

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengalaman, sikap, atau keterampilan) karena belajar adalah modifikasi, atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dari interaksi dengan lingkungannya. Didalam itu terdapat makna, bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil ataupun tujuan. Menurut Surya (Purba, 2022: 150) definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Menurut teori ini dalam belajar yang paling penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Pendapat yang lebih kontemporer diungkapkan oleh Illeris (Purnomo & Sari, 2023: 72). Ia menjelaskan belajar sebagai setiap proses yang pada kapasitas individu untuk berpartisipasi dalam berbagai situasi, yang dalam kapasitasnya dibangun dan diubah. Proses belajar ini tidak hanya mencakup dimensi kognitif, tetapi juga dimensi emosional dan dimensi sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap orang untuk memperoleh suatu perilaku yang kompleks yang melibatkan berbagai aspek (kognitif, emosional, dan sosial), dipicu oleh pengalaman berulang dalam situasi tertentu, serta merupakan perubahan kapabilitas individu yang relatif permanen.

##### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa, dalam pandangan tradisional, mengajar dimaknai sebagai penyerahan kebudayaan berupa pengetahuan, pengalaman, dan kecakapan

kepada siswa. Ini sungguh merupakan pradigma lama tentang mengajar. Guru merasa serba tahu dan memiliki kemampuan dan pengetahuan lebih daripada siswa. Pada konteks sekarang tidak bisa dipungkiri kalau ada siswa yang memiliki pengetahuan lebih banyak tentang satu hal dibanding guru karena sumber belajar ada dimana-mana. Pengertian mengajar dalam konteks sekarang menurut Arsyad (2021: 5) adalah membimbing siswa tentang cara belajar, bukan mengajari siswa tentang suatu materi ajar, mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar-mengajar yang diharapkan. Slavin (2020: 8) mendefinisikan mengajar sebagai “*a process of facilitating students’ active construction of knowledge, skills, and attitudes through deliberate and interactive experiences.*” Definisi ini menekankan bahwa mengajar merupakan proses memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang aktif oleh siswa, yang dicapai melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sengaja dan bersifat interaktif. Peran guru bukan lagi sebagai *transmitter* pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator, desainer pengalaman belajar, dan mitra yang menciptakan situasi interaktif agar siswa dapat membangun pemahamannya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar bukan lagi sekadar kegiatan mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan sebuah proses membimbing, memfasilitasi, dan menciptakan kondisi belajar yang efektif serta interaktif agar siswa mampu secara aktif mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Dengan demikian, makna mengajar dalam konteks modern lebih menekankan pada pemberdayaan siswa sebagai subjek belajar (*active constructor*) dan kolaborasi dalam proses pembelajaran, bukan sekadar memandang siswa sebagai objek penerima informasi yang pasif.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Pembelajaran menurut (Djamaluddin 2021: 13) menyatakan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan

pendidik agar terdapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan perubahan pemahaman.

Menurut Kleden bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktikkan sesuatu berarti mengetahui sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Pembelajaran memiliki arti yang hampir mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya memiliki konotasi yang berbeda. Konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objektif yang ditentukan, juga dapat mempengaruhi perubahan sikap, keterampilan seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja.

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian diatas bahwa Pembelajaran adalah proses yang direncanakan oleh guru untuk mendorong siswa untuk berfikir kreatif, meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat pengetahuan baru sehingga mereka lebih memahami materi pelajaran.

#### **2.1.4 Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)**

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan pembelajaran yang berisi langkah-langkah penerapan pembelajaran yang dipakai untuk menjalankan proses belajar mengajar. Model pembelajaran ialah sebuah kerangka konseptual yang digambarkan sebagai prosedur tersistematis dalam mengatur sistem belajar tertentu dan bermanfaat sebagai pedoman bagi para pengajar untuk merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran (Astuti, dkk 2023: 2).

Menurut Trianto (2011: 83), TGT merupakan salah satu metode pembelajaran pada model pembelajaran kooperatif. Teknik ini dikembangkan pertama kali oleh David de Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka. Model pembelajaran kooperatif yang satu ini memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama sekaligus

memiliki rasa kompetitif yang positif. Kerja sama di sini akan tampak dalam kelompok kecil mereka, sedangkan kompetisinya akan terlihat dalam kelompok besar yaitu ketika mereka berkompetisi dengan kelompok lain.

