

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Cooperative* tipe TGT

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative*

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan proses sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Djalal, 2017). Model pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mengembangkan kurikulum, mengatur pembelajaran, memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai, serta menyaring dan menyampaikan materi.

Menurut analisis penulis di atas, model pembelajaran adalah seperangkat kegiatan yang disajikan dari awal sampai akhir dan disusun berdasarkan pendekatan yang sistematis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dalam pelaksanaannya, sehingga pendidik perlu mengetahui dengan jelas jenis model pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dapat dilakukan oleh pendidik, yang kemudian akan dapat mengatasi berbagai masalah peserta didik yang berbeda sifatnya, seperti agama, sekuler, jenis kelamin, ekonomi, dan sejumlah masalah lainnya. Konsekuensinya, pendidik juga harus mampu beradaptasi dan

menangani perilaku peserta didik yang disebutkan di atas. Seorang pendidik yang memiliki pengalaman dapat memfasilitasi pembelajaran kelompok atau pembelajaran *cooperative*. Pembelajaran *cooperative* memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui diskusi dan latihan pemecahan masalah (Yuliyanti & Sunarsih, 2019).

Pembelajaran *Cooperative* adalah suatu kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok, dan individu memiliki tanggung jawab pada kelompoknya (Yuliyanti & Sunarsih, 2019). Pembelajaran *cooperative* menjadi sebuah rangkaian pembelajaran yang terdiri atas kerjasama antar peserta didik dalam kelompok belajar yang lebih rileks serta menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat dan keterlibatan belajar dalam suatu pembelajaran.

Model pembelajaran *cooperative* berfokus pada belajar secara berkelompok. Model pembelajaran *cooperative* memiliki arti yaitu model pembelajaran yang dimana peserta didik bekerja sama antara peserta didik satu dengan peserta didik lain yang berada didalam kelompok belajar kecil untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas individu atau kelompok yang di berikan oleh pendidik.

b. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT (*Teams Game Turnament*) merupakan salah satu varian model pembelajaran *cooperatif*. Dalam pengaplikasian di lapangan juga lebih mudah sebab melibatkan semua

aktivitas peserta didik tanpa membeda-bedakan akan status, melibatkan peran serta peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung permainan dan *reinforcement* (penguatan/umpan balik). Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan suatu permainan dalam pembelajaran *cooperative* model TGT memungkinkan peserta didik dalam belajar bisa menikmati suasana yang rileks, santai tapi serius dengan tidak melupakan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat dan keaktifan belajar. TGT merupakan model pembelajaran yang memposisikan peserta didik menjadi beberapa kelompok serta dalam kelompok terdiri dari 5-6 individu yang berlainan latar belakang. Model pembelajaran TGT sangat sesuai jika digunakan untuk peserta didik pada jenjang sekolah dasar sebab model ini sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang menyukai permainan (Karini, 2020).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan peserta didik dalam berkelompok belajar yang memiliki anggota 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (M. Rusman, 2011). Model TGT didalamnya terdapat model pembelajaran yang dilakukan pembelajaran oleh pendidik yang dimulai dengan penyampaian materi kepada peserta didik kemudian diakhiri dengan pemberian soal yang berbentuk permainan (Yuliyanti & Sunarsih, 2019). Sehingga dapat dikatakan peserta didik setelah

berkelompok dengan kelompok masing-masing untuk berkumpul berdiskusi dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang sudah diberikan oleh pendidik.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar secara tim atau berkelompok tanpa membedakan peserta didik serta tingkat kemampuan peserta didik yang menerapkan unsur turnamen atau permainan untuk berdiskusi dalam menyelesaikan masalah kelompok.

c. Sintaks model pembelajaran cooperative tipe TGT

Model pembelajaran pasti memiliki langkah-langkah atau sintaks dalam mengajar dikelas. Sintaks ini digunakan seorang pendidik sebagai acuan untuk mengajar dikelas. Sintaks model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 sintaks model pembelajaran *cooperative* tipe TGT

