

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Sarumaha (2023:10) menyatakan bahwa model Model pembelajaran adalah sebuah kerangka yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Sependapat dengan itu, Malawi dan Kadarwati (2017:96) menambahkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus.

Purnomo (2022:3) menyatakan model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Martiman (2023:5) menyatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Rahmaniati (2024:4) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau desain penerapan dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mengatur cara penyampaian materi kepada peserta didik dengan memperhatikan langkah-langkah (sintak), keadaan peserta didik, peran guru sebagai pengajar, dan ketersediaan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja sistematis menggambarkan prosedur dalam merencanakan, melaksanakan pembelajaran, serta berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk mengorganisasikan pengalaman belajar siswa dengan memperhatikan langkah-langkah (sintak), keadaan peserta didik, peran guru

sebagai pengajar, dan ketersediaan agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

### **2.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran**

Lefudin (2017:174) menyatakan model pembelajaran memiliki sintaks (pola urutan tertentu) dari suatu model pembelajaran yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Contoh, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran, di dalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.

Joyce dan Weil (dalam Rahmaniati, 2024:3) menyatakan bahwa suatu model pembelajaran harus memiliki empat unsur utama, yaitu: (1) sintaks, yakni tahap-tahap atau langkah-langkah dalam penerapan suatu model pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terarah; (2) sistem sosial, yaitu pola hubungan dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran, di mana peserta didik saling berinteraksi satu sama lain dalam suasana kelas yang bersifat kooperatif; (3) peran guru, yaitu guru bertugas memonitor bagaimana peserta didik memproses informasi, membimbing, serta membina peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung; dan (4) sistem dukungan, yaitu berbagai sarana, prasarana, serta konsep-konsep yang relevan yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran agar sesuai dengan pendekatan yang diterapkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kardi dan Nur (dalam Martiman, dkk., 2023:6) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki tiga ciri khusus, yaitu: (1) model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik belajar, termasuk

tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai; (2) tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan secara efektif dan berhasil; dan (3) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hamiah dan Jauhar (dalam Martiman, dkk 2023:13) ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran dikelas.
4. Memiliki perangkat bagian model.
5. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

### **2.1.3 Fungsi Model Pembelajaran**

Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan proses kegiatan belajar (Sarumaha, dkk 2023:13). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (dalam Amalia, 2023:5) yang mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Ahyar (2021:10) menyatakan terdapat beberapa fungsi yang amat penting yang harus dimiliki oleh sebuah model pembelajaran, yaitu sebagai berikut :  
Bimbingan : Suatu model pembelajaran harus menjadi pedoman bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain instruksional yang komprehensif dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, Mengembangkan kurikulum Model pembelajaran juga bisa membantu dan mengembangkan kurikulum pembelajaran pada setiap kelas atau tahapan pendidikan, Spesifikasi alat pelajaran Model pembelajaran menjadi salah satu instrumen pengajaran yang bisa membantu guru dalam membawa peserta didik kepada perubahan- perubahan perilaku yang

dikehendaki. Memberikan masukan dan perbaikan terhadap pengajaran Model pembelajaran juga dapat membantu untuk meningkatkan aktivitas dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

Endang Tyasmaning (2022:3) menyatakan fungsi model pembelajaran adalah: Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan penghargaan.

Kelebihan TGT menurut tyasinda (2021:3) antara lain:

1. Meningkatkan motivasi belajar melalui suasana kompetitif yang menyenangkan.
2. Melatih kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi sosial.
3. Membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kelemahannya TGT menurut tyasinda (2021:3) antara lain:

1. Waktu dan persiapan yang matang
2. Pengelolaan Kelompok dikarenakan dinamika siswa
3. Resiko *Supportive* antar kelompok

#### **2.1.4 Manfaat Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card***

Slavin (2015) menyatakan manfaat model pembelajaran TGT berbantuan media *question card*, meningkatkan keaktifan siswa, siswa lebih aktif dalam bertanya, menjawab, serta berdiskusi karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan akademik yang menyenangkan. mengembangkan kerja sama, Melalui pembelajaran kooperatif TGT, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, saling membantu memahami materi, dan menghargai pendapat teman. Meningkatkan pemahaman materi IPAS. Media *question card* membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS, terutama pada materi yang bersifat konkret dan membutuhkan latihan berulang. Meningkatkan motivasi belajar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena dipadukan dengan permainan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sampai selesai. Slaninda (2019:2) menyatakan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan menjawab pertanyaan yang ada pada *Question Card*, siswa dilatih untuk berpikir cepat, logis, dan kritis terhadap materi yang dipelajari.

