

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah merubah perilaku yang berkaitan dengan tiga domain kognitif, afektif, dan psikomotor Bloom (dalam Rusmono, 2017, hlm. 8). Aspek kognitif mencakup sasaran belajar yang berkaitan pada pendidikan serta kemajuan intelektual dan kecerdasan , sedangkan aspek afektif mencakup sasaran pendidikan yang menafsirkan variasi sikap, minat, serta nilai. Aspek psikomotor meliputi perbedaan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa sudah menguasai keterampilan tertentu. Dimiyati dan Mudjiono dalam Tampubolon, Saur (2014, hlm. 140) mengemukakan bahwa hasil belajar yakni interaksi belajar yang ditunjukkan oleh skor tes yang diserahkan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas bisa dikatakan bahwa hasil belajar yakni perbedaan tingkah laku dengan lengka yang berarti capaian pendidikan di atas yang dikelompokan oleh ahli pendidikan dianggap bersifat holistik, bukan sepotong-sepotong atau terisolasi. hasil belajar seseorang dapat menunjukkan keberhasilan mereka dalam menempuh tahap pembelajaran terhadap tingkat pendidikan khusus. Hasil belajar adalah informasi tentang seberapa jauh siswa telah bekerja untuk menggapai tujuan lebih, untuk kelas atau perorangan. Ini digunakan bagi identifikasi ketangkasan siswa, menentukan tantangan, dan menawarkan solusi atau aktivitas perbaikan.

b. Manfaat Hasil Belajar

Pada dasarnya, hasil belajar adalah variasi perbuatan seseorang sesudah tahap pembelajaran, yang terdiri dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sudjana dan Ibrahim (2015, hlm. 3). Hasil belajar mesti menyatakan perbaikan keadaan sehingga bermanfaat :

- 1) Agar memperluas pengetahuan.
- 2) Untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hal-hal baru.

- 3) Agar lebih meningkatkan keterampilan.
- 4) Memiliki perspektif baru tentang sesuatu.
- 5) Untuk menjadi lebih menghargai sesuatu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik sehingga terjadi perubahan dalam pengetahuan, perspektif, dan juga keterampilan.

c. Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Pada Hasil Belajar

Hasil belajar siswa didorong dari dalam maupun luar diri siswa. Dalam diri siswa adalah kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan fisik serta mental. Dari luar diri siswa, adalah guru, sumber daya belajar, kreatifitas, lingkungan belajar, serta keluarga. Menurut Wasliman Ahmad Susanto (2013, hlm. 12) Interaksi antara berbagai faktor mempengaruhi membentuk hasil belajar siswa. Faktor internal dan eksternal termasuk yang berikut:

1) Faktor Internal:

Motivasi, minat, perhatian, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan siswa merupakan contoh faktor internal yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

2) Faktor Eksternal

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor ini termasuk pertengkaran suami istri, masalah ekonomi keluarga, perhatian yang kurang dari orang tua, dan kebiasaan sehari-hari yang buruk dari orang tua.

Menurut Sudjana (2017, hlm. 39) hasil belajar siswa diakibatkan karena kemampuan peserta didik serta lingkungan yakni :

Adapun yang tergolong faktor internal :

1) Faktor Alami

a) Lingkungan Alami

Lingkungan merupakan wilayah untuk hidup, dan berusaha. Pencemaran lingkungan hidup adalah bencana terhadap anak didik. Polusi merusak pernapasan. Gedung sekolah yang aman adalah tempat di mana ada pepohonan dan tanaman yang dipelihara dengan baik.

b) Lingkungan sosial budaya

Lingkungan sosial dan budaya merupakan aspek aktivitas yang menyebabkan masalah khusus bagi siswa di sekolah. Konstruksi sekolah berada di dekat lalu lintas mengganggu suasana kelas. Pabrik di dekat sekolah bisa membuat suara bising di kelas. Anak-anak di dalam kelas mendengar suara sayup-sayup.

