

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan inti dari proses pendidikan. Melalui kegiatan belajar, peserta didik memperoleh pengalaman baru, membentuk keterampilan, dan mengembangkan sikap yang positif. Belajar tidak sekadar dimaknai sebagai proses mengingat atau menyalin pengetahuan, melainkan suatu aktivitas yang kompleks yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sudjana (2022), berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Selanjutnya, Syahrul dan Kahar (2020), menjelaskan bahwa belajar merupakan aktivitas aktif individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui pengalaman yang terus-menerus. Definisi ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Lestari (2023), mengemukakan bahwa belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir kritis, pengelolaan emosi, serta keterampilan motorik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu proses aktif, menyeluruh, dan berkesinambungan yang menimbulkan perubahan perilaku peserta didik melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang secara sadar oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar. Jika belajar lebih menekankan pada aktivitas internal peserta didik, maka pembelajaran menitikberatkan pada bagaimana guru menciptakan kondisi agar proses belajar tersebut berlangsung efektif.

Bagou dan Sukung (2020), berpendapat bahwa pembelajaran merupakan interaksi edukatif yang dirancang guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi tertentu melalui kegiatan yang terstruktur. Dengan kata lain, pembelajaran harus terencana dan memiliki tujuan yang jelas. Sejalan dengan itu, Verawati dan Sabarua (2020), mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses yang melibatkan guru dan siswa dalam suasana yang mendukung tercapainya pengalaman belajar bermakna. Definisi ini menekankan pentingnya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Maghfiroh (2022), menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya sadar yang dilakukan guru dengan memanfaatkan metode, media, dan teknologi informasi agar peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran modern harus menyesuaikan perkembangan teknologi.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar siswa/peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dipandang melalui dua sudut, yang pertama pembelajaran merupakan suatu sistem. Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang terstruktur antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran, strategi, pendekatan dan metode. pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran berupa remedial dan pengayaan. Kedua, pembelajaran merupakan suatu proses, maka pembelajaran merupakan kegiatan guru dalam rangka membuat siswa untuk belajar. Kimble dan Garmezy dalam Thobroni (dalam M. Thobroni: 2015: 17) mengemukakan di dalam buku

bahwa pembelajaran adalah “suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktek yang diulang-ulang”. Pembelajaran memiliki makna bahwa siswa harus dibelajarkan bukan diajarkan. Siswa dituntut untuk lebih aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan dapat menyimpulkan suatu masalah. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya dalam meningkatkan penguasaan materi pelajaran dengan baik.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu aktivitas utama dalam dunia pendidikan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Mengajar tidak hanya dimaknai sebagai proses menyampaikan pengetahuan, melainkan suatu kegiatan profesional yang dirancang untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif sehingga peserta didik dapat berkembang sesuai potensi yang dimilikinya.

Yulmasita & Sukung (2020), Mengatakan bahwa mengajar adalah usaha sadar seorang guru dalam mendidik, membimbing, melatih, dan menilai peserta didik agar mampu mencapai tujuan pendidikan. Definisi ini menekankan bahwa mengajar mencakup dimensi luas, tidak sebatas mentransfer ilmu pengetahuan. Selanjutnya, Widodo & Rofiqoh (2020), menyatakan bahwa mengajar merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Dengan demikian, mengajar menuntut adanya keterampilan pedagogik agar peserta didik terlibat dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Maghfiroh (2022), menjelaskan bahwa mengajar adalah kegiatan profesional guru dalam merancang strategi, memilih metode, serta memanfaatkan media pembelajaran, termasuk teknologi, untuk memastikan peserta didik mampu mencapai