Mengurangi kebosanan dalam belajar. Model TGT yang dikombinasikan dengan *Question Card* mampu menciptakan variasi dalam kegiatan belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan.

### **2.1.5 Tujuan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card***

Ahyar (2021:10) menyatakan tujuan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card*: Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif, mendorong keaktifan siswa\* dalam proses pembelajaran dengan melibatkan mereka secara langsung melalui permainan edukatif menggunakan *Question Card*. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, sportivitas, dan menghargai pendapat teman dalam kelompok. Meningkatkan motivasi belajar\* siswa dengan menghadirkan suasana belajar yang menarik, variatif, dan tidak monoton. Mempermudah pemahaman konsep-konsep IPAS, karena materi disajikan dalam bentuk soal/pertanyaan yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami siswa.

### **2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card***

Trianto (dalam Amalia, 2023:5) menyatakan kelemahan dan kelebihan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* meningkatkan keaktifan siswa, siswa lebih terlibat dalam proses belajar karena adanya permainan akademik yang seru dan kompetitif. Meningkatkan kerja sama, siswa belajar saling membantu dalam kelompok, melatih solidaritas, komunikasi, dan rasa tanggung jawab. Belajar menjadi menyenangkan, *Question Card* menghadirkan variasi sehingga pembelajaran IPAS tidak monoton dan mengurangi kebosanan. Mempermudah pemahaman konsep, materi IPAS yang abstrak bisa lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk pertanyaan singkat dan jelas. Meningkatkan motivasi belajar, adanya permainan dan kompetisi membuat siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran hingga selesai.

Kelemahan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* TGT membutuhkan persiapan media yang memadai, serta pengelolaan kelas yang baik dari guru.

### 2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media

#### *Question Card*

Yaumi (2018:5) menyatakan tujuan dan motivasi guru menjelaskan tujuan pembelajaran IPAS yang akan dicapai. Memberikan motivasi agar siswa bersemangat mengikuti kegiatan. Penyajian Materi (*Presentation*) guru menjelaskan materi IPAS sesuai topik dengan metode yang menarik. Menunjukkan contoh-contoh konkret agar siswa lebih mudah memahami konsep. Membentuk Kelompok (*teams*), guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen (campuran kemampuan, gender, dan karakter). Setiap kelompok beranggotakan 4–5 siswa, belajar Kelompok (*team study*), siswa mempelajari materi bersama kelompoknya. guru membagikan *Question Card* yang berisi soal/pertanyaan terkait materi.

Anggota kelompok saling membantu memahami isi pertanyaan dan mencari jawaban. Pelaksanaan Turnamen (*games tournament*) guru menyiapkan meja turnamen sesuai jumlah kelompok. Perwakilan dari masing-masing kelompok duduk di meja turnamen sesuai tingkatan kemampuan. Siswa bergiliran menjawab pertanyaan dari *Question Card*. Skor diberikan untuk setiap jawaban yang benar. Penentuan Skor dan Penghargaan (*team recognition*), guru mengakumulasi skor setiap kelompok berdasarkan hasil turnamen. Kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan (misalnya bintang, sertifikat kelompok terbaik, atau apresiasi lainnya). Refleksi dan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Menegaskan kembali materi inti IPAS yang sudah dipelajari. Menutup pelajaran dengan motivasi agar siswa tetap bersemangat belajar.

### 2.1.8 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin “*medius*”, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan media berarti alat (sarana) komunikasi, atau yang terletak diantara 2 pihak (orang, golongan dan sebagainya). Istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan

penerima informasi (Yaumi, 2018:5).

