

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, ketrampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui pengalaman, studi, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas belajar ini merupakan bagian penting dari perkembangan individu dan dapat terjadi di berbagai tempat, baik di dalam kelas, di luar kelas, di tempat kerja, atau dalam kehidupan sehari-hari.

Buston Suardi (2018:9) menyatakan belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya. Buston berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan di mana dia berada.

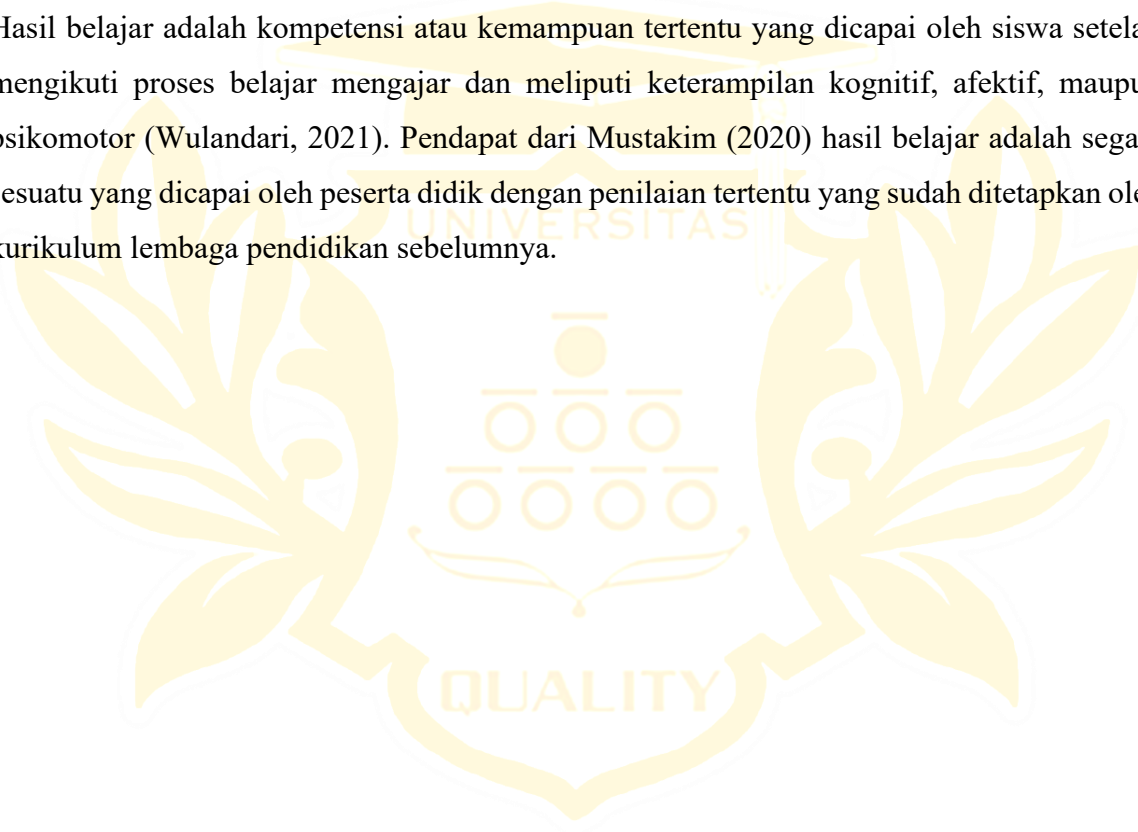
Buston Suardi (2018:10) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat seseorang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar, responnya menjadi menurun. Penting untuk dicatat bahwa belajar bukanlah proses yang terjadi hanya pada tahap pendidikan formal di sekolah atau universitas, tetapi juga berlangsung sepanjang kehidupan. Setiap kali seseorang mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru, mereka sedang melakukan proses belajar.

Hasil belajar merupakan konsep yang kompleks dan multidimensi. Memahami konsep ini akan membantu kita untuk lebih memahami proses belajar dan bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

(Nugraha, 2020) Menyatakan Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai perwujudan dari perubahan dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan individu sebagai hasil dari proses belajar. Pengertian hasil belajar juga mencakup penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa melalui kegiatan evaluasi. Dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang hasil belajar sangat penting karena hasil belajar adalah indikator utama untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.



