empat orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. *Game*

Game terdiri atas 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 pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Siswa duduk dengan kelompoknya masing masing. Kemudian memberikan satu perwakilan untuk satu ronde pertandingan. Siswa yang mewakili bersiap dari belakang kelas menuju papan tulis untuk membaca dan menjawab soal.

5. Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing- masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk bermain, berkompetisi, kerja sama, dan mengumpulkan poin ketika sedang belajar.

2.1.10 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Buku Model-Model Pembelajaran, Octavia, (2020: 68) Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT):

1. Guru menyiapkan soal, lembar kerja siswa dan alat/bahan.



Gambar 2.1 Guru Menyiapkan Soal

Sumber: <https://share.google/images/8Yq7lMNbYl6rniHA9>

2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya empat siswa).



Gambar 2.2 Siswa Dibagi Beberapa Kelompok

Sumber: <https://share.google/images/8Yq7IMNbY16rniHA9>

3. Guru mengarahkan aturan permainannya sebagaimana langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin.
 - b. Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
 - c. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.



Gambar 2.3 Siswa Mengerjakan Kuis

Sumber: <https://share.google/images/8Yq7IMNbY16rniHA9>

- d. Tim dengan skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang



Gambar 2.4 Kelompok Yang Menjadi Pemenang

Sumber: <https://share.google/images/8Yq7IMNbYl6rnhA9>

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Buku Model-model pembelajaran, Octavia, (2020: 68) Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 - a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
 - b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
 - c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
 - d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
 - e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisa Motivasi belajar lebih tinggi.
 - f. Motivasi belajar Lebih Tinggi
 - g. Hasil Belajar lebih baik
 - h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
2. Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 - a. Bagi guru

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. 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. Bagi siswa

Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi namun kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain. Kekurangan ini dapat diatasi dengan melakukan perubahan pada peraturan permainan yang melarang siswa berdiskusi saat permainan dimulai

2.1.12 Pengertian 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. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kemendikbudristek, 2022:4). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Guru harus menerapkan strategi yang tepat dalam mencapai elemen khusus pada IPAS dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, kemampuan berpikir kritis serta kemampuan menganalisa dan mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik, dengan menggabungkan semua variasi karakteristik peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang sesuai atau yang dikenal dengan pembelajaran diferensiasi yang pembelajarannya diterapkan diluar maupun didalam kelas, (Hasanah, 2025:3).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai

mahluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.13 Materi Pelajaran

Wujud Zat dan Perubahannya

Wujud zat adalah bentuk atau keadaan fisik dari suatu zat yang dapat diamati dan diukur. Ada 3 wujud zat yaitu padat, cair dan gas. Berikut akan dibahas mengenai bentuk, sifatnya, dan juga perubahan wujud zat:

A. Bentuk dan Sifat dari Wujud Zat

1. Seperti Apa Bentuk dan Sifat Zat Padat?

Zat padat memiliki bentuk dan volume yang relatif tetap. Seperti contohnya ketika kalian menekan kayu. Apakah bentuk kayunya jadi berubah? Apakah kayu bisa kalian tekan sehingga volumenya berubah dan menempati ruang yang lebih kecil? Tentu tidak. Zat padat memiliki bentuk tertentu yang tidak berubah ubah meskipun diletakkan di dalam wadah yang berbeda beda. Seperti contohnya batu ini. Ketika diletakkan dalam gelas, batunya tetap seperti batu. Begitu pula ketika diletakkan di dalam baskom, bentuknya juga tidak berubah. Volumennya pun tidak berubah.



Gambar 2.5 Benda Padat Dimasukkan Ke Dalam Wadah Berisi Air

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2022/07/topik-b-memangnya-wujud-materi->

Seperti contohnya batu ini. Ketika diletakkan dalam gelas, bentuknya tetap seperti batu. Begitu pula ketika diletakkan di dalam baskom, bentuknya juga tidak berubah. Volumennya pun tidak berubah.

2. Seperti Apa Bentuk dan Sifat Zat Cair?

Coba perhatikan air yang dimasukkan dalam wadah yang berbeda beda berikut ini:



Gambar 2.6 Benda Cair Dimasukkan Ke Dalam Wadah Yang Berbeda

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2022/07/topik-b-memangnya-wujud-materi-seperti.html>

Apakah bentuk air di setiap wadah tersebut sama atau berbeda? Ketika kita menuangkan air ke wadah yang berbeda, maka air akan mengalir dan menempati wadah tersebut. Bentuknya akan berubah ubah sesuai dengan wadahnya. Jadi boleh dikatakan bahwa air tidak memiliki bentuk yang tetap, atau dengan kata lain bentuknya berubah ubah sesuai dengan wadahnya.

3. Seperti Apa Bentuk dan Sifat Gas?

Coba perhatikan balon-balon yang sudah diisi gas berikut ini.

Apakah bentuk gas di setiap balon tersebut sama atau berbeda? Ketika dialirkan ke dalam wadah tertutup yang berbeda, maka gas akan memenuhi wadah dan menghasilkan bentuk yang berbeda-beda.