(Nurhayati et al., 2018)	(Sholihah et al., 2019)	(Setiawan et al., 2021)	Dalam Penelitian ini
<p>➤ Penyajian Kelas Peserta didik membahas materi dengan kelompoknya, dilanjutkan melakukan tanya jawab bersama pendidik.</p>	<p>➤ Presentasi Materi Materi pembelajaran dijelaskan oleh pendidik sesuai indikator yang harus dikuasai oleh peserta didik.</p>	<p>➤ Pembentukan kelompok Pendidik membentuk kelompok heterogen atau acak yang beranggotakan 3-5 peserta didik.</p>	<p>➤ Presentasi Materi Pendidik menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan yang harus dicapai.</p>
<p>➤ Kelompok (teams) Peserta didik belajar dalam kelompok heterogen.</p>	<p>➤ Pembentukan Kelompok Peserta didik dibentuk kelompok secara</p>	<p>➤ Presentasi Materi Pendidik mempersiapkan pembelajaran, dan menetapkan</p>	<p>➤ Pembentukan Kelompok Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen</p>

	heterogen yang terdiri dari 4-5.	anggota kelompok untuk mengerjakan lembar kegiatan	yang terdiri dari 4-5.
<p>➤ Permainan (games) Peserta didik mengerjakan tugas mengenai media yang telah dibawa oleh pendidik.</p>	<p>➤ Games turnamen Peserta didik melakukan game dengan arahan dari pendidik.</p>	<p>➤ Permainan Peserta didik memainkan game tournament dalam kemampuan heterogen.</p>	<p>➤ Games turnamen Peserta didik bergantian memainkan game dengan menjawab soal memperoleh skor.</p>
<p>➤ Kompetisi/ Turnamen Peserta didik melakukan permainan mengenai materi yang telah diajarkan oleh pendidik.</p>	<p>➤ Penghargaan Kelompok Pendidik menentukan poin tertinggi, memberikan penghargaan kelompok.</p>	<p>➤ Penghargaan Kelompok Memberi penghargaan kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.</p>	<p>➤ Penghargaan Kelompok Pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi.</p>
<p>➤ Pengakuan Kelompok Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.</p>		<p>➤ Evaluasi Peserta didik mengerjakan kuis individu untuk mengetahui tingkat keberhasilan.</p>	<p>➤ Evaluasi Pendidik memberikan soal evaluasi kepada seluruh peserta didik secara individu untuk mengidentifikasi tingkat pemahamannya.</p>

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative* Tipe TGT

Dalam setiap model pembelajaran yang digunakan adanya kelebihan dan kelemahan. Sebelum pemilihan model pembelajaran ada baiknya untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan model untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan ketika model *Cooperative* Tipe TGT di terapkan.

Kelebihan model pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT menurut Wijaya (2019) diantaranya:

- 1) Peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapat dan memperoleh pengetahuan dari hasil berdiskusi kelompok.
- 2) Antar peserta didik saling menghargai satu sama lain.
- 3) Memiliki keterampilan kerja sama yang baik.
- 4) Menumbuhkan perilaku positif dalam persaingan.
- 5) Menumbuhkan keaktifan peserta didik yang mana pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Selain kelebihan model pembelajaran *Cooperative Tipe TGT* Adapun kekurangan menurut Kusumaningsih (2019) pada model pembelajaran ini diantaranya:

- 1) Memakan waktu yang relatif lama
- 2) Sulit diterapkan jika kemampuan pendidik dan sarana kurang tersedia.
- 3) Menggunakan waktu cukup lama pada proses pembelajaran.
- 4) Adanya peserta didik yang kurang aktif dan hanya bergantung pada temanya.

2. Media *Snake and Ladder Game*

a. Pengertian Media *Snake and Ladder Game*

Media snake and ladder game adalah suatu jenis permainan papan yang termasuk dalam kategori “Board Game” yang mirip dengan permainan monopoli dan ludo. Papan permainan ini terdiri dari petak-petak dengan nomor 1-40 yang didesain dengan ular dan

tangga. Pendidik dapat memodifikasi permainan ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Dianti, 2017).

Pembelajaran *snake and ladder game* adalah sebuah alat bantu untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih efektif, tidak hanya pembelajaran lebih efektif akan tetapi dengan penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* membuat peserta didik lebih tertarik untuk pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS.

3. Hasil Belajar IPAS

a. Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai peserta didik. Menurut (Hamalik, 2013) belajar adalah “suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. 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 peserta didik, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena melalui belajarliah ilmu pengetahuan dapat diraih.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Salah satu aspek penting dalam hasil belajar adalah pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang diajarkan, yang merupakan tujuan kognitif dari pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan pencapaian peserta didik pencapaian peserta didik sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk tujuan pembelajaran. Salah satu indikator hasil belajar yang baik adalah kemampuan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh pendidik (Wati, 2021).