2) Faktor Instrumental

a) Kurikulum

Dalam dunia pendidikan, komponen yang krusial adalah kurikulum. Kurikulum sangat penting bagi kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Hal ini karena pendidik belum menyesuaikan pelajaran yang bisa diperkenalkan di kelas. Oleh karena itu, setiap guru harus memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang dan diajarkan kepada siswanya. Setiap guru juga harus mempelajari dan menjelaskan isi kurikulum dalam program yang lebih komprehensif dan jelas tujuan. Untuk mengetahui dan mengamati capaian hasil pembelajaran yang sudah dilakukan.

b) Program

Program bimbingan sangat penting untuk keberhasilan akademik siswa di sekolah. Tidak semua siswa tidak mengalami masalah belajar. Beraneka ragam nilai pada rapor menunjukkan jika tingkat kemahiran materi setiap siswa berbeda. Sangat penting bagi siswa yang bermasalah untuk mendapatkan ketenangan pikiran dan semangat belajar.

c) Sarana dan Fasilitas

Pendidikan sangat bergantung pada fasilitas. Gedung sekolah misalnya, menjadi lokasi strategis bagi kegiatan belajar mengajar. Jika sekolah memiliki lebih banyak siswa daripada yang dapat ditampung di ruang kelas, mereka akan menghadapi banyak tantangan

d) Guru

Dalam pendidikan, guru adalah komponen manusiawi yang diperlukan. Kegiatan tidak akan terjadi jika hanya ada siswa dan guru. Menjadi pendidik di sekolah. Kekurangan guru bukan satu-satunya masalah. Kompetensi personal di sekolah akan menentukan apakah guru akrab atau tidak dengan anak

didik. Kualitas kompetensi pribadi guru sangat menentukan kerawanan hubungan mereka dengan siswa mereka. Guru sering diacuhkan oleh siswa karena mereka mengambil jarak dengan mereka.

3) Kondisi Fisiologis

Pada umumnya, kondisi fisiologis seseorang sangat memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Belajar orang yang segar akan berbeda dari orang yang kelelahan. Anak yang mengalami gizi buruk memiliki kemampuan belajar yang lebih baik dibandingkan anak yang tidak mengalami gizi buruk; Namun, anak-anak yang kekurangan gizi cenderung cepat lelah, sering mengantuk, dan sulit menerima pelajaran.

4) Kondisi Psikologis

a) Minat

Dalam situasi ini mempengaruhi tahapan dan pencapaian siswa. Minat yang kuat cenderung menghasilkan prestasi yang kuat, sementara minat yang lemah cenderung menghasilkan prestasi yang buruk.

b) Kecerdasan

Menurut Dalyono, sebagaimana dikutip oleh Djamarah, mengemukakan jika individu dengan inteligensi yang tinggi (IQ) biasanya memiliki kemudahan dalam belajar dan cenderung memiliki hasil yang baik. Sebaliknya, individu dengan inteligensi yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, yang pada gilirannya menyebabkan capaian belajar yang rendah.

c) Bakat

Proses dan hasil belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh bakatnya. Kebanyakan orang setuju bahwa mendapatkan gelar di bidang yang Anda kuasai akan meningkatkan peluang Anda untuk sukses.

d) Motivasi

Keberhasilan belajar juga dipengaruhi oleh kuat atau lemahnya motivasi belajar seseorang. Karena itu, untuk mendapatkan motivasi untuk belajar, terutama yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik), kita harus selalu berpikir tentang kedepannya dengan rintangan yang dihadapi agar meraih cita-cita kita.