Gambar 2.7 Benda Gas membentuk wadah yangh berbeda

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2022/07/topik-b-memangnya-wujud-materi-seperti.html>

B. Perubahan Wujud Benda

1. Mencair

Api memiliki suhu yang lebih tinggi dibandingkan suhu ruangan. Ketika ada api, maka suhu di sekitar api akan naik. Kenaikan suhu ini bisa membuat lilin yang

ada di sekitar api berubah wujud dari padat menjadi cair, begitu juga dengan es batu. Kenaikan suhu ini juga membuat lilin berubah dari padat menjadi cair. Perubahan wujud benda dari padat ke cair disebut dengan mencair atau meleleh.

2. Membeku

Ketika suatu benda yang sifatnya cair bisa berubah menjadi padat ketika zat cair itu kehilangan kalor. Dengan kata lain, ketika suhunya diturunkan (didinginkan) maka suatu zat cair bisa menjadi zat padat. Contohnya seperti lilin dan agar agar, ketika api pada lilin dimatikan, maka suhu disekitarnya akan turun. Akibatnya lilin di sekitar api yang awalnya berwujud cair berubah menjadi berwujud padat. Sama halnya dengan agar agar, ketika didinginkan (suhunya diturunkan) maka agar agar akan berubah wujud dari cair menjadi padat. Perubahan wujud benda dari cair menjadi padat disebut membeku.

3. Menguap

Ketika benda cair terus menerus dipanaskan, maka lama-kelamaan benda cair tersebut akan menguap. Contohnya ketika air dalam panci dipanaskan terus menerus, maka air itu akan mulai mendidih dan berubah wujud dari cair menjadi gas. Perubahan ini dinamakan menguap, perubahan wujud benda cair menjadi gas disebut menguap.

4. Mengembun

Pada daerah yang cukup dingin, terkadang uap air di udara berubah wujud menjadi butiran butiran air kecil. Peristiwa ini disebut berkabut, proses mengembun terjadi karena adanya penurunan suhu atau pelepasan panas yang dialami benda. Perubahan wujud benda dari gas menjadi cair dinamakan mengembun.

5. Menyublim

Di dalam proses menyublim membutuhkan energi panas atau kalor. Kapur barus yang dipanaskan menjadi semakin kecil, sebagian kapur barus berubah menjadi gas dengan bau yang sangat khas. Gas memiliki karakteristik yang mudah bergerak bebas kemana saja. Itu sebabnya kalian akan melihat uap kapur barus menyebar ke segala arah. Perubahan wujud benda padat menjadi gas dinamakan menyublim.

6. Deposisi

Ketika meletakkan es diatas kaca arloji, suhu dipermukaan kaca arloji akan turun. Uap kapur barus yang menempel dipermukaan tutup kaca arloji akan berubah wujud menjadi padat kembali. Suhu yang dingin akan membuat uap kapur barus “kedinginan” dan akhirnya “diam” uap berkumpul dipermukaan tutup panci atau kaca arloji membentuk sebuah padatan seperti kristal. Proses perubahan wujud benda gas kepadat disebut juga dengan istilah deposisi.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara tentang masalah yang akan diteliti (Esra, 2025:21). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (x) adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa yang menjadi variabel terikat.

Belajar merupakan proses kegiatan inti dalam penyelenggaraan pendidikan. Belajar secara garis besar dapat dimaknai sebagai bentuk edukasi yang menjalin interaksi antar pendidik dengan peserta didik. Adapun yang dimaksud interaksi ialah berupa kesadaran antara kedua pihak.

Dari segi keilmuan belajar dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dalam mengubah tingkah laku yang bersifat positif dan terarah, (Suzana, 2021:8).

Model *Team Games Tournament* dalam belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang baik. Model ini mampu memberikan kesan senang dan semangat dalam belajar. Dengan belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* siswa akan diberikan permainan dengan jenis perlombaan. Tetapi sebelum perlombaan siswa akan lebih dulu disuguhi Materi pembelajaran. Mendengar kata lomba siswa pasti akan antusias dalam memahami materi, karena didalam suatu perlombaan pasti ada pemenang. Para siswa tentu sangat ingin menjadi pemenang. Selain itu, dalam perlombaan ini siswa juga akan melakukan pengulangan materi yang dimana mampu membuat mereka mengingat lebih materi yang disampaikan oleh guru.

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mampu merubah tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu.
2. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa.
3. Hasil belajar adalah penilaian yang didapat dari tes setelah melakukan belajar dan pembelajaran.
4. Model pembelajaran adalah cara atau strategi guru dalam memberikan pembelajaran dengan baik dan mampu mengawasi kegiatan peserta didik, dengan begitu keberlangsungan belajar dapat efektif.
5. Model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk bermain, berkompetisi, kerja sama, dan mengumpulkan poin ketika sedang belajar.
6. IPAS adalah ilmu 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.
7. Wujud zat adalah bentuk atau keadaan fisik dari suatu zat yang dapat diamati dan diukur. Ada 3 wujud zat yaitu padat, cair dan gas.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan rumusan masalah, maka hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026 pada materi Wujud Zat dan Perubahannya.