

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT

a. Model pembelajaran *cooperative*

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau urutan yang digunakan dalam membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain, model pembelajaran dapat digunakan untuk memilih langkah-langkah suatu kegiatan di kelas, artinya ketika guru mengajar dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan (Mirdad, 2020). Model pembelajaran menjadikan kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara yang runtut dalam menjalankan kegiatan belajar yang berguna untuk mencapai suatu tujuan belajar.

Model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang digunakan untuk mengatur proses pembelajaran, termasuk perencanaan kurikulum, desain materi pembelajaran, organisasi pembelajar, serta pemilihan media dan cara belajar yang tepat pada tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa (Nasrun *et al.*, 2018). Dengan begitu penerapan model pembelajaran perlu disesuaikan pada kebutuhan dan karakteristik siswa yang sedang dipelajari. Model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan fokus yang tidak sama, sehingga tidak ada satu model yang tepat untuk semua kondisi pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik suatu pembelajaran serta salah satu serta komponen penting ketika pembelajaran berlangsung (Asyafah, 2019). Model pembelajaran terdapat penyesuaian taktik, pendekatan, rencana, metode, dan taktik proses belajar mencakup menjadi kegiatan pembelajaran yang utuh sehingga dengan mengintegrasikan semua komponen dengan efektif, guru perlu menciptakan pengalaman proses belajar yang menarik dan membuat siswa terkesan.

Model pembelajaran dianggap menjadi kerangka bahkan urutan untuk dipakai ketika berpedoman pada saat perencanaan dan pelaksanaan proses belajar di kelas (Djalal, 2017). Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat, proses belajar di kelas akan terstruktur, efektif, serta memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Model pembelajaran tidak hanya merujuk pada pola atau rencana untuk mengatur proses pembelajaran di kelas, tetapi juga mencakup perencanaan kurikulum jangka panjang, desain materi pembelajaran, dan bimbingan selama pembelajaran berlangsung (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang benar, guru mampu mengatur pembelajaran secara efektif, memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai, dan menyediakan lingkungan belajar yang sesuai terhadap kebutuhan siswa. Dengan begitu, model pembelajaran juga ikut serta membantu dalam mengembangkan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tergambar dari awal sampai akhir yang dirancang dengan tata cara yang sistematis dalam pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan

pembelajaran. Didalam model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dalam pelaksanaannya sehingga guru haru memeperhatikan dengan benar tentang teknis model pembelajaran yang akan di pilih. Hal tersebut dapat dilaksanakan oleh guru dengan efektif dan efisien.

Proses pembelajaran berlangsung guru akan menghadapi bebagai suatu keragaman siswa yang berbeda contohnya keragaman latar budaya, agama, jenis kelamin, tingkat ekonomi dan banyak hal lainnya. Sehingga guru juga harus mampu dalam beradaptasi serta menghandel keragaman siswa-siswa tersebut. Dengan begitu guru dapat menerapkan suatu pembelajaran secara kelompok atau *cooperative learning*. *Cooperative learning* dapat menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman nantinya antar siswa dapat pertukar pikiran dan pendapat yang dapat memecahkan suatu masalah. Pendidikan dapat membantu siswa membangun hubungan baik dengan guru maupun siswa lainnya sehingga akan dihasilkan pendidikan yang berkualitas.

Pembelajaran *cooperative* siswa akan terbantu membuat ikatan yang baik dengan guru maupun siswa lainnya sehingga akan dihasilkan pembelajaran yang berkualitas (Dangkua *et al.*, 2023). Proses belajar ini dapat menciptakan kelas yang imteraktif serta menjadikan tempat untuk membiasakan siswa untuk berani, serta nantinya ketika proses belajar berlangsung dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran.

Pembelajaran *Cooperative* yaitu model pembelajaran yang menjadikan siswa ketika belajar bersama dengan kelompok-kelompok kecil didalamnya terdapat level siswa yang tidak sama (Halawa *et al.*, 2022). Penggunaan model ini,

siswa bekerja sama secara aktif dalam kelompok untuk mencapai proses belajar tertentu. Proses ini mendorong siswa agar membantu, berbagi ide, dan belajar dari sudut pandang yang berbeda, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.