5) Kemampuan Kognitif

Semua siswa harus menguasai domain kognitif. Karena menguasai kemampuan pada tingkatan ini adalah kunci untuk menguasai ilmu pengetahuan. Karena kemampuan kognitif ini, orang dapat menyajikan realitas dunia dalam dirinya sendiri, mulai dari hal-hal yang tidak berwujud dan berwujud, seperti konsep seperti "keadilan, keadilan", hingga hal-hal yang berwujud dan berwujud, seperti perabotan rumah tangga, kendaraan, bangunan, dan manusia. Sudah jelas bahwa pikiran kognitif seseorang menjadi lebih kaya dan lebih luas ketika mereka mengumpulkan lebih banyak pemikiran dan gagasan. Belajar adalah cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan kognitif ini.

d. Indikator Hasil Belajar

Segala ranah psikologis yang berbeda karena pengalaman dan tahap belajar peserta didik termasuk dalam pengungkapan hasil belajar ideal. Untuk memperoleh data hasil belajar siswa, sangat penting untuk memiliki pemahaman umum tentang indikator yang terkait jenis prestasi yang perlu dicapai, dinilai, bahkan diukur.

Menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Rini, 2017) indikator hasil belajar diantaranya:

- 1) Ranah Kognitif menunjukkan cara siswa memperoleh pemahaman akademik melalui pengajaran dan penyampaian informasi
- 2) Ranah Afektif melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan yang berkontribusi pada perubahan tingkah laku;
- 3) Ranah Psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan serta kemajuan diri yang diaplikasikan melalui kompetensi keterampilan yang diaplikasikan melalui praktek dalam meningkatkan penguasaan keterampilan.

Pada penelitian ini peneliti hanya berpusat pada ranah kognitif Untuk mengetahui definisi dari ranah kognitif. Berikut tabel dibawah menurut Taksonomi Bloom Anderson (dalam Ariyana, dkk., 2018, hlm. 6-12).

Tabel 2.1 Proses Kognitif Sesuai Dengan Level Kognitif Anderson

Proses Kognitif			Definisi
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil informasi penting dari ingatan
C2		Memahami	Memberikan makna kepada proses pembelajaran
C3		Menerapkan/Mengaplikasikan	Mengikuti prosedur di lingkungan yang tidak biasa
C4	HOTS	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagian terpisah untuk mengidentifikasi dan menghubungkan bagian-bagian secara keseluruhan
C5		Menilai/ Mengevaluasi	Membuat keputusan berdasarkan standar atau kriteria
C6		Mengkreasi/Mencipta	Menempatkan komponen secara fungsional bersama

Sumber : Ariyana dkk, 2018, hlm 6-12)

2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Dalam IPA, "pengetahuan, ilmu, dan alam" berarti segala sesuatu yang diketahui manusia, seperti agama, pendidikan, kesehatan, politik, sosial, dan pengetahuan alam. Alam adalah kata yang berarti pengetahuan tentang alam semesta dan semua yang terkandung di dalamnya. Ilmu didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, yang berarti bahwa itu diperoleh melalui metode ilmiah. Dua karakteristik utama ilmu adalah rasionalitas, yang berarti bahwa itu logis secara objektif oleh pikiran yang baik itu berarti selaras pada objek, fakta, dan pengamatan.

Menurut Dahliana, dkk (2019, hlm 12) IPA terdiri dari kumpulan teori sistematis dan sebagian besar diterapkan fenomena alam yang dihasilkan

menggunakan metode ilmiah semacam observasi dan eksperimen. IPA adalah pengetahuan yang dipakai serangkaian orang secara tersusun untuk menganalisis alam raya. IPA yakni upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, penggunaan prosedur, dan penjelasan penalaran.

IPA yakni bidang yang belajar mengenai peristiwa dan benda-benda alam dengan terstruktur, dan diterima dalam bentuk gabungan penelitian dan percobaan. Sistematis merupakan pengetahuan tersusun pada suatu sistem, terkait satu sama lain, dan menjelaskan satu sama lain sehingga keseluruhan menjadi satu kesatuan yang utuh.