Nurfadhillah (2021:15) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan. Yaumi (2018:7) menyatakan media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Interaksi yang dimaksud adalah antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya, serta antara pendidik, peserta didik dengan sumber belajar. Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya, media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok (Nurfadhillah, 2021:29). Bulkia Rahim (2020:23) menyatakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri mereka.. Suryadi (2020:20) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menagajar dan menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pendidikan, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.

### **2.1.9 Media Pembelajaran *Question card***

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Salah satu media yang cocok untuk sekolah dasar adalah *Question Card* (kartu soal).

*Question Card* adalah kartu berisi pertanyaan atau pernyataan singkat terkait

materi pelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar, diskusi, maupun permainan. Media ini sangat sesuai dipadukan dengan model TGT karena dapat digunakan pada tahap permainan atau turnamen.

Azhar Arsyad (2017) menyatakan media *Question Cards* merupakan salah satu media pembelajaran sederhana yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam proses menjawab pertanyaan. Selain itu, *Question Cards* dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa, serta mudah digunakan dan dibuat oleh guru dengan biaya yang relatif rendah. Namun demikian, Arsyad juga menyatakan bahwa media *Question Cards* memiliki keterbatasan, yaitu kurang efektif apabila digunakan untuk materi yang bersifat abstrak atau membutuhkan penjelasan yang mendalam dan visualisasi yang kompleks. Selain itu, penggunaan media ini memerlukan pengelolaan kelas dan waktu yang baik agar kegiatan pembelajaran tetap kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sladinda (2019:2) menyatakan manfaat penggunaan *Question Card* antara lain: Membantu siswa memahami materi dengan cara yang sederhana, Melatih keterampilan menjawab soal secara cepat dan tepat. Menumbuhkan minat belajar melalui aktivitas yang menarik. Meningkatkan interaksi antar siswa dalam kegiatan diskusi maupun kompetisi.

#### **2.1.10 Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Belajar ialah kegiatan yang berproses dalam menggunakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hutabarat (2024:135) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang berproses dan dapat terjadi karena faktor dari luar dan dari dalam. Apabila kedua faktor ini saling mendukung maka proses belajar akan berjalan secara efektif.

Rahman (2022:297) menyatakan bahwa belajar adalah pemerolehan

pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar. Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarlah ilmu pengetahuan dapat diraih. Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

Hutabarat (2024:135) menyatakan hasil belajar adalah hasil dari interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran untuk menunjukkan sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Bloom (dalam Darwati, 2022:71) menyatakan hasil belajar mencakup tiga domain, yaitu: Kognitif: Pengetahuan dan pemahaman, Afektif: Sikap dan nilai, Psikomotor: Keterampilan fisik. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Parwati (2019:24) menyatakan bahwa hasil belajar adalah indikator yang digunakan untuk mengukur seseorang sudah belajar atau belum. Prastiyo (2019:8) menyatakan hasil belajar adalah capaian tertinggi (kulminasi) dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Sedangkan Dakhi (2020:468) menyatakan hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui

interaksi, ujian, tugas, dan keaktifan selama proses belajar

### 2.1.11 Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup

#### a. Jenis-Jenis Makhluk Hidup

Makhluk hidup adalah suatu organisme yang dapat mempertahankan dirinya dari bentuk perubahan lingkungan dan dapat berkembang biak untuk melestarikan jenisnya

##### A. Hewan



**Gambar 2.2** Sumber: Freepik (2025). Animal Cartoon Illustration.

Hewan adalah jenis makhluk hidup yang termasuk dalam kingdom Animalia. Sebagai makhluk hidup, hewan memiliki ciri-ciri seperti:

1. Bernapas: Hewan bernapas untuk mendapatkan oksigen, baik melalui paru-paru, insang, atau cara lain.
2. Makan/minum: Hewan membutuhkan makanan dan air untuk energi dan nutrisi.
3. Tumbuh: Hewan tumbuh dan berkembang.
4. Berkembang biak: Hewan berkembang biak melalui cara seperti bertelur atau melahirkan.
5. Mengeluarkan zat sisa: Hewan mengeluarkan zat sisa dari tubuh.
6. Peka terhadap rangsang: Hewan bereaksi terhadap rangsangan dari lingkungan.