Hasil belajar adalah sebuah capaian yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar dapat diukur dalam berbagai cara, tergantung pada tujuan pembelajaran. Dalam konteks akademis, hasil belajar bisa berupa nilai tes, pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Dalam proses pembelajaran hasil belajar bisa dilihat dari kemampuan peserta didik dalam pengerjaan tugas, memecahkan masalah, dan komunikasi efektif. Pentingnya hasil belajar tidak hanya terbatas pada pencapaian akademis atau keterampilan teknis semata, tetapi juga mencakup perkembangan sikap, nilai, dan karakter individu. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan individu sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dialaminya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan kedalam dua kategori utama, yaitu factor internal yang berasal dari karakteristik individu peserta didik, seperti kemampuan intelektual, motivasi seta kemampuan belajar dan kepercayaan diri. Sedangkan factor eksternal berasal dari lingkungan peserta didik, termasuk kondisi proses pembelajaran yang mencakup peran pendidik, kualitas pembelajaran, fasilitas pembelajaran baik fisik maupun digital (Kustiani & Hariani, 2018).

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup semua ranah. Indikator hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai berikut :

Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif

Domain	Kategori	Indikator Kecakapan
Kognitif	Pengetahuan	Menunjukkan, menjelaskan.
	Pemahaman	Menjelaskan, mendefinisikan.
	Aplikasi	Memberikan contoh, menggunakan secara tepat.
	Analisis	Menguraikan, mengklasifikasikan.
	Sintesis	Menghubungkan, menyimpulkan
Evaluasi	Membuat prinsip umum, menilai berdasarkan kriteria, menghasilkan.	

Indikator hasil belajar afektif berhubungan dengan ranah yang berkaitan dengan sikap dan perilaku. Pada ranah

psikomotor dilakukan dengan skil dan ketrampilan yang dimiliki (Oktaviana & Prihatin, 2018)

d. Pengertian IPAS

Dalam kurikulum merdeka memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada kurikulum merdeka ini antara pembelajaran IPA dan IPS yaitu menjadi IPAS sebagaimana yang dikemukakan oleh (Agustina et al., 2022) Dalam kurikulum merdeka pembelajaran antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu pengetahuan social (IPS) diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan social yang menjadi IPAS.

Pada pembelajaran IPAS sendiri di kelas IV pendidik memiliki teknis tersendiri yakni pembelajaran IPAS berlangsung digabungkan dalam 1 persemester yaitu dengan adanya pembelajaran IPA dan IPS persemesternya. Berbeda dengan tahun yang sebelumnya yaitu antara IPA dan IPS dipisahkan tidak dicampurkan, dengan cara semester 1 IPA dan semester 2 IPS. Agar pembelajaran yang tidak monoton dan dikarenakan kurikulum merdeka ini memberikan suatu kebebasan kepada guru serta siswa, tahun ini digabungkan maka dari itu mencoba disetiap semester,

dalam kurikulum merdeka ini dikarenakan memberikan suatu kebebasan kepada guru dan peserta didik hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Sherly dkk (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) yaitu memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik dan guru untuk berinovasi, belajar mandiri, kreatif, kebebasan ini dimulai dari guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pada dasarnya hal ini selaras dengan hasil lapangan yaitu guru mempunyai teknis dalam pembelajaran yang tidak monoton dengan cara penggabungan antara pembelajaran IPA dan IPS di setiap semesternya.