Penelitian yang akan dilakukan menggunakan ranah kognitif dari jenjang kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Bentuk tes menggunakan tes objektif (*Pre-test* dan *Post-test*).

2.1.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar secara umum dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, di mana faktor-faktor ini dapat menentukan keberhasilan seorang anak. Hwang, G.J. & Chang, H.F. (2020: 5-8) Mereka menyoroti pengaruh teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan, di mana penggunaan teknologi yang efektif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Miller, K. (2021: 790-795) Penelitiannya menunjukkan bahwa dukungan keluarga dan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak sangat memengaruhi motivasi dan hasil belajar. Menurut Sabri (dalam Sujarwanto 2022: 33), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal berikut:

- 1) Faktor Internal
 - a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama pengelihatannya dan pendengaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

- b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih sangat segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, saran, dan guru.

Berdasarkan beberapa uraian yang disampaikan diatas, maka semua faktor ini saling berinteraksi dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Memahami dan mengelola faktor-faktor ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan mendukung perkembangan akademis siswa secara keseluruhan, dimana faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi 2 yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa).

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses kompleks dan terencana yang melibatkan interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik. Dalam proses ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar kondusif, membimbing, mengarahkan, serta memotivasi peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari mengajar adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian, mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga menanamkan pemahaman mendalam, membentuk karakter, dan mempersiapkan

peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Riyanto, B. (2020:32) mengatakan bahwa mengajar diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, dengan pendekatan yang menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Khan, R. (2021:68) mengatakan bahwa mengajar adalah sebuah seni dan ilmu dalam menyampaikan informasi dan membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Setiawan, J. (2020:29) mengatakan bahwa mengajar merupakan kegiatan yang tidak hanya fokus pada transfer ilmu, tetapi juga mencakup pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa dalam lingkungan belajar.

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

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaktif antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap positif, sehingga mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Kata pembelajaran berasal dari kata belajar yaitu yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar.

Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan tertentu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran pemahaman karakteristik internal individu yang belajar menjadi penting.

Pratama, S. (2020:40) mengatakan bahwa pembelajaran didefinisikan sebagai kegiatan yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa melalui pengalaman dan praktik, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Nugraha, H. (2021:75) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang bersifat kompleks, Dimana individu mendapatkan pengetahuan, nilai, dan keterampilan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Kusnadi, R. (2023:18) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang menekankan pada pembentukan karakter dan kemandirian siswa dalam belajar, dengan menggunakan pendekatan yang beragam dan inovatif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha/tindakan yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik dengan kata lain pembelajaran yaitu upaya dalam menciptakan keadaan supaya terjadi kegiatan belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup semua tingkatan. Cakupannya mencakup keseluruhan kerangka pembelajaran, yang memberikan pemahaman fundamental atau filosofis tentang pembelajaran. Oleh karena itu, menentukan model pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pertimbangan tujuan pembelajaran. Kesenambungan model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran cenderung memfasilitasi pengembangan model pembelajaran secara keseluruhan.

Ketika keduanya selaras dan gambaran keseluruhannya jelas, pengembangan strategi dan metode pembelajaran menjadi lebih mudah. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional yang sistematis, digunakan sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran mencakup serangkaian prosedur terstruktur yang mengintegrasikan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif bagi pencapaian kompetensi peserta didik secara optimal.

Sanjaya, W. (2020:42) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Rofiudin, M. (2021:75) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan yang terstruktur untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan interaktif. Hasan, A. (2022:58) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dikemas secara khas oleh seorang pendidik.

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerjasama kelompok kecil siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, siswa dengan berbagai tingkat kemampuan bekerja sama dalam kelompok untuk saling membantu memahami materi pelajaran, memecahkan masalah, dan menyelesaikan tugas. Keberhasilan individu dalam model pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok, sehingga setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi positif demi tercapainya tujuan kelompok. Model ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan sosial, serta mendorong sikap saling menghargai dan menghormati antar siswa.