kompetensi yang ditetapkan. Pandangan ini menekankan aspek inovasi dalam kegiatan mengajar agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan profesional dan terencana yang dilakukan guru untuk memfasilitasi, membimbing, dan mengarahkan peserta didik melalui penggunaan strategi, metode, dan media pembelajaran, sehingga tercapai perubahan perilaku serta pencapaian kompetensi sesuai tujuan pendidikan.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah penting, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa, ranah afektif menyangkut sikap, nilai, serta minat, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya dipahami sebatas penguasaan materi secara intelektual, tetapi juga mencakup pembentukan sikap positif serta keterampilan nyata yang dapat diamati dalam perilaku sehari-hari.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini dapat dilihat dari meningkatnya pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Susilawati (2021), menjelaskan bahwa capaian hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi tahapan pembelajaran yang dapat diukur melalui evaluasi berupa tes ataupun unjuk kerja. Artinya, hasil belajar berfungsi sebagai umpan balik bagi guru untuk menilai sejauh mana keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan serta dasar dalam melakukan perbaikan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian Paramita & Zulherman (2022), menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa seringkali disebabkan oleh pola pembelajaran yang berpusat pada guru

(*teacher-centered*), sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, mendorong partisipasi aktif, serta menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat berasal dari dalam diri siswa (*internal*) maupun dari luar (*eksternal*). Faktor *internal* meliputi motivasi belajar, minat, kesiapan belajar, dan kondisi fisik maupun psikologis siswa. Sementara faktor *eksternal* meliputi strategi pembelajaran yang diterapkan guru, ketersediaan sarana prasarana, lingkungan keluarga, hingga kondisi sosial budaya di sekitar siswa. Guru sebagai fasilitator perlu memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai agar faktor *eksternal* dapat mendukung keberhasilan belajar siswa.

A. Jenis-jenis Hasil Belajar

Zainudin (2022), menyatakan bahwa Jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan “ranah yang mencakup kegiatan otak.” dapat melakukan suatu tindakan sehingga dapat mengetahui berapa banyak peserta didik yang telah memahami materi pelajaran dan peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan khusus kepada peserta didik yang belum memahami materi pelajaran. Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan hafalan seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota, dan lain-lain.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan mengungkapkan tentang sesuatu dengan bahasa sendiri.

- c) Aplikasi, mencakup kemampuan menggunakan ide, teori atau petunjuk pada situasi kongkret atau situasi khusus.
- d) Analisis, mencakup kemampuan memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan metode, materil, dan lain-lain.

Berdasarkan enam aspek tersebut diharapkan peserta didik dapat memiliki ke enam aspek hasil belajar tersebut setelah proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik mengalami perkembangan dalam ilmu pendidikan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif “berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi” Dengan sikap dan nilai. Hasil belajar pada ranah afektif ini dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik seperti perhatian peserta didik terhadap pelajaran, kedisiplinan peserta didik, motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Psikomotorik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah berhubungan dengan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi. Menurut Bloom, hasil belajar terbagi menjadi tiga aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor atau dapat disebut juga aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Sugiarti, 2021).

Kemampuan psikomotorik dalam hal ini didapatkan sebagai hasil pembelajaran kognitif yang diinternalisasikan melalui

kemampuan afektif dan diaplikasikan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik. Demikian, ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (*skill*) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi atau pengetahuan. Hal ini berarti kompetensi keterampilan itu sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.

B. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Zainudin (2022), Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor Internal Faktor internal bersumber dari dalam diri peserta didik. Faktor yang sangat mempengaruhi yaitu “Kemampuan yang dimiliki peserta didik dan motivasi serta minat belajar peserta didik. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai”.
- 2) Faktor Eksternal Faktor eksternal datang dari luar diri peserta didik. Salah satu “Faktor eksternal yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kualitas pengajaran, yaitu efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran”. Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, pada dasarnya sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana seorang peserta didik ketika sedang mengerjakan suatu kegiatan pembelajaran akan meniru apa yang ada disekitar mereka.

