

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Istilah belajar sebenarnya telah lama dan banyak dikenal oleh masyarakat secara luas. Bahkan pada era sekarang ini hampir semua orang mengenal istilah belajar. Namun apa sebenarnya belajar itu, rasanya masing-masing orang mempunyai anggapan yang berbeda-beda, sehingga perlu adanya suatu pemahaman tentang makna belajar. Sejak manusia ada, pada dasarnya manusia telah melaksanakan aktivitas belajar. Oleh sebab itu, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa aktivitas itu telah ada sejak adanya manusia.

Mengapa manusia melaksanakan aktivitas belajar, jawabannya adalah karena belajar itu salah satu kebutuhan manusia. Bahkan ada ahli yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk belajar, maka sebenarnya di dalam dirinya terdapat potensi untuk diajar. Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir di sepanjang waktunya, manusia banyak melaksanakan proses belajar.

Pada dasarnya ada banyak ahli yang menyatakan pendapat mengenai pengertian belajar baik secara umum maupun secara khusus, antara lain:

a. Hilhard Bower

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan kematangan.

b. Winkel

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

c. Cronbach

Belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu mempergunakan panca indera.

d. Gagne

Belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan, belajar merupakan peristiwa yang terjadi dalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah dan dikontrol.

Belajar adalah suatu proses aktif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang menghasilkan perubahan dalam diri individu sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, dan perubahan ini bersifat relatif tetap. Proses ini bersifat sengaja dan bertujuan untuk melakukan perubahan yang lebih baik pada tingkah laku seseorang.

Prasetya, dkk (2024) mengatakan “ Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.”

Kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi atau interaksi antara pendidik dan siswa dalam suatu kelas. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru memainkan peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sumber informasi

pendidikan, mereka juga merupakan pusat pembelajaran. Guru memiliki kendali atas metode belajar mengajar. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa sehingga mereka merasa perlu mempelajari lebih lanjut. Guru memiliki tugas berat, mereka harus mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu meningkatkan mutu manusia Indonesia dan secara keseluruhan, guru harus mewujudkan tujuan Tuhan Yang Maha Esa dengan kasih, sayang, disiplin, dan keterlibatan dalam pekerjaan.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (dalam Aryansyah, 2021) hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya. Hasil belajar menurut Supardi (dalam HS dan Marianus, 2022) tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana dalam Yufisa W (2020:41) mengemukakan bahwa, "Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor". Senada dengan yang dikemukakan oleh Dimyanti dan Mudjino sebagaimana yang dikutip oleh Sekriyenti (2024:47) bahwa, "Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar". Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini difokuskan pada salah satu aspek dalam hasil belajar yaitu pada aspek kognitif. Hasil belajar yaitu sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar

mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Sekriyenti (2024:48) menyimpulkan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar yang baik maka perlu proses pembelajaran yang mampu membuat siswa paham tentang tujuan dan manfaat mempelajari hal-hal yang diajarkan.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pentingnya hasil belajar ini dikarenakan hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur dalam mengetahui perubahan pada siswa sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diamati dan diukur dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Lestari dan Rasto, 2024:4). Hasil dari proses belajar dapat diketahui dari nilai yang didapatkan siswa setelah mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru.

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar terjadi bisa pada sikap atau perilaku. Agar perubahan ini Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah kebiasaan belajar siswa. Kebiasaan belajar adalah sikap seseorang untuk belajar yang telah muncul dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan efek dalam aktivitas belajar yang dilakukannya (Magdalena, Hidayah dan Safitri, 2021), hal ini dapat diartikan bahwa kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sehingga siswa mempunyai kebiasaan yang sulit untuk dihindari. Kebiasaan belajar akan menimbulkan motivasi yang akan menjadikan pendorong bagi siswa tersebut untuk mencapai hasil yang maksimal (Mufidah dan Sartika, 2025:20). Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Kelelahan: Kelelahan fisik dan psikologis sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Siswa yang mengalami kelelahan cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan motivasi belajar.
- b. Kesehatan Jasmani: Kondisi kesehatan dan fungsi pancaindera (seperti pendegaran) memengaruhi kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran.
- c. Kelelahan: Kelelahan fisik dan psikolos sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Siswa yang mengalami kelelahan cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan motivasi belajar.
- d. Kesehatan Jasmani: Kondisi kesehatan dan fungsi pancaindera (seperti pendengaran) memengaruhi kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

- a. Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi, dan latar belakang budaya sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Dukungan dan perhatian orang tua meningkatkan semangat belajar siswa.