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan kemajemukan skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dan dengan tim lain (Putra 2020: 109).

### **2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT**

Menurut Handayani (2010: 6), kelebihan pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d. Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
- e. Menurut Muldayanti pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa karena di dalam TGT terkandung proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Handayani (2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Rusdial Marta (2011 : 8), kelemahan pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan 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 berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. 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.

#### **2.1.6 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT**

Menurut Slavin (Erny Yunika Putri: 2011), ada 3 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal)**

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. Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa Kelompok**

Pada fase ini, guru membentuk kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 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 kemampuan akademiknya 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. Tahap Permainan (*Game Tournament*)

Pada fase ini, guru menyelenggarakan turnamen akademik dalam bentuk permainan yang bertujuan menguji penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berbeda dengan prosedur baku TGT yang melakukan pengelompokan ulang siswa ke meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan, pada penelitian ini desain turnamen dimodifikasi dengan tetap mempertahankan komposisi kelompok heterogen awal, setiap kelompok yang telah terbentuk pada fase sebelumnya bertanding sebagai satu kesatuan tim yang utuh. Guru menyiapkan seperangkat soal kuis yang relevan dengan materi, selama turnamen berlangsung, setiap kelompok berkolaborasi menjawab pertanyaan yang diberikan, poin diperoleh berdasarkan ketepatan jawaban dan dikontribusikan langsung ke skor kelompok. Akumulasi poin setiap kelompok kemudian dihitung untuk menentukan peringkat. Kelompok dengan skor tertinggi diberikan apresiasi sebagai bentuk penguatan motivasi belajar.

#### **2.1.7 Pengertian Media Ular Tangga**

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan, yakni media pembelajaran berbentuk permainan (Sarjana, 2020: 147). Peran permainan dapat membuat peserta didik lebih konsentrasi dan dapat melatih sikap sportif dan juga melatih untuk memecahkan masalah karena didalam permainan terdapat masalah yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat (Sudi, 2022: 114).

Penulis akan mengembangkan media pembelajaran dengan permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat dimodifikasi menjadi sebuah permainan yang berunsur kompetitif. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan

dengan kotak lain (Ferryka, 2017:59). Akan tetapi peneliti merombak beberapa konsep dari pada peneliti sebelumnya, dimulai dari kotak yang disesuaikan dengan materi agar tidak polos, ular dan tangga sebagai *rules* atau aturan dalam permainan.

### **2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga**

Kelebihan dari media ular tangga menurut Dimas Hermawan dalam Septiyanto (2021: 404), yaitu:

- 1) Siswa dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan pembelajaran jauh lebih menyenangkan
- 2) Dapat diterapkan di semua mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan
- 3) Dapat diterapkan baik di dalam kelas maupun di luar kelas sekalipun
- 4) Praktis, ekonomis dan mudah diterapkan
- 5) Karena penggunaan gambar yang menarik dan full colour, maka dapat memotivasi siswa dalam belajar
- 6) Melatih siswa untuk sabar dalam menunggu giliran bermain
- 7) Melatih konsentrasi siswa saat menghitung jumlah mata dadu, serta
- 8) Melatih kerjasama antar siswa.

Hal tersebut sejalan dengan kelebihan media ular tangga menurut Febrianti (2021: 13), yaitu:

- 1) Siswa dapat belajar dengan mudah karena menggunakan media permainan ular tangga,
- 2) Siswa harus belajar dan bermain secara berkelompok,
- 3) Siswa dapat belajar sambil bermain

Adapun kelemahan media ular tangga ini adalah dapat menimbulkan kejenuhan bagi siswa saat menunggu giliran dalam permainan, dapat menimbulkan kegaduhan akibat kurangnya kontrol dan pengawasan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