Pembelajaran *cooperative* merupakan kegiatan proses belajar dikelas yang aktif serta mendorong aktifitas belajar berkelompok tidak mandiri (Amin, 2023). Hal tersebut terdapat tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan hidup yang penting seperti kemampuan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, menggunakan logika, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dalam belajar.

Penyusunan pembelajaran *cooperative* dengan baik dan terstruktur dapat memanfaatkan fenomena kerjasama dan gotong royong (Tambak, 2017). Model pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan hubungan yang positif antara siswa, mendorong sikap dan perilaku yang demokratis, serta meningkatkan produktivitas dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran *cooperative* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ketika menyelesaikan tugas secara berkelompok yang mana masing-masing kelompok secara bersama saling membantu untuk memahami materi bersamaan (Riana & Hulu, 2022). Sehingga siswa bukan hanya mengembangkan akademik mereka, tetapi juga sosialisasi dengan sekitar bahkan keterampilan hidup mereka butuhkan nantinya dalam kehidupan di masa depan.

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan model pembelajaran *cooperative* berfokus pada belajar secara berkelompok. Model pembelajaran

cooperative memiliki arti yaitu pembelajaran *Cooperative* adalah metode pengajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok yang lebih kecil untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan guru. Proses ini memungkinkan siswa untuk saling membantu, berbagi ide, dan belajar dari sudut pandang yang berbeda, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman pembelajaran mereka serta mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian TGT

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kolaboratif yang melibatkan turnamen akademik di mana semua siswa dari latar belakang yang tidak sama berpartisipasi tanpa membedakan kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras (Guntarsih, 2018). Sehingga dapat dikatakan siswa setelah berkelompok untuk berkumpul berdiskusi dan memecahkan masalah sudah di berikan oleh guru.

Model pembelajaran TGT didefinisikan menggabungkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang status, memperlakukan perilaku siswa sebagai tutor sebaya dan mencakup aturan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung (Suardin & Andriani, 2021). Aktivitas kegiatan pembelajaran model TGT membuat siswa menikmati suasana pembelajaran sambil bermain yang saling bergantung satu sama lainnya tanpa adanya perbedaan serta membuat setara antar siswa.

Model pembelajaran TGT memang menjadikan salah satu pendekatan proses pembelajaran yang berbasis sosial memiliki keefektifan dalam bekerja sama (Munawaroh *et al.*, 2023). Model ini mendorong siswa bekerja secara kecil dan berpartisipasi dalam game akademik sebagai perwakilan dari kelompok mereka masing-masing. Game akademik dirancang untuk mengukur pemahaman siswa

terhadap materi yang sudah dipelajari, serta nantinya mendorong kerja sama tim dan persaingan sehat.

Model *Team Game Tournament* (TGT) menjadikan salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada kerja sama kelompok dan interaksi multi arah antara siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Piliati *et al.*, 2022). Model pembelajaran TGT tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga membuat beradaptasi terhadap di lingkungan sosial dengan baik kedepannya.

Model TGT adalah salah satu model mengajar secara berkelompok yang penerapannya diawali mengajarkan materi kepada siswa dan diakhiri dengan pertanyaan-pertanyaan berupa *tournament* yang didalamnya terbagi dalam beberapa anggota dari 5 sampai 6 orang siswa (Yuliyanti & Sunarsih, 2019). Yang mana penggunaan model pembelajaran ini cocok digunakan karena siswa berada di usia bermain sehingga dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan konsep bermain sambil belajar agar siswa tertarik dalam proses belajar dan memiliki hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran TGT adalah metode pengajaran yang memenuhi beragam keterampilan siswa, dimulai dengan instruktur menguraikan tujuan pelajaran dan memberikan materi yang relevan, diikuti oleh siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dengan bimbingan guru, yang berpuncak pada ujian akhir untuk memverifikasi bahwa semua siswa telah berhasil menyelesaikan kursus. (Andrijanto, 2023). Dengan memiliki tujuan pembelajaran dalam kelompok-

kelompok heterogen, di mana siswa dengan berbagai latar belakang, kemampuan, dan kekuatan dapat bekerja bersama. Ini membantu memperluas pemahaman siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan individu yang berbeda-beda.