Ismun Ali, Jurnal Muhtadiin (2021;247-264) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara bekerja sama antar siswa, sehingga nantinya siswa tidak hanya mencapai keberhasilan secara individu atau saling mengalahkan antar siswa. Tapi mereka juga bisa membantu teman belajarnya yang di bawah standar minimal. Dengan demikian jiwa sosial tumbuh dalam diri siswa. Uraian di bawah ini menawarkan untuk merekonstruksi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah yang semula menggunakan

metode ceramah menjadi metode pembelajaran kooperatif. Dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar PAI. Namun selain memiliki kelebihan, pembelajaran kooperatif juga tidak terlepas dari kelemahan. Namun, kelemahannya jauh lebih mudah dikelola atau diminimalkan.

2.1.8 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

Model pembelajaran kooperatif kuis tim dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil, di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan/kuis yang diberikan. Model ini dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran orang lain. Dalam model ini, setiap anggota kelompok diberi tugas untuk menguasai pertanyaan yang berbeda, kemudian setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.

Dalam model ini, siswa belajar tidak hanya dari materi tetapi juga dari pengalaman bekerja sama dengan teman sebayanya. Setelah persiapan, kuis diberikan, dan hasilnya dinilai untuk menentukan tim mana yang meraih skor tertinggi. Proses ini tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan komunikasi, dan tanggung jawab dalam kelompok. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk saling belajar.

Rahmawati & Yulianti (2019:130) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* mendorong partisipasi aktif siswa. Siswa yang terlibat dalam diskusi dan kerja tim cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan hasil akademik yang lebih baik. Wulandari et al. (2020:55) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi Pelajaran. Dengan bekerja sama dengan kelompok, siswa dapat saling membantu, yang membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Rizki & Alamsyah (2021:210) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam kelompok. Hal ini mengembangkan rasa tanggung jawab

individu dan kolektif dalam mencapai tujuan Bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* adalah model pembelajaran aktif yang mana siswa dibagi kedalam beberapa kelompok kecil dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban setelah materi selesai di sampaikan, yang dimana dapat mengembangkan rasa tanggung jawab individu dan belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan

2.1.9 Langkah langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* merupakan pembelajaran aktif yang proses belajarnya siswa dibagi ke dalam kelompok kelompok kecil, semua anggota kelompok tersebut Bersama sama mempelajari materi, saling memberi arahan, dan saling memberikan pertanyaan terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berikut Langkah Langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*

1. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam 3 bagian
2. Bagikan peserta didik menjadi tiga kelompok, misalnya Kelompok Mawar, Kelompok Melati, dan juga Kelompok Anggrek
3. Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudia mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit
4. Setelah penyampaian minta Kelompok Mawar menyiapkan pertanyaan pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan Kelompok Melati dan Kelompok Anggrek menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka
5. Mintalah kepada kelompok Mawar untuk memberi pertanyaan kepada Kelompok Melati jika kelompok Melati tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut maka kepada Kelompok Anggrek
6. Kelompok Mawar memberikan pertanyaan kelompok Anggrek, jika

kelompok Anggrek tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka lemparkan kepada Kelompok Melati

7. Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pertanyaan ke dua dan tunjuk kelompok Melati untuk menjadi kelompok penanya, lakukan seperti proses untuk kelompok
8. Setelah kelompok Melati selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian pelajaran ke tiga dan tunjuk kelompok Anggrek sebagai kelompok penanya
9. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya pemahaman siswa yang keliru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* memiliki efektifitas yang cukup tinggi dalam penyampaian materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* juga dapat menciptakan suasana belajar mengajar aktif sehingga terjamin dari pola interaksi belajar siswa dalam kelompok.