Didasarkan pada definisi di atas, dapat dikatakan pada bahwa sains yakni kumpulan pengetahuan yang dibentuk melalui dengan mengamati benda-benda dan fenomena alam secara sistematis, teratur, rasional, dan tersusun secara objektif. Tujuannya yakni untuk menjelaskan berbagai fenomena alam melalui pengamatan, klasifikasi, hubungan temporal, perhitungan, pengukuran, komunikasi, asumsi, variabel terkontrol, interpretasi data, serta eksperimen menggunakan metode ilmiah. Hasil dari proses ini disajikan dalam bentuk fakta, prinsip, teori, hukum, konsep, dan faktor.

b. Hakikat IPA

Menurut Simangunsong (2015, hlm. 46) IPA dilihat dari produk, tahapan, dan peningkatan perilaku. Seluruh aspek ini saling terikat. Itu artinya belajar IPA harus menggabungkan seluruh aspek. IPA yakni kumpulan pengetahuan yang sudah dicoba dan bisa dikomunikasikan dalam format instrument prinsip umum.

Dikenal sebagai "esensi sains", pemahaman dasar tentang sains terutama terdiri dari empat komponen:

- 1) Pandangan: keinginan untuk mengetahui tentang hal-hal baru, seperti fenomena alam, biologi, dan kausalitas.
- 2) Tahapan: Penyelesaian hambatan dengan metode ilmiah; metode ilmiah mencakup membuat hipotesis, mendesain eksperimen, mempertimbangkan, menimbang, dan membuat kesimpulan.
- 3) Produknya terdiri dari kenyataan, asas, teori, hipotesis.

4) Aplikasinya adalah implementasi teori dan keilmuan dalam kehidupan sehari-hari.

Didasarkan pada penjabaran tersebut, bisa diputuskan bahwa esensi ilmu terdiri dari pandangan, tahapan, produk, dan sikap ilmiah. Hal ini lantaran masing-masing dimensi berhubungan satu sama lain dengan tersusun. Berasal dari rasa penasaran peserta didik mengenai masalah dan peristiwa alam, motivasi sebagai peninjau pengamatan memberikan keahlian langsung untuk siswa melewati tahap ilmiah seperti eksperimen, spekulasi, penilaian, dan pendapat. Metode serta perspektif menunjukkan usaha agar meningkatkan kecerdasan tahapan siswa. Hasilnya terdiri dari kenyataan, prinsip, teori, dan hukum. Hal tersebut menyatakan sifat IPA menjadi produk, prosedur, dan penilaian menentukan bagaimana pelatihan IPA dilakukan.

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Khasanah (2015, hlm. 275) Tujuan dari mata pelajaran IPA adalah untuk mendorong siswa untuk lebih memahami dan memahami gagasan ilmiah yang relevan serta berguna pada kehidupan sehari-hari dan mengembangkan rasa penasaran, optimisme, mengetahui hubungan IPA dalam bidang alam, teknologi, serta kelompok, dan memperoleh kemampuan tahap agar menganalisis kehidupan memecahkan masalah, serta membuat tindakan. Adapun ruang lingkup penelitian ilmiah yaitu:

- 1) Biologi dan proses kehidupan.
- 2) Benda, sifat, dan kegunaannya
- 3) Energi dan perubahannya
- 4) Bumi dan alam semesta adalah bagian dari bahan penelitian ilmiah.

Adapun tujuan pembelajaran IPA sebagai berikut:

- 1) Memperoleh pemahaman tentang alam sekitar
- 2) Mempunyai kemampuan untuk menggunakan proses dan metode ilmiah dalam mendapatkan ilmu
- 3) Menunjukkan aksi ilmiah untuk mengetahui alam sekitar dan membongkar masalah yang ditemui.

Sifat ingin tahu (*curiosity*), keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru (*originality*), sikap kooperatif (*cooperation*), penilaian tidak putus asa

(*perseverance*), tidak berprasangka (*openmindedness*), mawas diri (*self criticism*), bertanggung jawab (*responsibility*), berpikir bebas (*independence in thinking*), dan teratur diri (*self discipline*) adalah penilaian ilmiah yang dikembangkan.

4) mempunyai ilmu dasar yang dibutuhkan untuk meneruskan sekolah ke jenjang selanjutnya.