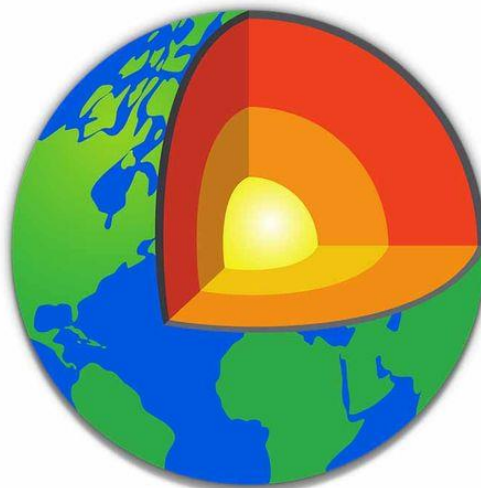
### 2.1.9 Materi Permukaan Bumi

Permukaan bumi merupakan bagian paling luar dari planet bumi yang menjadi tempat berlangsungnya seluruh aktivitas makhluk hidup. Menurut Wicaksono (2021: 11), permukaan bumi terdiri atas beragam bentuk kenampakan alam seperti gunung, dataran tinggi, lembah, pantai, dan dasar laut yang terbentuk akibat proses alamiah dan aktivitas manusia. Permukaan bumi tidak bersifat tetap, melainkan selalu mengalami perubahan akibat tenaga dari dalam bumi (endogen) maupun tenaga dari luar bumi (eksogen).

Secara umum, struktur bumi terdiri dari tiga lapisan utama yang saling berinteraksi dan memengaruhi kenampakan permukaannya, yaitu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Ketiga lapisan ini membentuk sistem yang dinamis dan kompleks, yang menjadi dasar bagi kehidupan di planet bumi.

#### 1. Litosfer

Litosfer adalah lapisan terluar bumi yang tersusun atas batuan padat dan tanah. Menurut Nursa'ban (2022: 167), litosfer mencakup kerak bumi dan bagian paling atas dari mantel bumi dengan ketebalan sekitar 50–100 km. Litosfer menjadi tempat terjadinya berbagai proses geologi seperti gempa bumi, pembentukan gunung, dan vulkanisme.



**Gambar 2.1 Lapisan Bumi**

Sumber: <https://bobo.grid.id/read>

Berdasarkan jenis batuanannya, litosfer dibagi menjadi tiga lapisan utama:

- a. Batuan beku (igneous rock) – terbentuk dari pembekuan magma, contohnya granit dan basalt.
- b. Batuan sedimen (sedimentary rock) – terbentuk dari hasil endapan, contohnya batu pasir, batu kapur, dan konglomerat.
- c. Batuan metamorf (metamorphic rock) – hasil perubahan batuan beku atau sedimen akibat suhu dan tekanan tinggi, seperti marmer dan sabak.

Proses-proses di dalam litosfer menghasilkan perubahan bentuk permukaan bumi, seperti terbentuknya pegunungan, lembah, dan dataran. Tenaga endogen seperti lipatan, patahan, dan vulkanisme menjadi penyebab utama terbentuknya kenampakan alam tersebut.

## **2. Hidrosfer**

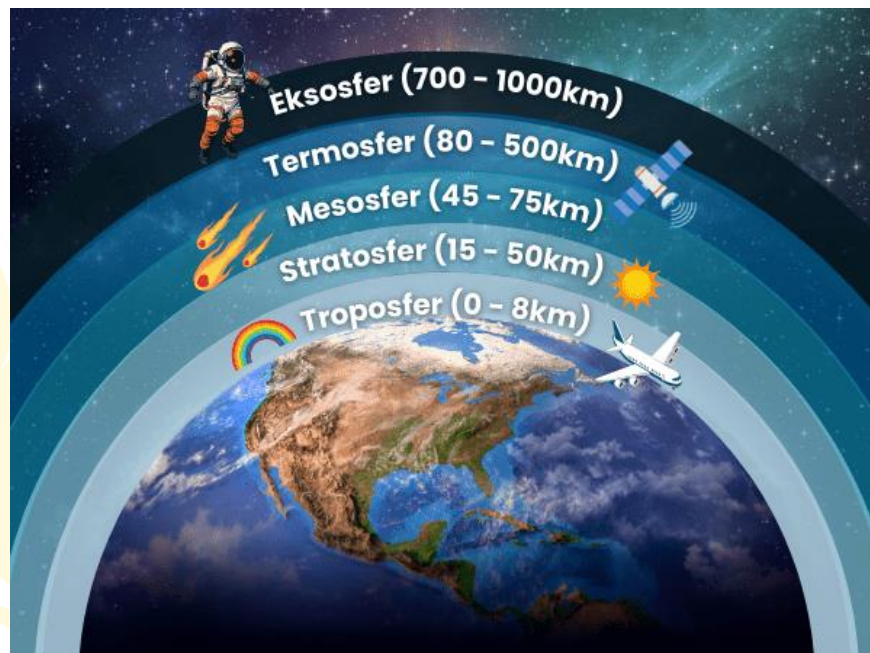
Hidrosfer merupakan seluruh lapisan air yang menutupi sebagian besar permukaan bumi, meliputi samudra, laut, danau, sungai, air tanah, hingga uap air di atmosfer. Menurut Sari dan Nuraini (2021:112), sekitar 71% permukaan bumi ditutupi oleh air, sehingga hidrosfer memiliki peranan penting dalam menjaga keseimbangan kehidupan di bumi.