2.1.10 Kelebihan & Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Quiz*

A. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* menurut para ahli, diantaranya : Mendorong pembelajaran aktif, menurut Johnson (2019) model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi yang penting. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, menurut Slavin (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa terlibat dan memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Meningkatkan hasil belajar, menurut Wang (2021), model ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar akademik siswa melalui interaksi dan diskusi yang terjadi dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*, diantaranya :

1. Adanya kuis akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Melatih siswa untuk dapat membuat kuis secara baik
3. Dapat meningkatkan persaingan diantara siswa secara sportif
4. Setiap kelompok memiliki tugas masing masing
5. Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan secara baik dan benar
6. Memperjelas rangkaian materi karena diakhir pembelajaran guru memperjelas semua rangkaian pertanyaan yang dianggap perlu untuk dibahas kembali.

B. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* menurut para ahli, diantaranya : Waktu yang diperlukan untuk persiapan, menurut Santrock (2022) mencatat bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif memerlukan lebih banyak waktu untuk persiapan dan pengorganisasian dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

Konflik antar anggota kelompok, menurut Kagan (2023) menunjukkan bahwa ketidaksepakatan atau konflik antara anggota kelompok dapat mengganggu proses pembelajaran dan menyebabkan suasana kelas yang tidak kondusif. Tergantung pada keterampilan guru, menurut Duran dan Hsieh (2024) menekankan bahwa keberhasilan model ini sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kelompok dan memfasilitasi diskusi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*, diantaranya :

1. Mengembangkan kesadaran dalam kelompok memerlukan waktu yang panjang

2. Tekanan kompetitif dapat menyebabkan kecemasan pada siswa yang kurang percaya diri
3. Siswa yang kurang memahami materi dapat bergantung pada teman sekelompoknya dimana dapat menghambat pembelajaran individu
4. Guru yang kurang berpengalaman sehingga proses belajar akan kurang efektif
Penilaian kelompok dapat membutuhkan secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.

2.1.12 Integrasi Media Pembelajaran *Kahoot* dalam Model *Team Quiz*

Dalam upaya mengoptimalkan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*, pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan adaptif menjadi sangat penting. Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk diintegrasikan adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan pengajar untuk merancang kuis interaktif dengan format pilihan ganda. Peserta didik kemudian dapat menjawab pertanyaan kuis melalui perangkat pribadi mereka, seperti *smartphone* atau tablet, dalam suasana yang kompetitif.

Integrasi *Kahoot* dalam model *Team Quiz* diyakini dapat memberikan sejumlah kontribusi positif. *Kahoot* menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Kahoot* juga memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan juga secara aktif terlibat dalam proses kognitif melalui partisipasi dalam kuis. Keunggulan lain dari *Kahoot* adalah kemampuannya untuk menyediakan umpan balik secara *real-time*. Setelah menjawab pertanyaan, peserta didik akan langsung mendapatkan umpan balik mengenai jawaban mereka, sehingga mereka dapat segera mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Dalam konteks *Team Quiz*, *Kahoot* juga dapat mengoptimalkan kolaborasi tim, karena tantangan dalam kuis memerlukan strategi dan koordinasi antar anggota kelompok. Lebih lanjut, pengajar dapat memanfaatkan *Kahoot* sebagai instrumen evaluasi formatif yang efisien untuk mengukur

pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Namun, perlu disadari bahwa integrasi *Kahoot* dalam model *Team Quiz* juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diantisipasi. Tidak semua peserta didik memiliki akses yang setara terhadap perangkat yang memadai untuk berpartisipasi dalam kuis *Kahoot*. Selain itu, ada potensi bagi peserta didik untuk melakukan tindakan yang merugikan integritas kuis, seperti mencari jawaban di sumber eksternal atau berkolaborasi dengan peserta didik di luar kelompok. Terakhir, integrasi *Kahoot* sangat bergantung pada infrastruktur teknologi yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat yang berfungsi optimal. Gangguan teknis dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pengajar perlu melakukan analisis yang komprehensif terhadap manfaat dan tantangan integrasi *Kahoot* dalam model *Team Quiz*. Selain itu, pengajar juga perlu merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif untuk memaksimalkan efektivitas *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.13 Materi Pembelajaran