- b. Sekolah: Metode mengajar guru, kurikulum yang digunakan, relasi guru-siswa dan antar siswa, disiplin sekolah, media pembelajaran, fasilitas sekolah, dan standar pembelajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
- c. Masyarakat: Kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat turut memengaruhi hasil belajar. Penggunaan media sosial yang bijak dapat membantu mengurangi kejenuhan belajar.

3. Pengaruh Kurikulum Merdeka

- a. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih mata pelajaran sesuai minat dan bakat, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- b. Pembelajaran yang menyenangkan dan bebas stres mendukung peningkatan prestasi siswa.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model merujuk pada arti kata yang menunjukkan bahwa model adalah sebuah tiruan atau konsepsi dari benda atau keadaan, situasi yang sesungguhnya, sebagai gambaran atau contoh yang bermanfaat dalam pemecahan masalah. Dengan demikian model merupakan sebuah situasi tiruan yang berupa konsep tertulis dari sebuah situasi. Konsep model pembelajaran menurut beberapa pendapat menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan.

Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut KBBI bahwa, "Model berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Menurut Ahyar,

dkk (2021:4) Model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu acuan atau pedoman dalam pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilaksanakan secara khas dan sistematis.

Model pembelajaran (*Learning Models*) merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru atau tenaga pendidik. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi atau teknik pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan model kooperatif tipe times game tournament. Model pembelajaran *kooperatif* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk kerja sama dalam kelompok dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) (Amalia, Astuti dan Istiqomah, 2023). Team GameTournament pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif dalam belajar sebab dalam *Team Game Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lainnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Ilmi, 2023:73).

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Untuk menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa harus saling bekerja sama setiap kelompoknya dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Model pembelajaran juga memiliki beberapa unsur. Unsur pertama dalam pembelajaran kooperatif adalah

saling ketergantungan positif, Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawab kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang telah ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok tersebut secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan. Sebagai contoh dari model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *kooperatif tipe TGT*

Pengertian model pembelajaran kooperatif menurut para ahli Maskuro (2025) model Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penelitian serupa oleh Hasanah dan Himami (2021) Pembelajaran Kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan interaksi positif antar siswa dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas bersama dan meningkatkan hasil belajar serta keterampilan sosial. Selain penelitian oleh Alwi, dkk (2023) Model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang menekankan kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan komunikasi serta kerja sama.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

1. Kelebihan Model Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*
 - a. Meningkatkan motivasi belajar.
 - b. Mengembangkan keterampilan sosial.
 - c. Meningkatkan pemahaman konsep.

- d. Mendorong persaingan sehat.
- e. Menciptakan belajar yang lebih bermakna karena timbulnya kebanggaan siswa menemukan sendiri konsep ilmiah yang dipelajari.
- f. Terjalannya Kerjasama antar siswa didalam kelompoknya pada saat melakukan kegiatan.

2. Kelemahan Model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)

Meskipun model pembelajaran ini terlihat begitu baik dan sempurna dalam mengembangkan semangat siswa, tetapi tetap saja memiliki kelemahan menurut Dess sebagaimana yang dikutip oleh Lestari, dkk (2023:92), diantaranya adalah:

- a. Memerlukan waktu persiapan yang cukup antara siswa dan guru, guru harus menyiapkan materi, pembagian kelompok, dan mekanisme permainan dengan baik agar berjalan lancar.
- b. Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan atau menggunakan strategi belajar kooperatif.
- c. Menuntut sifat tertentu, misalnya sifat suka bekerja sama.

2.1.7 Langkah-langkah dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)

Aje (2022) mengemukakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu:

- a. Presentasi di Kelas

Presentasi kelas yaitu mengenalkan materi pembelajaran secara klasikal. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan dan materi pembelajaran.
- b. *Team*

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen yaitu memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau

pendapat setiap anggota, serta mengoreksi apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, terjadi kegiatan diskusi belajar yang efektif.

c. *Game*

Siswa bekerja di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah memahami pembelajaran Game terdiri atas pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan sederhana bernomor siswa memiliki kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat skor.

d. *Tournament*

Turnamen dalam pembelajaran team games tournament adalah suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas dan memahami materi pembelajaran.

e. *Penghargaan Kelompok*

Suatu kelompok akan mendapatkan suatu penghargaan apabila mencapai poin sesuai kriteria tertentu. Penghargaan ini bertujuan untuk memberikan semangat belajar siswa baik siswa yang mendapatkan penghargaan maupun tidak.

Tahapan-tahapan tersebut mudah dilakukan di lapangan atau di Sekolah Dasar. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini digunakan sebagai alternatif dalam merubah konsepsi siswa dengan proses bermain games, dengan cara tersebut aktivitas siswa siswa meningkat. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada pandangan konstruktivisme dan kognitif yang bertujuan melatih siswa untk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, berbagi

informasi dan menekankan proses mental yang terjadi dalam diri individu saat belajar, seperti pemrosesan informasi dalam pemecahan masalah.