2.1.5 Hakikat Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan muatan pelajaran baru yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV sampai dengan kelas VI. IPAS merupakan integrasi antara konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan memahami fenomena alam sekaligus mengaitkannya dengan kehidupan sosial di sekitarnya. Dengan pendekatan ini, IPAS tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga menuntun siswa untuk menghubungkan sains dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama pembelajaran IPAS adalah menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah, dan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Nofita (2022), berpendapat bahwa pembelajaran IPA seharusnya tidak hanya menekankan pada hafalan konsep, melainkan juga proses bagaimana konsep tersebut ditemukan. Begitu pula pembelajaran IPS yang tidak hanya mengenalkan kehidupan sosial, tetapi juga menanamkan nilai dan sikap yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, IPAS berperan penting dalam membentuk peserta didik yang cerdas, berkarakter, dan mampu berpikir secara logis serta analitis.

Salah satu materi penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD adalah Magnet dan Kegunaannya. Pada materi ini, siswa diajak untuk memahami apa itu magnet, bagaimana sifat-sifatnya, serta bagaimana magnet digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan pengamatan dan percobaan sederhana, siswa dapat menemukan bahwa magnet memiliki kemampuan menarik benda-benda tertentu seperti besi dan baja. Mereka juga belajar bahwa magnet memiliki dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan, serta gaya tarik magnet paling kuat berada di bagian kutubnya. Selain itu, siswa dikenalkan dengan berbagai jenis magnet, mulai dari magnet alam hingga magnet buatan, dan mempelajari cara membuat magnet menggunakan metode gosokan, induksi, atau aliran listrik.

Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada konsep sains, tetapi juga menghubungkan pengetahuan tersebut dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menemukan contoh penggunaan magnet di sekitar mereka, seperti pada kompas, bel listrik, kulkas, pengeras suara, dan motor listrik. Dengan mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu memahami bagaimana magnet berperan penting dalam membantu manusia mempermudah berbagai aktivitas, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan teknologi yang menggunakan prinsip kemagnetan.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih sering dilakukan dengan pendekatan tradisional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Guru lebih banyak menjelaskan materi, sementara siswa cenderung pasif hanya mendengarkan. Kondisi ini membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit memahami konsep secara mendalam. Akibatnya, hasil belajar IPAS siswa seringkali rendah, padahal IPAS memiliki peran strategis dalam membentuk dasar kemampuan berpikir ilmiah dan sosial mereka.

2.1.6 Materi IPAS: Magnet dan Kegunaannya

Berdasarkan buku *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas V* (Ghaniem dkk., 2021). Magnet merupakan suatu benda yang memiliki kemampuan menarik benda-benda tertentu, terutama yang mengandung unsur logam seperti besi dan baja. Tidak semua benda dapat ditarik oleh magnet, karena hanya benda yang bersifat ferromagnetik yang dapat dipengaruhi oleh gaya magnet. Setiap magnet memiliki dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan. Kedua kutub ini memiliki sifat saling tarik-menarik apabila berbeda jenis, dan saling tolak-menolak apabila sejenis. Gaya tarik magnet bekerja melalui medan magnet, yaitu daerah di sekitar magnet yang masih mengalami pengaruh gaya tarik atau gaya tolak dari magnet tersebut.

Selain mempelajari pengertian dan sifat-sifat magnet, siswa juga dikenalkan pada berbagai bentuk magnet seperti magnet batang, ladam, jarum, dan silinder. Buku IPAS Kelas V juga menjelaskan bahwa magnet dapat dibuat

melalui beberapa cara, antara lain dengan metode gosokan, induksi, dan aliran listrik. Materi ini juga menekankan pentingnya memahami penerapan magnet dalam kehidupan sehari-hari. Magnet banyak dimanfaatkan dalam berbagai alat dan teknologi modern seperti kompas, bel listrik, motor listrik, dinamo sepeda, pengeras suara, pintu kulkas, dan berbagai peralatan elektronik lainnya.