Wujud Zat dan Perubahannya

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

A. Bentuk dan Sifat dari Wujud Zat

1. Seperti Apa Bentuk dan Sifat Zat Padat?

Benda padat memiliki bentuk dan volume yang relatif tetap. Misalnya, ketika Anda menekan sepotong kayu, apakah bentuknya berubah? Bisakah Anda menekan kayu agar volumenya berubah dan menempati ruang lebih sedikit? Tentu saja tidak. Benda padat memiliki bentuk tertentu yang tetap konstan meskipun ditempatkan di wadah yang berbeda. Ambil contoh batu ini. Ketika ditempatkan di gelas, ia tetap seperti batu. Demikian pula, ketika ditempatkan di mangkuk, bentuknya tetap tidak berubah. Volumennya juga tetap tidak berubah.



Gambar 2. 1 Benda Padat Dimasukkan ke dalam Wadah Berisi Air

<https://images.app.goo.gl/YPi3jroqt13XKRwy7>

2. Seperti Apa Bentuk dan Sifat Zat Cair?

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



Gambar 2. 2 Benda Cair Dimasukkan ke dalam Wadah yang Berbeda

<https://images.app.goo.gl/6d52SbGJK9ep3PpE9>

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

3. Seperti Apa Bentuk dan Sifat gas?

Coba perhatikan balon balon yang sudah diisi gas berikut ini.



Gambar 2. 3 Balon yang Sudah Diisi Gas

<https://images.app.goo.gl/4o7gvdKocc1YNAsU6>

Apakah bentuk gas di setiap balon sama atau berbeda? Ketika dituangkan ke dalam wadah yang berbeda, gas akan mengisi wadah tersebut dan menghasilkan bentuk yang berbeda.



Gambar 2. 4 Gas Ditiup ke Botol yang Berlubang

Sumber : Buku IPAS kelas IV



Gambar 2. 5 Gas Ditiup ke Botol yang Tidak Berlubang

Sumber : Buku IPAS Kelas IV

Gas memiliki bentuk yang tidak stabil. Sama seperti percobaan yang Anda lakukan sebelumnya, ketika Anda meniup balon di dalam botol plastik dengan berbagai bentuk, bentuk gas juga berubah. Selain berubah bentuk, gas juga memberikan tekanan ke segala arah. Dalam percobaan Anda, balon tidak dapat ditiup di dalam botol tanpa lubang. Hal ini karena udara di dalam botol menghalangi Anda untuk meniup balon.

B. Perubahan Wujud Zat

Dr. Fitriani Lestari (2021) dalam penelitiannya tentang pembelajaran interaktif menjelaskan bahwa perubahan wujud zat adalah proses perubahan dari satu wujud zat ke wujud zat lain akibat perubahan suhu atau tekanan. Proses ini meliputi mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal.

1. Mencair

Api memiliki suhu yang lebih tinggi daripada suhu ruangan. Saat terjadi kebakaran, suhu di sekitar api meningkat. Peningkatan suhu ini dapat menyebabkan lilin di dekat api berubah dari padat menjadi cair, begitu pula es batu. Peningkatan suhu ini juga menyebabkan lilin berubah dari padat menjadi cair. Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut mencair.

2. Membeku

Ketika zat cair kehilangan panas, ia dapat berubah menjadi padat. Dengan kata lain, ketika suhunya diturunkan (didinginkan), zat cair dapat berubah menjadi padat. Misalnya, dalam kasus lilin dan jeli, ketika api pada lilin padam, suhu di sekitarnya turun. Akibatnya, lilin di sekitar api, yang awalnya cair, berubah menjadi padat. Demikian pula, ketika jeli didinginkan (suhunya diturunkan), ia berubah dari cair menjadi padat. Perubahan dari cair menjadi padat ini disebut membeku

3. Menguap

Ketika suatu zat cair dipanaskan terus-menerus, pada akhirnya akan menguap. Misalnya, ketika air dalam panci dipanaskan terus-menerus, air tersebut akan mulai mendidih dan berubah dari cair menjadi gas. Perubahan ini disebut penguapan. Perubahan dari cair menjadi gas disebut penguapan.