2.1.8 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Kurikulum Merdeka merupakan program yang dicanangkan oleh Mendikbudristek yaitu Nadhiem Makarim. Yang mana pada kurikulum merdeka ini diharapkan murid mendapatkan membantu mereka membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah. Salah satu bentuk inovasi dalam pembahasan materi di kurikulum merdeka antara lain muncul pelajaran IPAS. IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta, contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Pembelajaran IPAS juga memberikan manfaat bagi guru yaitu lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan melalui satu topik guru dapat langsung menjelaskan dua materi sekaligus. Pembelajaran IPAS memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran bentuk konkret pada siswa mengenai materi yang sedang dibahas. Bagi sekolah pembelajaran IPAS memberikan manfaat yaitu meningkatkan kualitas berfikir kritis baik siswa maupun guru dalam mengeksplorasi pembelajaran pada lingkungan alam dan lingkungan sosial sehingga proses pembelajaran di aplikasikan secara langsung.

2.1.9 Materi Berkenalan dengan Tata Surya

1. Pengertian Tata Surya

Tata surya merupakan susunan benda-benda langit yang terdiri dari matahari, planet-planet serta benda angkasa lainnya (Ernawati, 2021). Tata surya termasuk bagian dari galaksi bimasakti. Galaksi adalah kumpulan bintang yang jumlahnya sangat banyak. Galaksi inilah yang membentuk alam semesta.

Dalam tata surya, planet-planet dan benda-benda angkasa secara teratur mengelilingi matahari sebagai pusatnya. Sampai saat ini, ada delapan planet yang

mengelilingi matahari, diantaranya adalah Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus dan Neptunus. Planet-planet tersebut beredar mengelilingi matahari sesuai dengan garis edarnya masing-masing. Garis edar setiap planet untuk mengelilingi matahari disebut orbit. Orbit tiap planet berbentuk elips.

2. Planet dan Peredarannya

Planet adalah benda langit yang mengorbit sebuah bintang, memiliki massa yang cukup besar untuk membentuk bentuk bulat karena gravitasinya sendiri, dan telah "membersihkan" daerah di sekitar orbitnya dari benda-benda lain. Planet tidak memancarkan cahaya sendiri, melainkan memantulkan cahaya dari bintang induknya, dan bergerak dengan lintasan serta kecepatan tertentu mengelilingi bintang tersebut.

a. Merkurius

Merkurius merupakan planet kecil dengan diameter sekitar 4.879 km. Merkurius hampir tanpa atmosfer sehingga angkasanya tampak gelap. Jarak Merkurius dari matahari sekitar 58 jta km, menjadikannya planet terdekat dengan matahari. Di siang hari suhu merkurius mencapai 427 C, sementara di malam hari suhunya turun drastis hingga mencapai -184 C. Merkurius bergerak mengelilingi matahari, hanya dalam waktu 58 hari untk sekali orbit dengan kala rotasi 59 hari.

b. Venus

Venus yang sering disebut dengan “bintang senja” . Planet ini terkenal terang karena atmosfernya yang pekat, sebagian besar terdiri dari karbon dioksida dan awan putih berpa asam sulfat panas. Dengan diameter hampir sama dengann bumi, sekitar 12.100 km, Venus memiliki suhu ekstrim stabil sekitar 482 C, lebih panas dari pada Merkurius. Venus memerlukan waktu 225 hari untuk satu kali orbit mengelilingi matahari, sementara kala rotasinya adalah 243 hari.

c. Bumi

Bumi sering juga disebut planet biru. Bumi adalah tempat yang unik karena sebagian besar permukaannya dipenuhi dengan air, menjadikannya tempat ideal bagi kehidupan. Dengan diameter sekitar 12.700 km dan massa 6×10^{24} kg, bumi berjarak sekitar 150 juta km dari matahari, atau sering disebut sebagai 1 Satuan Atmosfer (SA). Kita semua tahu bahwa bumi membutuhkan waktu 1 tahun (365,25 hari) untuk satu kali orbit mengelilingi matahari, sementara itu kala rotasinya adalah 24 jam. Satelit alami kita, bulan juga menambahkan pesona tata surya.

d. Mars

Planet berikutnya adalah Mars, yang dikenal sebagai planet merah. Permukaannya berbatu dengan kandungan besi oksida yang tinggi. Mars memiliki kutub es dan gunung berapi aktif, salah satunya adalah gunung Olympus yang besar. Penelitian dari Viking menunjukkan tanda-tanda kehidupan di Mars sekitar -55°C , sedangkan diameter planet ini sekitar 6.800 km dengan massa $6,4 \times 10^{23}$ kg. Mars membutuhkan waktu 687 hari untuk satu kali orbit mengelilingi matahari, dengan kala rotasi sekitar 24,6 jam. Phobos dan Deimos adalah satelit Mars yang menemaninya.