Dengan mempertimbangkan hal-hal di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan. Pertama meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, dan kemahiran belajar saintifik, yang mencakup pemahaman mengenai alam, keterampilan ilmiah, penilaian ilmiah, dan pemberian ilmu ilmiah. Kedua pengembangan dan perluasan substansi materi ilmiah dalam pendidikan, serta kemampuan keterampilan ilmiah untuk memahami esensi dari pelajaran ilmiah.

Pada pembelajaran IPA di SD menurut Cholid (2021) dua tujuan utama yaitu meningkatkan pembelajaran siswa; dan meningkatkan penampilan siswa. Dimensi pengetahuan mencakup pengetahuan tentang biologi, fisika, dan ilmu alam, sedangkan dimensi performa mengacu pada pengembangan keterampilan dan kemampuan penting. Selain meningkatkan pengetahuan siswa, dimensi ini membantu mereka menjadi lebih baik. Pembelajaran IPA sebagai bagian dari alam yang dengan serentak berdampak pada kehidupan di alam, termasuk manusia, sehingga pembelajaran IPA harus dilakukan dengan benar dan mendalam sehingga pengetahuan kita tentang IPA dapat digunakan untuk melestarikan dan menjaga alam ini lebih baik lagi.

d. Fungsi Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA dimaksudkan agar mengembangkan rasa penasaran, penilaian positif, dan kesadaran mengenai ikatan IPA dengan kehidupan, teknologi, dan masyarakat, serta untuk memberikan siswa pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah yang relevan serta berguna pada kehidupan sehari-hari. Namun, bidang-bidang berikut termasuk dalam ruang lingkup buku teks IPA populer: biologi dan proses kehidupan, benda dan bahan, sifat dan kegunaannya, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta. Tujuan pembelajaran saintifik adalah sebagai berikut:

- 1) meningkatkan mutu pembelajaran saintifik, termasuk meningkatkan minat, dan motivasi
- 2) meningkatkan serta menambah substansi materi ilmiah dalam pembelajaran saintifik juga penguasaan keterampilan saintifik.

Hakikat ilmu seperti biologi, fisika, dan ilmu bumi adalah keterampilan ilmiah seperti melakukan observasi, melakukan penelitian, memprediksi, membuat kesimpulan, dan membuat kesimpulan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team games tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team games tournament*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah digunakan dan melibatkan semua siswa tanpa terkecuali. Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Rochmana & Shobirin (2017, hlm 91-106) model kooperatif mengharuskan kompetisi, mendorong peserta didik agar lebih giat dalam pembelajaran grup menjawab pertanyaan sebanyak mungkin, dengan jawaban yang tepat tentunya. Model TGT menjadikan peserta didik untuk belajar dengan lebih nyaman dan menikmati tanggung jawab, kolaborasi, pertandingan sehat, dan keterikatam belajar (Mulyaningsih, 2014, hlm. 244).

Dengan metode ini, setelah belajar dalam kelompoknya, siswa akan dipersatukan dalam pertandingan yang disebut "meja turnamen" pada akhir setiap unit pokok bahasan atau akhir pekan. Setiap pertandingan atau turnamen ini dilakukan oleh siswa yang berada pada tingkat kemampuan yang sama. Kontribusi rata-rata skor kelompok akan dihitung dari skor individu. Tujuan kelompok tidak hanya memahami materi pelajaran, menyelesaikan masalah, atau belajar secara kelompok. Model ini sangat sederhana dan mudah dipraktikkan, terutama untuk siswa di sekolah dasar, SMP, SMA, dan SMK. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa untuk menyuarakan pendapat mereka dan menumbuhkan keberanian berbicara. Dengan model pembelajaran ini, suasana kelas tidak terkesan monoton dan lebih hidup. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari pelajaran atau materi bebas sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi mereka. Selain itu, mereka dapat bekerja

sama dengan guru dan dengan siswa lainnya, yang membuat interaksi belajar di kelas menjadi menarik dan tidak membosankan.