TGT menjadikan proses belajar menjadi turnamen akademik dengan memberikan kuis dengan sistem skor terhadap kinerja siswa yang telah berlomba dengan anggota tim lain. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang mana mencakup komponen proses belajar yang terkemas berbentuk *game* yang melibatkan kelompok-kelompok siswa yang melaksanakan permainan turnamen atau kuis (Hakim & Syofyan, 2018).

TGT merupakan model pembelajaran dengan tipe yang sederhana serta mudah diterapkan yang melibatkan penugasan semua siswa tanpa memperhatikan status serta memanfaatkan partisipasi siswa sebagai tutor dan memberikan penghargaan untuk siswa (Yunita & Trisiantari, 2019). Sehingga penerapan model ini bermanfaat untuk menuntut siswa lebih berani serta serius dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Dengan begitu siswa akan berkontribusi secara langsung dalam proses belajar dan melatih bersaing secara positif dan memberikan tanggung jawab kepada siswa.

Penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT (Team Games Tournament) memiliki kecocokan ketika diterapkan kepada siswa untuk mengukur kolaborasi antar siswa di kelas (Erviani *et al.*, 2022). Turnamen ini disusun dari pertanyaan dengan materi yang sudah disajikan serta telah dirancang untuk

mengukur kemampuan yang diperoleh siswa dari pembelajaran yang sudah di lakukan dikelas.

Pembelajaran *cooperative* tipe TGT membuat siswa terbantu dalam proses pembelajaran, karena turnamen yang berikan membuat siswa menjadi lebih bersemangat serta membuat siswa lebih bebas ketika berinteraksi serta bertukar pikiran saat memecahkan masalah pada saat proses belajar (Alawiyah *et al.*, 2023). Sehingga akan lebih belajar menghargai setiap pendapat teman diskusinya yang mana nantinya dapat meningkatkan kebaikan individu dan memiliki toleran antar siswa bahkan dengan guru. Dengan begitu nantinya akan terbentuknya kepemimpinan dan tanggung jawab serta dapat menghormati keputusan yang berbeda.

Penulis menyimpulkan model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar secara tim atau berkelompok yang beranggotakan 4-5 anggota tanpa membedakan siswa serta tingkat kemampuan siswa yang menerapkan unsur turnamen atau permainan untuk berdiskusi dalam menyelesaikan masalah secara berkelompok.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran TGT

Menurut M. Rusman (2018) langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu:

- 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*)
- 2) Belajar tim (*teams*). Siswa melakukan pengerjaan lembar kegiatan bersama tim untuk penguasaan materi.

- 3) Permainan (*games*). Para siswa melakukan permainan *game* akademik.
- 4) Pertandingan (*tournament*). Siswa memainkan pertandingan yang dilakukan antar anggota kelompok.
- 5) Perhargaan kelompok (*team recognition*). Setelah melakukan pertandingan (*tournament*) kelompok akan diberi penghargaan.

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang harus di perhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT Menurut Nurhayati *et al.*, (2022), diantaranya:

- 1) Kelas diperkenalkan dengan tujuan unit, materi, dan tugas kelompok oleh instruktur.
- 2) Guru menugaskan setiap siswa ke dalam kelompok dan meminta mereka mengerjakan tugas tersebut bersama-sama.
- 3) Lembar kerja di berikan oleh guru berisikan pertanyaan guna mengetes pengetahuan siswa.
- 4) Turnamen dilakukan atau setelah guru melakukan pemateri di kelas.
- 5) Memberikan penghargaan kepada siswa.