e. Jupiter

Jupiter merupakan planet terbesar di tata surya kita. Planet ini memiliki diameter sebesar 142.860 km dengan massa $1,9 \times 10^{27}$ kg. Revolusinya memakan waktu 12 tahun, sementara kala rotasinya 9,8 jam. Jupiter memiliki atmosfer yang terdiri dari hidrogen dan helium, dengan awan-awan amonia dan kristal es yang berputar dengan cepat, mencapai kecepatan 200 mil per jam. Kemudian cincinnya samar, Jupiter memiliki cincin yang terdiri dari kristal halus, dan satelit yang menarik seperti Io, Europa, Ganymede, dan Callisto.

f. Saturnus

Saturnus berdiameter 120.000 km dengan massa $5,7 \times 10^{26}$ kg. Angkasanya dibalut oleh sabuk awan yang mengandung banyak hidrogen dan dapat

memantulkan sinar matahari. Suhu permukaan saturnus mencapai -170 C dan jaraknya dari matahari sekitar 1.428 juta km. Saturnus dikenal dengan keindahannya karena mempunyai cincin berlapis yang terdiri dari kristal es. Adapun lebar kristal es tersebut sekitar 402.000 km dan tebal 15 km. Kala revolusi planet ini 29,5 tahun, sedangkan kala rotasinya 10 jam 36 menit. Saturnus memiliki 62 satelit dimana Titan menjadi paling besar.

g. Uranus

Planet uranus berbeda dengan planet lainnya karena sumbu rotasinya sebidang dengan bidang edarnya. Ditemukan oleh William Herschel pada tahun 1781, uranus memiliki atmosfer yang terdiri dari gas metan dan berselimut kabut tebal. Dengan massa sebesar $8,7 \times 10^{25}$ kg dan diameter 51.118 km, uranus berjarak sekitar 2.870 juta km dari matahari. Uranus membutuhkan waktu 84 tahun untuk satu orbit dengan kala rotasi sekitar 17 jam 14 menit. Planet ini memiliki 27 satelit, termasuk Miranda, Ariel, Umbiel, Titania, dan Oberon. Meskipun memiliki cincin seperti jupiter, cincin uranus sulit diamati karena ukurannya yang tipis.

h. Neptunus

Neptunus merupakan planet terakhir dari matahari. Dengan jarak sekitar 4.500 juta km, neptunus membutuhkan waktu 165 tahun untuk satu kali orbit mengelilingi matahari. Dengan diameter 49.600 km dan massa $1,02 \times 10^{26}$ kg, suhu dipermukaan neptunus kira-kira -120 C . Neptunus sering dijuluki planet kembar uranus karena memiliki banyak kesamaan. Uranus memiliki cincin yang tipis dan neptunus juga memiliki satelit, diantaranya adalah Triton dan Nereid.

2.2 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran IPAS dalam materi tata surya siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian masih menggunakan metode pembelajaran ceramah. Metode ceramah tersebut membuat beberapa siswa mudah merasa bosan dan sulit memahami materi yang diajarkan guru dan sebagian siswa terlihat main-

main saat proses pembelajaran berlangsung. Proses kegiatan belajar mengajar dengan hasil belajar yang dicapai siswa tentunya berbeda-beda. Hasil belajar IPAS yang dicapai siswa masih rendah dan belum mencapai kriteria minimum (KKTP).

Berdasarkan pengamatan di kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP hal ini kemungkinan disebabkan karena model pembelajaran yang tidak tepat dan kurang bervariasi sehingga siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian tentang Pengaruh Model Kooperatif Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V Di UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian T.A 2025/2026.

Salah satu cara yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Turnament (TGT)* yang berusaha mengembangkan gagasan atau ide siswa tentang masalah tertentu dalam suatu pembelajaran.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Turnament(TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian T.P 2025/2026.

Sugiyono (2007:93) menyatakan bahwa secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).

2.4 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi defenisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses aktif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang menghasilkan perubahan dalam diri individu sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan

lingkungan, dan perubahan ini bersifat relatif tetap. Proses ini bersifat sengaja dan bertujuan untuk melakukan perubahan yang lebih baik pada tingkah laku seseorang.

2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik
3. Model pembelajaran (*Learning Models*) merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru atau tenaga pendidik. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi atau teknik pembelajaran.
4. *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin(1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran
5. IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).