Melalui pembelajaran tentang magnet dan kegunaannya, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep kemagnetan secara ilmiah serta mengaitkannya dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini juga bertujuan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan sikap ilmiah siswa terhadap teknologi yang memanfaatkan prinsip kemagnetan. Dengan demikian, materi magnet tidak hanya mengajarkan konsep dasar fisika, tetapi juga mengembangkan kompetensi literasi sains dan penerapannya dalam kehidupan nyata.

2.1.7 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. (Rusman, 2019:202)

Model pembelajarannya kooperatif muncul untuk mengatasi berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam kehidupan. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk menggantikan sistem pembelajaran konvensional yang lebih bersifat lebih individual, di mana guru terus memberikan informasi secara langsung kepada para siswa, sementara siswa hanya bertindak sebagai pemerhati yang berperan menjadi pendengar setia mengenai apa yang disampaikan oleh guru. (Sujana, 2019:93)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran berbasis kerja sama, yang melibatkan kelompok kecil siswa secara heterogen untuk mencapai tujuan

akademik dan sosial, dengan prinsip saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, dan interaksi tatap muka.

Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah *student centered learning*, yaitu menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam kegiatan belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi kelompok, sedangkan siswa berperan aktif dalam memahami materi, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Dengan cara ini, siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sekelompoknya. Kondisi ini memungkinkan terjadinya pertukaran ide, keterampilan komunikasi, dan pengembangan sikap sosial yang positif.

Beberapa karakteristik penting dari pembelajaran kooperatif antara lain adanya saling ketergantungan positif antar anggota kelompok, adanya tanggung jawab individu, interaksi tatap muka yang intensif, serta keterampilan interpersonal yang dikembangkan melalui kerja sama. Selain itu, model ini juga menekankan evaluasi kelompok, di mana prestasi setiap siswa akan memberi dampak terhadap prestasi kelompok secara keseluruhan.

Penerapan pembelajaran kooperatif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Paramita & Zulherman (2022), yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kerja sama, khususnya *Team Games Tournament (TGT)*, mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD karena memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi dan permainan akademik. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif sangat relevan untuk mata pelajaran IPAS, yang menuntut siswa berpikir kritis, bekerja sama, serta menghubungkan konsep sains dengan kehidupan sehari-hari.

Bagi siswa sekolah dasar, terutama kelas V, pembelajaran kooperatif memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Siswa pada usia ini sangat menyukai aktivitas bermain, bekerja sama, dan berkompetisi. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Questions Box* merupakan

strategi yang tepat. Melalui kombinasi ini, siswa tidak hanya belajar memahami konsep IPAS seperti magnet dan kegunaannya, tetapi juga belajar bersikap sportif, saling menghargai, serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Dengan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, hasil belajar siswa diharapkan meningkat secara signifikan.

2.1.8 Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament)

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). TGT mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan, menerapkannya, mengkomunikasikan gagasan tentang pengetahuan, belajar, memecahkan masalah, dan berani mendiskusikan permasalahan di kelas. Selain itu proses pembelajaran TGT berbeda sehingga waktu kegiatan pembelajaran berkurang dan aktivitas siswa lebih optimal.

A. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang di padukan dengan ajang kompetisi. Model pembelajaran ini dapat digunakan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami berbagai konsep dan fakta, bekerja sama dan keterampilan lainnya. (Marjuki,2020:244)

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini merupakan salah satu model pembelajaran di mana setiap anggota pada suatu kelompok berkompetisi dengan yang lainnya. Melalui pembelajaran seperti aktivitas siswa akan meningkat, karena setiap siswa dalam kelompok akan berpartisipasi secara aktif untuk mengemukakan ide atau gagasannya. (Sujana,2019:111)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. (Rusman, 2019:224)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin, di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok heterogen dan terlibat dalam kompetisi akademik yang menyenangkan. Model ini mendorong partisipasi aktif seluruh siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan kemampuan bekerja sama, mengemukakan ide, dan memahami konsep secara mendalam melalui kegiatan permainan dan turnamen yang edukatif.