Seperti yang disebutkan di atas, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen turnamen atau permainan akademik untuk menggantikan ujian individu. Ini memastikan bahwa siswa tidak bosan karena ada elemen turnamen.

b. Tahapan Model Pembelajaran *Team games tournament*

Kooperatif terdiri dari enam tahapan utama. Langkah-langkah itu (menurut Ibrahim, dkk. dalam Trianto, 2013, hlm. 66-67) terbagi menjadi fase- fase sebagai berikut:

- 1) Fase 1 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar.
- 2) Fase 2 Menyediakan informasi, siswa belajar dari demonstrasi atau dari bahan bacaan yang diberikan guru
- 3) Fase 3 Guru membagikan informasi terhadap siswa tentang bagaimana membuat kelompok belajar melaksanakan pergantian dengan baik.
- 4) Fase 4 Guru membina kelompok belajar saat menyelesaikan tugas kelompok.
- 5) Fase 5 Selama penilaian guru terhadap hasil belajar dari topik yang dibahas atau setiap kelompok menunjukkan pekerjaan mereka.
- 6) Fase 6 Guru memilih cara agar menghargai usaha dan hasil belajar perorangan dan kelompok.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team games tournament* (TGT)

Team Games Tournament mempunyai kelebihan dan kekurangan sama seperti model pembelajaran lainnya sebab tidak ada model pembelajaran yang terbaik; setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan. Yang ada hanyalah model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan individu dan tujuan mereka.

Slavin (2015, hlm. 167) menjabarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Model *Team games tournament*

- a) Siswa di kelas yang memakai TGT memiliki lebih banyak teman daripada siswa di kelas konvensional.
- b) Meningkatkan kesadaran siswa jika hasil yang mereka peroleh berpegang pada usaha, bukan keberuntungan.
- c) Meningkatkan harga diri sosial siswa.
- d) Siswa lebih berpartisipasi dalam belajar bersama.

2) Kekurangan Model *Team games tournament*

- a) Perlu waktu yang banyak
- b) Sulit untuk mengkategorikan kemampuan akademik siswa yang beragam.
- c) Siswa berkemampuan tinggi tetap tidak terbiasa dan sulit menjelaskan

Menurut Taniredja (2014, hlm. 72-73) model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan yakni :

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Team games tournament* diantaranya :

- a) Siswa diberi kesempatan untuk menelaah topik bahasan bebas sambil memaksimalkan potensi mereka.
- b) Meningkatkan rasa percaya diri, motivasi untuk belajar, dan toleransi antar siswa dan guru.
- c) Kolaborasi sesama siswa serta guru dapat menciptakan hubungan belajar di kelas menjadi hidup atau tidak jenuh.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Team games tournament* diantaranya :

- a) Tidak semua siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Pembelajaran di kelas sering terjadi kekurangan waktu
- c) Kemungkinan munculnya kegaduhan jika pendidik tidak dapat mengawasi kelas.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Team games tournament* yaitu bisa meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, dan membuat interaksi dengan kerja sama antar siswa dengan guru agar pembelajaran menjadi aktif dan efektif. Sedangkan kekurangan dari model *Team games tournament* yaitu kurangnya waktu pada saat pembelajaran, dan terjadinya kegaduhan di kelas.

3. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Aplikasi pembelajaran Kahoot adalah contoh penggunaan teknologi baru dalam pendidikan. Menurut (Iwamoto dkk, 2017, hlm. 89-93) Aplikasi Kahoot merupakan sebuah aplikasi *online* untuk membuat serta menampilkan dalam bentuk “*game show*”. Sedangkan Menurut (Harlina, 2017, hlm. 627) Aplikasi Kahoot! dirancang untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam hubungan peran aktif dengan temannya dalam kompetisi tentang materi pelajaran yang dipelajari.