Hidrosfer memiliki siklus yang disebut siklus hidrologi, yaitu proses peredaran air secara terus-menerus melalui penguapan (evaporasi), pengembunan (kondensasi), presipitasi (hujan), dan aliran permukaan (runoff). Siklus ini menjadi dasar bagi keberlangsungan sumber daya air yang digunakan oleh manusia, hewan, dan tumbuhan.

Selain itu, aktivitas manusia seperti penebangan hutan, penambangan, dan pencemaran air dapat memengaruhi kualitas serta kuantitas air di hidrosfer, sehingga perlu pengelolaan yang berkelanjutan agar tidak menimbulkan kerusakan lingkungan.

### 3. Atmosfer

Atmosfer adalah lapisan udara yang menyelimuti bumi dan berfungsi melindungi permukaan bumi dari radiasi berbahaya serta mengatur suhu agar tetap stabil untuk kehidupan. Menurut Haryanto (2022:84), atmosfer terdiri atas campuran gas seperti nitrogen (78%), oksigen (21%), karbon dioksida, dan uap air. Lapisan ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:



**Gambar 2.2 Lapisan Atmosfer**

Sumber: <https://www.brainacademy.id/blog>

- Troposfer – tempat terjadinya cuaca dan kehidupan manusia (hingga ketinggian  $\pm 12$  km).
- Stratosfer – lapisan yang mengandung ozon dan melindungi bumi dari sinar ultraviolet.
- Mesosfer – melindungi bumi dari meteor kecil yang masuk atmosfer.
- Termosfer – lapisan dengan suhu tinggi yang memantulkan gelombang radio.
- Eksosfer – lapisan terluar yang berhubungan langsung dengan ruang angkasa.

Perubahan kondisi atmosfer seperti pemanasan global dan pencemaran udara dapat berdampak langsung terhadap iklim dan keseimbangan permukaan bumi. Oleh karena itu, kesadaran manusia dalam menjaga kebersihan udara menjadi faktor penting untuk mempertahankan kelestarian lingkungan.

#### 4. Hubungan Antara Litosfer, Hidrosfer, dan Atmosfer

Ketiga lapisan tersebut (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) saling berinteraksi membentuk sistem bumi (*Earth System*) yang dinamis. Menurut Sutanto (2022: 154), perubahan pada salah satu lapisan akan memengaruhi lapisan lainnya. Misalnya, letusan gunung berapi dapat mengeluarkan abu ke atmosfer yang kemudian memengaruhi pola curah hujan dan suhu udara, serta berdampak pada ekosistem perairan.

Pemahaman tentang keterkaitan antara litosfer, hidrosfer, dan atmosfer membantu siswa memahami fenomena alam secara holistik serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan alam untuk keberlangsungan hidup manusia.

## 2.2 Hasil Belajar

### 2.2.1 Hasil Belajar IPA

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dialami siswa setelah melalui proses belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Bloom, hasil belajar kognitif terbagi menjadi enam tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud lebih difokuskan pada aspek kognitif tingkat dasar pada materi Ekosistem, yang diukur melalui nilai tes sumatif setelah proses pembelajaran.