4. Mengembun

Di daerah dingin, uap air di udara terkadang berubah bentuk menjadi tetesan air kecil. Fenomena ini disebut kabut. Proses kondensasi terjadi karena penurunan suhu atau pelepasan panas oleh suatu benda. Perubahan wujud dari gas menjadi cair disebut kondensasi.

5. Menyublim

Proses sublimasi membutuhkan energi panas. Saat dipanaskan, kamper akan mengecil, dan sebagian berubah menjadi gas dengan bau yang sangat khas. Gas memiliki karakteristik bergerak bebas ke mana saja. Itulah sebabnya Anda akan melihat uap kamper menyebar ke segala arah. Perubahan wujud dari padat menjadi gas disebut sublimasi.

6. Deposisi

Ketika es diletakkan di atas kaca arloji, suhu di permukaan kaca arloji akan turun. Uap kamper yang menempel di permukaan tutup kaca arloji akan berubah kembali menjadi padat. Suhu dingin akan menyebabkan uap kamper "mendingin" dan akhirnya "beristirahat"; uap tersebut terkumpul di permukaan tutup panci atau kaca arloji untuk membentuk padatan seperti kristal. Proses perubahan dari gas menjadi gas ini juga disebut deposisi.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara tentang masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (x) adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* terhadap hasil belajar siswa yang menjadi variabel terikat (y_1 - y_2).

Belajar adalah upaya yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang akan membentuk dan mengarahkan kepribadiannya, dalam interaksi dengan lingkungan. Seseorang yang telah mempelajari sesuatu akan mengalami perubahan perilaku yang meliputi perubahan kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Perubahan perilaku yang diharapkan dari pembelajaran disebut capaian pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe kuis tim. Dalam model ini, siswa berperan aktif dalam pembelajaran, dengan mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain dan kelompok lain berusaha menjawabnya dengan benar, sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* siswa berperan aktif dalam pembelajaran terutama dalam membuat pertanyaan. Atas dasar inilah model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* diajukan sebagai permasalahan penelitian untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar sehingga siswa dapat terlibat dalam proses belajar dimana siswa tidak hanya mendengarkan guru saja yang menerangkan materi, melainkan siswa juga berperan aktif melalui *team quiz*.

Definisi Oprasional

Ada beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Belajar merupakan suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut berwujud peningkatan kualitas tingkah laku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainnya.
2. Hasil belajar suatu tingkat pencapaian yang diperoleh siswa akibat dari pengalaman belajar yang menunjukkan seberapa jauh siswa memahami yang telah diajarkan seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
3. Mengajar merupakan kegiatan ilmu pengetahuan kepada siswa dan juga menyangkut pengembangan karakter sehingga siswa menjadi pintar dan juga terampil dalam berbagai hal serta memiliki karakter yang baik
4. Pembelajaran adalah suatu usaha/tindakan yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik dengan kata lain pembelajaran yaitu upaya dalam menciptakan keadaan supaya terjadi kegiatan belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
5. Model pembelajaran adalah sebuah bentuk pembelajaran yang menggambarkan dari awal sampai akhir pembelajaran yang dikemas secara khas oleh seorang pendidik.
6. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif untuk mencapai pembelajaran yang telah dirumuskan.
7. Model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* adalah model pembelajaran aktif yang mana siswa dibagi kedalam beberapa kelompok kecil dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban setelah materi selesai di sampaikan, yang dimana dapat mengembangkan rasa tanggung jawab individu dan belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
8. Proses interaktif dalam kelompok menggunakan *team quiz* untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dermawan, 2020).
9. Menurut penelitian oleh Dr. Amelia Surya (2021) dalam Jurnal Pendidikan Sains, wujud zat adalah fase materi yang memiliki sifat fisik yang

berbeda, yaitu padat, cair, dan gas. Setiap wujud zat memiliki karakteristik unik dalam hal susunan molekul dan energi kinetik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan rumusan masalah, maka hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *team quiz* terhadap hasil belajar siswa pada materi Wujud Zat kelas IV SD NEGERI 106168 terletak di Jl Citra Kasih Desa Deli Tua Dusun III tahun ajaran 2025/2026.