B. Kerangka Berfikir

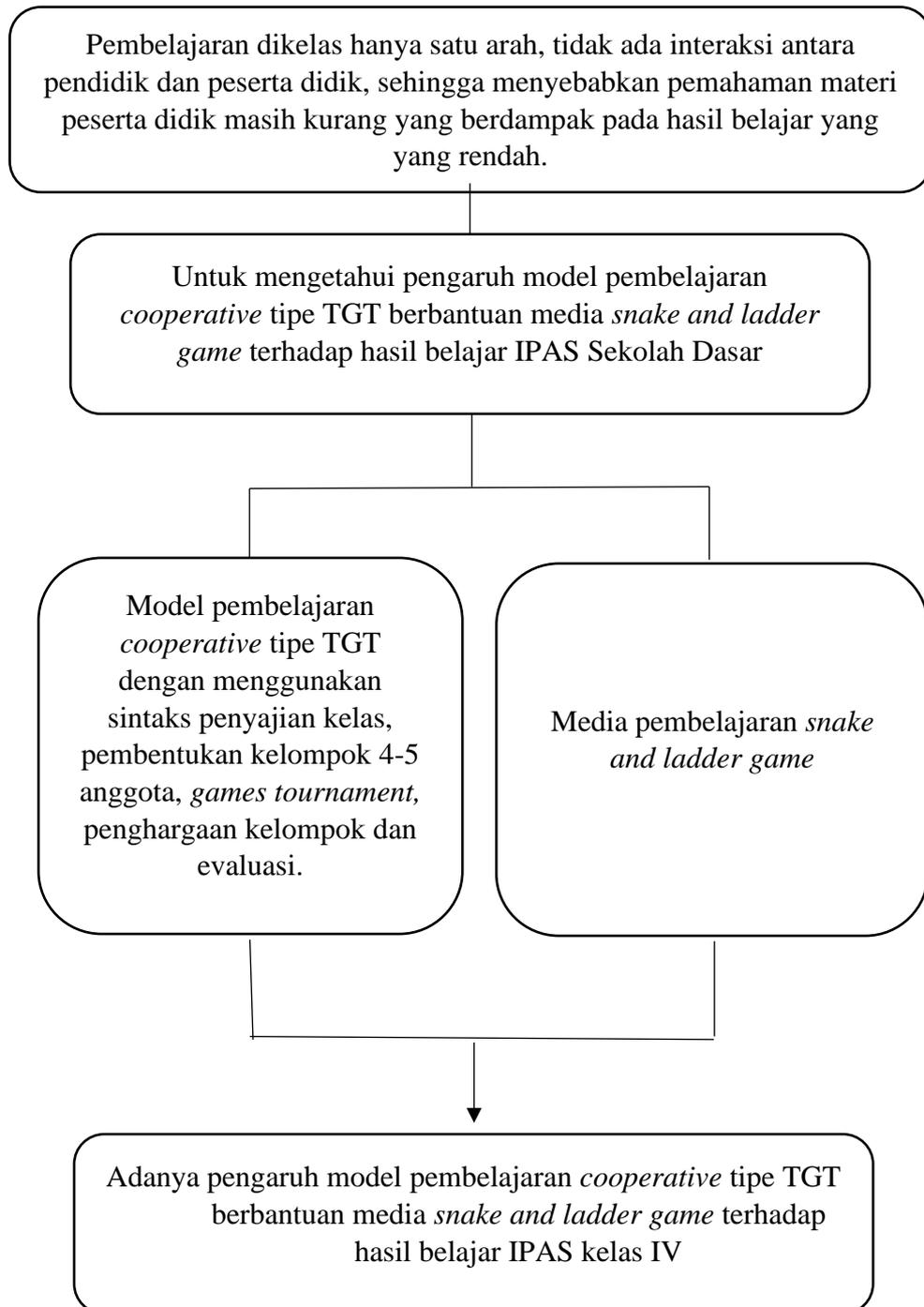
Kerangka berfikir adalah skema tentang hubungan antara variabel yang disusun berdasarkan teori yang telah dideskripsikan yang selanjutnya dianalisis sehingga menghasilkan hubungan antara variabel yang diteliti untuk merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game*, sedangkan variabel (Y) adalah hasil belajar IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang. Penelitian dilakukan di SDN 01 Winongo dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS yaitu pembelajaran dikelas hanya satu arah saja karena pendidik hanya menuliskan dipapan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran yang digunakan kemudian dilanjutkan dengan memberi tugas pada peserta didik

sehingga pemahaman peserta didik kurang diperhatikan oleh pendidik, tidak ada interaksi antara pendidik dan peserta didik karena pada penjelasan tidak adanya ttanya jawab mengenai materi yang dijelaskan. Dengan hal ini kebiasaan pendiidk dalam mengajar kurang adanya variasi dalam menggunakan media pembelajaran maupun model pembelajaran yang sesuai dengan menyebabkan hasil belajar IPAS sangat rendah. Dibuktikan dengan hasil nilai peserta didik pada ulangan yang masih kurang dari KKM yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran pada peserta didik kelas IVB (kelas eksperimen) menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game*. Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT yang diterapkan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran yang penerapannya berbasis permainan kelompok. Media pembelajaran *snake and ladder game* pada penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan desain yang sesuai dengan materi kekayaan budaya di Indonesia seperti alat music, rumah adat, pakaian adat serta alat music tradisional yang terdiri dari 40 kotak. Dengan media *snake and ladder game* menggunakan desain yang menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis game. Kemudian setelah diberikan pembelajaran, siswa diberikan *posttest*. *Posttest* ini bertujuan megukur hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game*. untuk mempermudah

dalam pemahaman ini, kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang dihadapi (Sugiyono, 2013). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ada pengaruh terhadap hasil belajar yang diajar menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game* kelas IV SDN 01 Winonngo.