Keberhasilan siswa dalam belajar pendidikan kewarganegaraan dapat dilihat atau diukur dari pencapaian hasil belajarnya. Hal itu sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mujdiono (2021: 20) bahwa “hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar”. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat diperoleh oleh guru dari perbuatan, nilai-

nilai, dan, pengertian-pengertian, sikap-sikap, appersepsi dan keterampilan yang diperoleh dari siswa dalam pembelajaran yang dilakukan dikelas. Dari beberapa defenisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar dan hasilnya dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

b. Pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa mampu memahami konsep-konsep IPA secara sederhana dan mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Materi Permukaan Bumi termasuk dalam topik yang bersifat abstrak, sehingga memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsepnya, seperti peredaran planet, rotasi, revolusi, dan gerhana.

### **2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar Ihsana (2017:33-45), faktor yang memengaruhi belajar berbagai macam, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal, dan eksternal. Faktor internal faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang dapat memengaruhi belajar.

1. Faktor internal siswa, diantaranya yaitu:

- a. Faktor jasmaniah, terdiri dari faktor Kesehatan, dan faktor cacat tubuh.
- b. Faktor psikologis, terdiri dari inteligensi, minat, emosi, bakat, kematangan kesiapan.

2. Faktor eksternal siswa, diantaranya adalah:

- a. Faktor keluarga, terdiri dari cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.
- b. Faktor masyarakat, terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

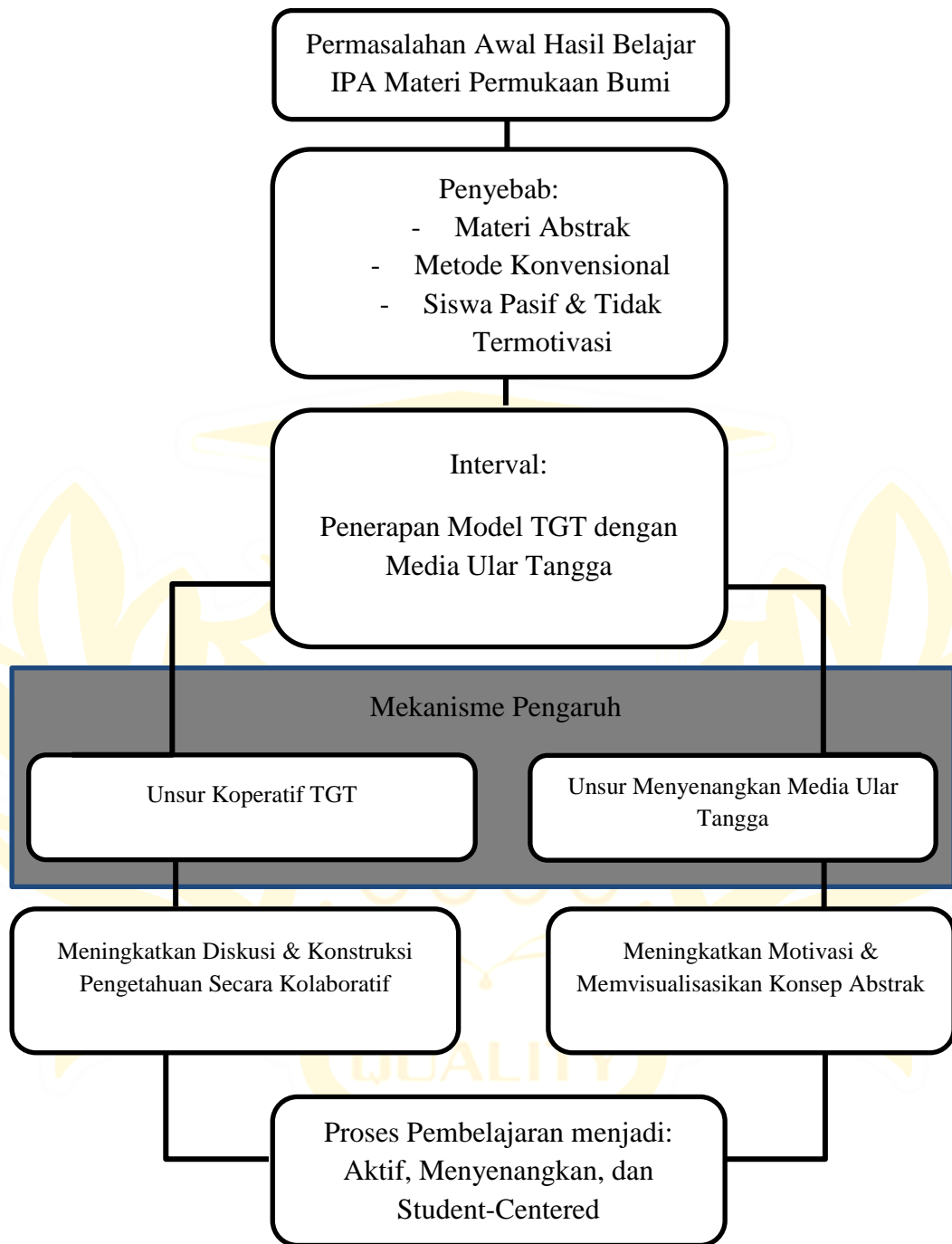
### 2.3 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi Permukaan Bumi di Kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor menghadapi permasalahan klasik, yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini ditengarai oleh beberapa faktor, di antaranya adalah karakteristik materi permukaan bumi yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan, serta dominannya metode pembelajaran konvensional (ceramah dan penugasan) yang berorientasi teacher-centered. Pendekatan ini menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah jenuh, dan kurang termotivasi untuk mendalami materi, sehingga berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan Media Ular Tangga. Kerangka berpikir mengenai bagaimana model dan media ini bekerja untuk meningkatkan hasil belajar dapat dijelaskan melalui alur logis berikut:

1. Fase Input (Kondisi Awal): Hasil belajar siswa pada materi Permukaan Bumi masih rendah. Pembelajaran bersifat konvensional dan kurang menarik minat siswa.
2. Fase Proses (Intervensi): Penerapan Model TGT: Model TGT menyediakan struktur pembelajaran yang kooperatif. Pembagian siswa ke dalam tim yang heterogen menciptakan suasana dimana siswa yang mampu akan menjadi tutor sebaya bagi anggota timnya yang kurang memahami materi. Ini memfasilitasi diskusi dan konstruksi pengetahuan secara kolaboratif, sehingga pemahaman konsep yang abstrak dapat dibangun bersama.
  - a. Pengintegrasian Media Ular Tangga: Media ular tangga yang dimodifikasi berisi pertanyaan-pertanyaan esensial tentang Permukaan Bumi berfungsi sebagai inti dari tahap "Games" dan "Tournament" dalam sintaks TGT. Media ini berperan sebagai:
  - b. Visualisasi Konsep Abstrak: Gambar daratan, perairan, lapisan udara yang menyelimuti bumi, dan fenomena alam di papan permainan membantu membuat hal yang abstrak menjadi lebih nyata.

- c. Motivator dan Gamefikasi: Unsur permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan. Semangat kompetisi untuk memperoleh skor tertinggi bagi timnya memacu motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari materi lebih sungguh-sungguh.
  - d. Alat ular tangga yang Interaktif: Setiap langkah dalam permainan mengharuskan siswa menjawab pertanyaan. Hal ini merupakan bentuk latihan yang tidak membosankan, sehingga terjadi penguatan dan pengulangan konsep secara natural.
3. Mekanisme Pengaruh: Kombinasi sinergis antara unsur kooperatif dari TGT dan unsur menyenangkan dari media ular tangga akan menciptakan lingkungan belajar yang ideal. Siswa menjadi aktif, termotivasi, dan terlibat langsung (student-centered). Proses ini secara teoritis akan meningkatkan pemahaman konseptual, daya ingat, dan keterampilan sosial siswa.
4. Fase Output (Kondisi Akhir): Peningkatan pada proses pembelajaran tersebut pada akhirnya dihipotesiskan akan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, yang tercermin dari nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum perlakuan atau dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Secara skematis, kerangka berpikir tersebut dapat divisualisasikan dalam bagan alur berikut:



**Gambar 2.3 Bagan Skema Kerangka Berfikir**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara. Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2022:63) “Hipotesis merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Terdapat adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor.”