Slavin (dalam Rusman, 2019) Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terdiri dari lima komponen utama yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. *Games tournament*
- c. Penghargaan kelompok

B. Langkah-langkah Model TGT (*Team Games Tournament*)

Slavin (dalam Marta, dkk 2024:2) mengatakan bahwa langkah-langkah *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan Informasi

Pada fase ini guru menyajikan materi pelajaran seperti biasa, bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen bergantung pada

karakteristik materi yang sedang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan. Pada kesempatan ini guru harus memberitahu siswa agar cermat mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya pada fase ini sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka.

2. Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa (Kelompok)

Pada fase ini, guru membentuk kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang siswa, terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Fungsi kelompok di sini adalah untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuannya kurang sehingga mereka secara tim nantinya siap untuk mengikuti kuis. Kekompakan kerja sama tim akan mampu meningkatkan hubungan antar sesama anggota tim, rasa percaya diri, dan keakraban antar siswa.

3. Permainan (*Game Tournament*)

Pada fase ini, guru membuat suatu bentuk permainan. Materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya. Dalam permainan ini, posisi meja turnamen diatur sebagai berikut. Siswa dari suatu kelompok ditempatkan pada meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan pengetahuan mereka. Pada meja 1 ditempatkan wakil-wakil siswa yang berkemampuan akademik tinggi, pada meja 2 dan 3 ditempatkan siswa yang berkemampuan rata-rata, sedangkan pada meja 4 ditempatkan oleh para siswa yang berkemampuan rendah. Selanjutnya, para siswa akan mengalami perubahan posisi dari satu meja ke meja yang lain tergantung dari kemampuan mereka dalam mengikuti lomba atau turnamen. Pemenang pertama pada suatu meja bisa berpindah meja yang

berkualifikasi lebih tinggi, pemenang kedua tetap tinggal di meja semula, sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah akan bergeser ke meja yang ditempati oleh siswa yang berkualifikasi lebih rendah. Dengan cara ini maka penempatan siswa pada saat awal akan dapat bergeser naik atau turun sampai menempati posisi yang sesuai dengan tingkat kemampuan yang sesungguhnya mereka miliki.

4. Pemberian Penghargaan Kelompok

Skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, yang setiap soal memiliki bobot nilai 10. Berdasarkan nilai yang didapat kelompok akan diperoleh gambaran perbedaan prestasinya. Dari skor yang diperoleh kelompok ini guru dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok.

2.1.9 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Bagou & Sukung (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Definisi ini menegaskan peran media sebagai sarana komunikasi pendidikan. Selanjutnya, Ni Luh & Ekayani (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien, terutama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Sejalan dengan itu, Maghfiroh (2022), menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi informasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara optimal.

Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat

membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

2.1.10 Media *Questions Box*

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Menurut Arsyad (2017:3), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru dan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media yang tepat, konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan secara konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif, khususnya model *Team Games Tournament* (TGT), adalah *Questions Box*. Menurut Hiliani (2020), media *Questions Box* merupakan kotak berisi kumpulan kartu soal dengan berbagai bentuk pertanyaan seperti pilihan ganda, isian singkat, benar-salah, maupun soal bergambar, yang digunakan untuk melatih pemahaman dan keterampilan berpikir siswa melalui kegiatan permainan edukatif. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif karena siswa berpartisipasi langsung dalam menjawab pertanyaan yang mereka ambil secara acak. Paramitha & Zulherman (2022) menjelaskan bahwa media *Questions Box* sangat relevan digunakan untuk mendukung pelaksanaan model

pembelajaran (*Team Games Tournament*) TGT karena dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Slamet & Rahmawati (2020) menyatakan bahwa *Question Box* merupakan media yang dikembangkan untuk membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan (*ResearchGate, Question Box dalam Pembelajaran IPS*).