Aplikasi Kahoot dapat digunakan secara gratis maupun berbayar untuk menggabungkan pertanyaan-pertanyaan ke dalam tampilan *game show*. Dalam aplikasi ini tayangan inkuiri dapat dilengkapi dengan gambar atau rekaman untuk menjelaskan inkuiri. Kahoot dapat diakses melalui aplikasi dan situs web, membuat sangat ramah pengguna Kahoot karena poin siswa dapat ditampilkan tepat setelah menjawab pertanyaan, sistem evaluasi memungkinkan guru mengetahui langsung hasil belajar siswa. Karena guru harus terlebih dahulu mengoreksi pekerjaan siswa, sistem evaluasi tradisional memerlukan waktu lama untuk menentukan seberapa baik siswa belajar.

b. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Kahoot.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi kahoot yaitu sebagai berikut :

- 1) Masuk pada flatform kahoot.com lalu klik *sign up* yang ada dipojok kanan.
- 2) Selanjutnya pilih sebagai guru. Kemudian mendaftar dengan akun Google atau email aktif .
- 3) Jika email ataupun akun Google sudah selesai terdaftar maka langkah berikutnya yaitu pada halaman dashboard klik create seperti pada di bawah ini :



Gambar 2. 1 Dashboard Kahoot

- 4) Di halaman *create* kamu dapat membuat kuis yang bisa dimulai dari awal sesuai desain yang diinginkan ataupun menggunakan *template*
- 5) Selanjutnya pilih jenis kuis yang akan dibuat (kuis benar salah, *polling*, teka teki)
- 6) Setelah itu tentukan waktu untuk menjawab, pilihan jawaban, serta pertanyaan.
- 7) Setelah kuis selesai dibuat tekan tombol done dibagian pojok kanan atas . selanjutnya halaman PIN *game* akan muncul.

c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Aplikasi Kahoot.

Adapun kelebihan kahoot menurut Susi dkk, 2021 diantaranya :

- 1) Lingkungan pembelajaran dapat lebih menyenangkan
- 2) Anak dipersiapkan untuk memanfaatkan inovasi sebagai media pembelajaran
- 3) Penilaian sejauh mana siswa mendapatkannya
- 4) Setiap orang dapat mengikuti tes, baik itu guru atau wali
- 5) Dapat diakses di mana saja dan kapan saja baik melalui ponsel atau laptop
- 6) Menarik untuk belajar serta banyak pilihan kategori
- 7) Dapat digunakan bersama dan mudah untuk mendaftar

Sedangkan kekurangan dari aplikasi Kahoot Menurut (Sulistiawati, dkk, 2021 hlm. 46-57) diantaranya :

- 1) Tidak semua guru dapat menggunakan teknologi
- 2) Kurangnya infrastruktur sekolah
- 3) Anak-anak tergoda untuk membuka hal-hal lain
- 4) Jam perakitan terkendala dalam pelajaran
- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur pelajaran menyusun dengan Kahoot
- 6) Individu lain dapat melihat jawaban pemain lain.

B Kerangka Pemikiran

Sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar, dan yang berfungsi sebagai dasar bagi setiap ide atau proses keseluruhan penelitian yang akan dilakukan dikenal sebagai kerangka berfikir. Ini dianalogikan oleh peneliti ketika mereka melakukan penelitian berdasarkan masalah dan tujuan penelitian mereka. Ini juga berfungsi

sebagai peta konsep untuk penelitian. Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019, hlm. 95) adalah model konseptual yang menjelaskan cara teori berinteraksi dengan macam-macam elemen yang sudah ditentukan menjadi masalah yang signifikan. Variabel yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan dalam sampel. Kelas eksperimen memakai model pembelajaran berbasis proyek, sementara kelas kontrol memakai model pembelajaran biasa. Kerangka berpikir penelitian yakni.