##### A. Ciri-Ciri Makhluk Hidup

###### 1. Bergerak

Perubahan posisi tubuh atau perpindahan yang meliputi seluruh atau sebagian dari tubuh sebagai respon yang diberikan terhadap rangsangan dari lingkungan dan

akibat adanya pertumbuhan.

## 2. Bernafas

Manusia dan hewan bernapas dengan menghirup udara yang mengandung oksigen ( $O_2$ ) dan mengeluarkan udara yang mengandung karbon dioksida ( $CO_2$ ). Tumbuhan mengalami pernapasan berbeda, disiang hari tumbuhan menghirup udara yang mengandung karbon dioksida dan mengeluarkan udara yang mengandung oksigen. Sedangkan di malam hari, tumbuhan menghirup udara yang mengandung oksigen dan mengeluarkan udara yang mengandung karbon dioksida.

## 3. Mengalami Pertumbuhan

Bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan interseluler, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat.

### B. Contoh Pertumbuhan Makhluk Hidup



Sumber: Belajar IPA SD. (2023). Tahap Pertumbuhan Kucing: Anak Kucing Kucing Muda – Kucing Dewasa

### A. Berkembang Biak

Berkembang biak Adalah proses reproduksi makhluk hidup untuk menghasilkan keturunan atau individu baru. Tujuan utama berkembang biak Adalah untuk melestarikan jenis atau spesies agar tidak punah. Proses ini bisa terjadi secara seksual (dengan peleburan gamet Jantan dan betina) atau aseksual (tanpa peleburan gamet). Contoh berkembang biak meliputi: Hewan: bertelur, melahirkan. Tumbuhan: biji, tunas, stek.

### B. Makanan dan Minuman

Mebutuhkan makanan dan air untuk tetap hidup. Makanan bagi tubuh berguna sebagai sumber penghasil energi utama bagi tubuh. Jika makhluk hidup tidak makan dan minum maka bisa menyebabkan kematian karena tidak mempunyai energi atau tenaga untuk hidup. Adapun jenis makanan makhluk hidup berbeda-beda.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat yang digunakan untuk memberikan gambaran serta jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hubungan antara kedua variabel tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang didukung media *Question Card* diduga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan ukuran sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Hasil belajar mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, dan dapat diukur melalui berbagai alat evaluasi seperti tes, kuis, atau tugas. Proses pembelajaran sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, antara lain guru, siswa, model pembelajaran, media pembelajaran, serta materi yang diajarkan. Guru memiliki peran penting dalam menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Seiring dengan perkembangan pendidikan, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen dan dikombinasikan dengan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar

bersama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran.

Agar penerapan model TGT berjalan lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah *Question Card*. Media *Question Card* berupa kartu berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS dan digunakan dalam kegiatan diskusi, permainan, maupun turnamen akademik. Penggunaan media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang sederhana dan menarik, sehingga mampu memotivasi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses belajar melalui diskusi kelompok dan permainan akademik. Proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

### 2.3 Definisi Operasional

Pada bagian ini dijelaskan definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian berdasarkan kerangka teoritis yang telah dipaparkan, dengan tujuan memperjelas makna variabel serta cara pengukurannya dalam penelitian.

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk belajar bersama dan mengikuti permainan akademik dalam bentuk turnamen. Penerapan model TGT dalam penelitian ini tercermin dari keaktifan siswa dalam kerja kelompok, partisipasi dalam permainan akademik, serta kemampuan siswa memahami materi yang diukur melalui tes esai sebanyak lima soal.

c. Media *Question Card* adalah media pembelajaran berupa kartu berisi pertanyaan yang digunakan untuk mendukung kegiatan diskusi dan permainan akademik dalam pembelajaran. Penggunaan media *Question Card* dalam penelitian ini dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang

terdapat pada kartu secara tepat dan aktif selama pembelajaran, yang selanjutnya berkontribusi terhadap hasil belajar siswa yang diukur melalui tes esai lima soal.

d. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui tes esai sebanyak lima soal yang diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Question Card*.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya Sugiyono (2019: 96), sehingga dapat diambil suatu hipotesis bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media Question card pada mata pembelajaran IPAS untuk siswa kelas 3 SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab.deli serdang T.A 2025/2026.