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Question Box* adalah kotak berisi kumpulan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi keaktifan, pemahaman konsep, dan kerja sama siswa.

Kelebihan dari penggunaan media *Questions Box* antara lain mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hiliani (2020) mengemukakan bahwa penggunaan media ini dapat menumbuhkan semangat kompetisi sehat antar kelompok dan membuat suasana belajar lebih menarik. Sementara Paramitha & Zulherman (2022) menambahkan bahwa *Questions Box* menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa karena setiap pertanyaan dirancang sesuai dengan tingkat kesulitan materi. Selain itu, menurut Arsyad (2017), keunggulan media yang melibatkan aktivitas langsung siswa adalah dapat memperkuat ingatan serta meningkatkan hasil belajar karena informasi diperoleh melalui pengalaman konkret.

Namun demikian, media *Questions Box* juga memiliki beberapa kekurangan. Arsyad (2017) menyebutkan bahwa media yang melibatkan alat bantu fisik seperti kartu atau kotak soal membutuhkan waktu dan tenaga lebih dalam persiapannya. Hiliani (2020) menambahkan bahwa dalam pelaksanaannya, guru perlu mengatur waktu dengan baik agar kegiatan permainan tidak mengurangi alokasi untuk penyampaian materi. Sedangkan Paramitha & Zulherman (2022) menjelaskan bahwa efektivitas media ini sangat bergantung

pada keterlibatan seluruh siswa; apabila ada siswa yang pasif atau kurang berpartisipasi, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal.

Langkah-langkah Penggunaan Media Questions Box

Hiliani (2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Questions Box* dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan berikut:

1. Penyajian Kelas

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan metode ceramah dan demonstrasi. Selanjutnya, guru mengenalkan aturan permainan *Team Games Tournament (TGT)* dan menunjukkan cara menggunakan media *Questions Box* agar siswa memahami langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

2. Belajar Kelompok

Siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen, terdiri atas empat sampai lima orang. Setiap kelompok mendiskusikan materi pembelajaran dan berlatih menjawab soal-soal untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Mereka berlatih dengan menjawab soal-soal yang diberikan, Soal nya sesuai dengan materi dan kisi-kisi instrumen.

3. Games Menggunakan *Questions Box*

Setiap perwakilan kelompok secara bergiliran mengambil kartu pertanyaan dari *Questions Box*. *Questions box* ditempatkan di meja guru, soal didalam media *Questions Box* terdiri dari 60 soal yang dimana soal sesuai dengan materi dan kisi-kisi instrumen. Pertanyaan tersebut dibacakan dan dijawab oleh siswa yang mengambil kartu. Jika siswa tidak dapat menjawab, anggota kelompok lainnya boleh membantu. Setiap jawaban yang benar mendapatkan skor, baik untuk individu maupun kelompok. Jika jawab anggota kelompok yang membantu maka nilai jawaban tersebut hanya diserahkan oleh kelompok saja, Namun apabila

kelompok tidak bisa menjawab soal akan di lemparkan ke kelompok lain serta nilai diperoleh oleh kelompok yang dapat menjawab.

4. Turnamen

Guru mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah) dalam meja turnamen. Pengelompokan ini disesuaikan dengan nilai yang diperoleh ketika saat games berlangsung. Siswa dari masing-masing meja kemudian bergiliran mengambil kartu pertanyaan dari *Questions Box* dan menjawabnya. Skor individu dicatat, kemudian dijumlahkan untuk menentukan nilai kelompok.