Gambar 2. 2 Skematis Kerangka Berfikir

C Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu. Pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Paramitha, dkk (2022 , hlm. 97) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD*” Menurut pengamatan yang dilakukan di SDN Cengkareng Barat 16 Pagi, siswa menganggap pembelajaran IPA sulit. Ini adalah asumsi berdasarkan kesalahan yang terjadi karena beberapa alasan. Misalnya, guru membuat

kesalahan karena mereka tidak memahami pembelajaran konstruktif, siswa membuat kesalahan karena mereka tidak fokus pada proses pembelajaran, dan guru membuat kesalahan karena mereka tidak fokus pada pembelajaran. Pembelajaran di kelas sering berpusat pada guru, atau berpusat pada guru. Akibatnya, siswa cepat bosan dan tidak memahami materi dengan baik. Selain itu, hanya sedikit siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru selama tanya jawab.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT nilai rata-rata hasil pembelajaran IPA menunjukkan bahwa pembelajaran IPA siswa kelas IV A lebih unggul dibandingkan pembelajaran IPA kelas IV B yang menggunakan model konvensional. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas A (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas B (kontrol) yaitu $61,57 > 74,24$. Dengan demikian menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Question Box* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 4 SD.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Jusrianto, Haspidawati Nur, & Daniel Parubang (2021). Dalam penelitiannya yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Team games tournament SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha*" Hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 256 Boneputei pada hari Senin 11 Januari 2021 menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas IV telah ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran turnamen tim di SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha. menunjukkan bahwa guru masih sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran, membuat peserta didik hanya menonton dan membuat proses pembelajaran menjadi tidak menarik. Akibatnya, siswa bosan yang menyebabkan tidak semangat dan ribut saat guru menjelaskan. Selain itu, peneliti menemukan bahwa peserta Hasil belajar siswa rendah; dari 22 siswa, hanya 15 yang mendapatkan nilai rata-rata 50, atau di bawah KKM, dan hanya 6 siswa yang memperoleh nilai KKM 70, yang seharusnya adalah 70. Sikap siswa terhadap pelajaran juga kurang, dengan beberapa siswa

yang tidak semangat. Banyak siswa tidak bisa menjelaskan manfaat anggota tubuh. Hasil belajar yang disajikan di sini yakni hasil tes yang dibagikan guru kepada siswa setelah pelajaran berakhir.

Berdasarkan penelitian diatas maka dengan memakai model pembelajaran TGT, hasil belajar serta prestasi siswa menjadi lebih baik. Model ini menggunakan seluruh peran peserta didik sebagai tutor dan menggabungkan elemen permainan, sehingga menjadi lebih mudah untuk diterapkan dan membuat siswa lebih aktif.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Alfira, dkk (2022, hlm. 177-183) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD*”. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games-Tournament* (TGT) memiliki dampak signifikan terhadap nilai siswa dalam mata pelajaran IPA, terutama pada topik daur kehidupan hewan di kelas IV SDN 17 Palmerah Pagi. Penelitian ini mengungkapkan adanya perbedaan yang nyata dalam hasil belajar antara kelas yang menerapkan model pembelajaran TGT dan kelas yang tidak menerapkannya. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa, yang sebelumnya sering terhambat oleh metode ceramah yang membuat siswa menjadi pasif dan kurang inovatif. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai thitung 6,895 yang lebih besar dari ttabel 2,000 dan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

D Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi yakni gambaran dari satu pendapat, perkiraan, sangkaan yang belum terbukti. Asumsi dasar dalam penelitian adalah hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Lembang lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 63), hipotesis yakni dugaan yang sering diperlukan pada pengecekan untuk menjelaskan sesuatu. Hipotesis disebut hipotesis statistik jika yang dihipotesisi adalah masalah statistik. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, hipotesis penelitian ini menjawab rumusan masalah kedua dan ketiga. Rumusan masalah kedua menyatakan bahwa menggunakan model pembelajaran *team games tournament* TGT berbantuan aplikasi Kahoot terdapat perbedaan hasil belajar IPA dari siswa yang memakai pembelajaran konvensional. Rumusan masalah ketiga menyatakan bahwa pengaruh besar dari model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPA. Untuk hipotesis statistiknya sebagai berikut :

a. Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional.

b. Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot.

H_1 : Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot.

Atau : $H_0: \mu_1 = \mu_2$ $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$