Menurut Isrok'atun (2019) terdapat empat tahapan dalam model pembelajaran TGT ketika berlangsungnya pembelajaran, yaitu:

- 1) Presentasi di kelas, guru mempresentasikan materi pembelajaran di depan kelas
- 2) Belajar kelompok, siswa di arahkan untuk berkelompok dan melakukan diskusi kelompok
- 3) Turnamen, siswa yang secara berkelompok melakukan permainan turnamen
- 4) Penghargaan, tahap ini siswa yang menang maupun tidak menang tetap diberikan penghargaan

Menurut Setianingrum & Azizah (2021) terdapat 4 tahapan kegiatan pembelajaran TGT, yang diantaranya:

- 1) Penyajian, penyajian beberapa materi yang akan di ajarkan
- 2) Membagi kelompok, membagi siswa untuk berkemlompok secara heterogen
- 3) Mencoba permainan, melakukan kegiatan permainan yang dilakukan oleh masing-masing kelompok
- 4) Pertandingan, memberikan *reward* kepada siswa.

Adapun langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Astuti *et al.*, (2022), ialah sebagai berikut:

- 1) Melakukan presentasi
- 2) Kegiatan belajar bersama tim
- 3) Game berisikan pertanyaan materi yang relevan
- 4) Siswa melakukan turnamen

- 5) Skor dilihat dengan melihat seberapa banyak siswa mengumpulkan kartu soal dari permainan

Berdasarkan pada beberapa teori diatas, penulis menyimpulkan langkah pembelajaran TGT, yaitu:

- 1) Pembentukan kelompok belajar yang acak.
- 2) Guru menyiapkan materi pembelajaran, kelompok belajar dalam tim kemudian pengerjaan lembar kegiatan untuk penguasaan materi yang diberikan.
- 3) Siswa memainkan suatu turnamen *game*
- 4) Pemberian penghargaan kepada kelompok
- 5) Pengerjaan soal secara individu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang di peroleh.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran 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 TGT di terapkan.

Kelebihan TGT menurut Suardin & Andriani (2021) diantaranya:

- 1) Siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapat dan memperoleh pengetahuan dari hasil berdiskusi kelompok.
- 2) Antar siswa saling menghargai satu sama lain.

- 3) Memiliki keterampilan kerja sama yang baik.
- 4) Menumbuhkan perilaku positif dalam persaingan.
- 5) Menumbuhkan keaktifan siswa yang mana pembelajaran berpusat pada siswa.

Selain kelebihan TGT Adapun kekurangan menurut pada model pembelajaran ini diantaranya:

- 1) Memakan waktu yang relatif lama
- 2) Sulit diterapkan jika kemampuan guru dan sarana tidak cukup tersedia.
- 3) Jika kurang sportivitas antar siswa akan membuat kegaduhan.
- 4) Sulitnya mentransfer pengetahuan lain kepada antar siswa.

2. Media *Linktree*

a. Pengertian Media *Linktree*

Linktree adalah bagian situs web yang dapat diakses oleh pengguna terdaftar menggunakan satu URL yang dapat ditautkan ke media sosial. Pengguna dapat menggunakan semua URL di bagian tersebut untuk meningkatkan pengalaman *e-learning* mereka (Wiworo Jati, 2024). *Linktree* memiliki keunggulan yang sangat mudah digunakan dalam pengoperasiannya sehingga memudahkan siswa dalam pembelajaran

Media *Linktree* merupakan media yang berbasis situs yang memiliki fungsi utamanya adalah dapat mendukung dalam menyempurnakan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan memudahkan ketika proses pembelajaran (Rambe *et al.*, 2023). Media *Linktree* agar dapat

membantu siswa belajar secara mandiri dan membuat siswa lebih mudah mengakses materi ketika proses belajar.

Linktree mengandung tautan yang dapat diberbagai fitur seperti materi pelajaran, tes, permainan yang disematkan kedalam *link* (Firda & Rachmadyanti, 2022). Penggunaan *Linktree* mampu membuat pembelajaran yang menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik.