5. Penghargaan Kelompok

Setelah kegiatan turnamen selesai, guru menjumlahkan skor dari seluruh anggota kelompok. Kelompok dengan nilai tertinggi diberi penghargaan Hadiah berupa snack dan pujian atau julukan seperti *Super Team*, *Great Team*, dan *Good Team*. Guru juga memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa dan menuntun mereka untuk menyimpulkan materi bersama.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses membelajarkan peserta didik agar terjadi perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Magnet dan Kegunaannya, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah yang bersifat *teacher-centered*, sehingga siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang memahami konsep magnet secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran guru belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kerja

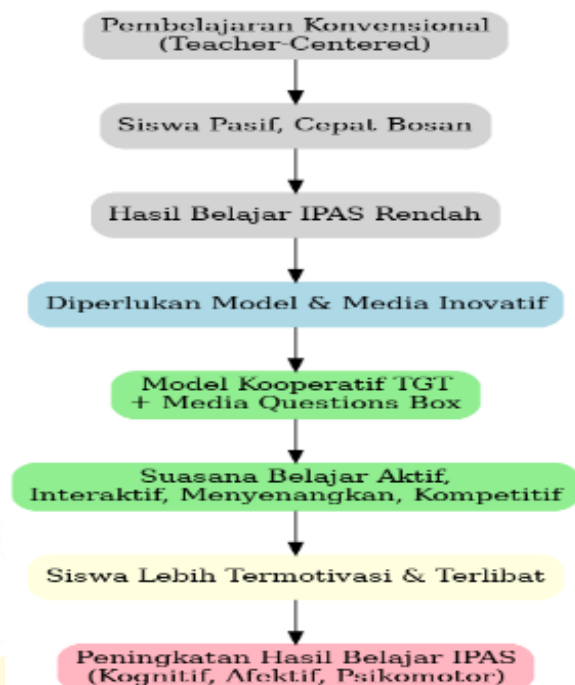
sama dalam kelompok dengan unsur kompetisi akademik melalui kegiatan turnamen. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi aktif dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif, model TGT dapat dipadukan dengan media *Questions Box*. Media ini berbentuk kotak berisi kumpulan pertanyaan dengan berbagai tingkat kesulitan yang disusun sesuai dengan materi pelajaran. Melalui *Questions Box*, siswa belajar sambil bermain dengan mengambil kartu pertanyaan secara acak dan menjawabnya, baik secara individu maupun kelompok. Media ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta membantu siswa memahami konsep magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari secara lebih mendalam.

Dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Questions Box* pada materi Magnet dan Kegunaannya, siswa tidak hanya dituntut menghafal pengertian dan sifat-sifat magnet, tetapi juga memahami bagaimana magnet dimanfaatkan dalam kehidupan, seperti pada kompas, bel listrik, dan motor listrik. Melalui kegiatan kelompok dan turnamen, siswa belajar bekerja sama, berkompetisi secara sehat, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran konvensional → hasil belajar rendah.
2. Model *Team Games Tournament* (TGT) + media *Questions Box* → suasana belajar aktif, menyenangkan, dan kompetitif.
3. Dampak → meningkatnya motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar IPAS materi Magnet dan Kegunaannya.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir

2.3 Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian dan masih perlu dibuktikan melalui analisis data. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

2.4 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah proses kegiatan yang dilakukan guru untuk membantu siswa memahami konsep gaya magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box*, sehingga siswa aktif berpartisipasi dalam memahami materi Magnet dan Kegunaannya.
2. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS yang difokuskan pada materi Magnet dan Kegunaannya,

menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Questions Box untuk meningkatkan pemahaman, kerja sama, dan hasil belajar siswa.

3. Hasil Belajar adalah perubahan kemampuan siswa yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran materi Magnet dan Kegunaannya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Questions Box, yang ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah terkait magnet dalam kehidupan sehari-hari.
4. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang diterapkan pada materi Magnet dan Kegunaannya, di mana siswa belajar dalam kelompok, bermain permainan akademik, dan mengikuti turnamen untuk memperkuat pemahaman konsep magnet melalui aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif.
5. Media *Questions Box* adalah media pembelajaran berupa kotak berisi pertanyaan seputar materi Magnet dan Kegunaannya yang digunakan dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk membantu siswa mengulang, memperdalam, dan menguji pemahaman terhadap konsep gaya magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.