Aplikasi *Linktree* ini memiliki beberapa keunggulan salah satunya sangat mudah digunakan karena pengguna dapat membuat tampilan sendiri, memodifikasi, mengganti nama, bahkan mengedit tautan sebelum digunakan dalam proses belajar (Nurafni & Ninawati, 2021). Penggunaan media ini berguna untuk menambah fasilitas kegiatan belajar dikelas dalam membuat siswa lebih berminat ketika belajar.

Linktree adalah situs web kecil yang digunakan sebagai alat pengajaran inovatif untuk berbagai jenis tautan (Padmini *et al.*, 2022). *Link* ini dapat diakses berkali-kali setelah dibuka dan bagikan. Yang mana bermanfaat untuk bisa di baca berulang-ulang bahkan ketika pembelajaran disekolah bahkan untuk belajar dirumah.

Linktree adalah platform yang berguna untuk membuat konten situs yang mudah dipersonalisasi dan desain yang nantinya dapat menonjolkan poin penting yang akan dibahas (Aeni *et al.*, 2023). *Linktree* dalam konteks pembelajaran memang cukup mudah dan memiliki berbagai fitur yang berguna. Menggunakan media ini di kelas mungkin merupakan

pendekatan baru untuk membangkitkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran.

Media *Linktree* sebuah *website* yang berfungsi sebagai penyedia daftar kehadiran, materi, contoh cerita, kuis, dan ruang konsultasi siswa dengan guru dapat menjadi solusi yang efektif (Sihombing *et al.*, 2023). *Linktree* memungkinkan pendidik untuk mengumpulkan semua materi pelajaran di satu tempat, sehingga mudah diakses oleh siswa melalui jaringan koneksi yang relevan.

Untuk memfasilitasi berbagi konten secara gratis di beberapa platform media sosial, seperti WhatsApp, Instagram, Twitter, Facebook, dan lainnya, media *Linktree* adalah platform berbasis web yang dapat mengakomodasi penyematan materi, kehadiran, kuis, dan lainnya. (Amaliah *et al.*, 2021). Dengan memanfaatkan media alternatif berbasis link dengan tepat, pengajar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memotivasi bagi siswa. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Linktree adalah platform yang berfungsi untuk membuat halaman *website* yang mudah dipersonalisasi dan didesain sekaligus menampung semua tautan penting yang akan dibagikan (Juanda *et al.*, 2022). Dengan menggunakan *link*, materi pembelajaran dapat diakses secara mudah oleh siswa dari berbagai perangkat seperti laptop, *smartphone*, atau tablet. Kemudahan akses ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan pun dan

di mana pun mereka berada, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat mereka dalam proses pembelajaran.

Linktree Ini adalah alat umum di kalangan pemasar internet karena memungkinkan mereka menggabungkan konten dari beberapa sumber ke dalam satu layar. Salah satu cara menggunakan *Linktree* adalah dengan menampilkan tautan ke berbagai hal seperti situs web, video YouTube, Google Drive, dan alamat email. Materi pembelajaran siswa dapat dibuat dari tautan di *Linktree* (Fatchiyah & Utami, 2022).

Penulis menyimpulkan dari beberapa definisi diatas bahwa *Linktree* adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat daftar tautan yang dapat diakses melalui satu tautan utama. Pengguna dapat menambahkan tautan-tautan ke berbagai sumber daya atau materi pembelajaran, seperti artikel, video, situs web, dan sebagainya. Dengan menggunakan *Linktree* dalam konteks pembelajaran, guru dapat membuat daftar tautan yang berisi berbagai sumber daya pembelajaran yang relevan untuk materi yang sedang dipelajari.

b. Manfaat Media *Linktree*

Media *Linktree* dapat memiliki beberapa manfaat yang signifikan dalam konteks pembelajaran:

- 1) Pembelajaran lebih menarik karena pusat perhatian siswa tertuju pada media pembelajaran.
- 2) Dapat memberikan pedoman atau arahan kepada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

- 3) *Linktree* memudahkan guru untuk mengumpulkan semua sumber daya pembelajaran menjadi satu tempat yang terorganisir.
- 4) Guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses semua sumber daya pembelajaran yang mereka butuhkan dengan hanya satu tautan.
- 5) Fleksibilitas dalam Penyampaian Materi.
- 6) Penggunaan media *Linktree*, siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Mereka dapat dengan cepat menemukan dan menjelajahi sumber daya pembelajaran yang menarik bagi mereka, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Linktree* sangat cocok digunakan untuk menarik perhatian siswa, menambah semangat belajar dan siswa dapat menemukan hal baru dengan mengakses media pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan jelas kepada siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Linktree*

Kelebihan media *Linktree* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memiliki daya jangkauan yang luas
- 2) Media yang berupa *link* dapat diakses secara berulang-ulang
- 3) Penggunaan media yang mudah dapat diakses dimana saja dan menggunakan apapun
- 4) Penyampaian materi lebih ringkas dan tidak tercampur

Kekurangan media *Linktree* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dalam pembuatan harus dengan teliti dan memerlukan waktu yang lumayan lama
- 2) Untuk mengakses memerlukan internet

Dari urian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap media atau alat penunjang pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, dimana kelebihan bermanfaat untuk memperlancar kegiatan pembelajaran bari siswa atau guru dengan tujuan membantu siswa untuk belajar secara optimal. Sedangkan kekurangan pada media pembelajaran diharapkan tidak menjadi halangan untuk memberikan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media.

3. Hasil Belajar IPAS

a. Hasil Belajar

Bloom berpendapat bahwa hasil belajar adalah kepemilikan siswa atas tiga jenis pengetahuan: intelektual, praktis, dan berbasis sikap (Aulia & Sontani, 2018). Sebagai generalisasi, kita dapat mengatakan bahwa hasil belajar adalah hal-hal yang dilakukan siswa yang menyebabkan siswa memiliki kemampuan ketika belajar.

Hasil belajar dapat didefinisikan suatu prestasi belajar siswa yang telah tercapai ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat suatu perubahan serta adanya perubahan tingkah laku atau sikap perilaku siswa (Lahir *et al.*, 2017). Sehingga siswa yang mendapatkan hasil belajar

tinggi jika di dalam proses pembelajaran guru dan siswa bisa bekerjasama dalam mencapai tujuan belajar.

Jelas dari definisi sebelumnya bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil mengikuti kegiatan pembelajaran. Bakat kognitif, emosional, dan psikomotorik semuanya merupakan bagian darinya. Salah satu cara untuk mengukur hasil pembelajaran adalah dengan mengadakan ujian yang mengukur seberapa baik siswa memahami konten yang dibahas di kelas. Ketika digunakan sebagai ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan kursus, hasil pembelajaran secara inheren bergantung pada sejumlah variabel kontekstual. Berikut unsur-unsur yang mempengaruhi hasil belajar:

- 1) Faktor yang ada dari dalam diri individu siswa yang sedang belajar (*factor internal*).
- 2) Faktor yang ada dari luar individu siswa yang sedang belajar (*factor eksternal*).

b. IPAS SD

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembangunan yang lebih kontekstual dapat dibangun dengan menggabungkan ilmu-ilmu ilmiah dan ilmu-ilmu sosial. Hal ini dikarenakan informasi ilmu pengetahuan sosial dapat digunakan untuk melengkapi informasi ilmu pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-hari (Norma Aroyandini *et al.*, 2022)

Pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak jauh berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Perlu merencanakan ke depan agar sesuai dengan kurikulum. Model pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Kurniawan, 2019) yang berjudul Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model TGT yang digunakan ketika pembelajaran yaitu dibuktikan dengan Hasil uji t diperoleh nilai $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ H_a diterima atau $4,35 \geq 2,048$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan model TGT dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan kenaikan 23,3%.

Penelitian lain yang diteliti oleh (Zain & Masamah, 2024) meneliti mengenai *Experimentation of Mathematics Learning Assisted by the Digital Linktree Platform on Islamic Integrated Geometry Material to Improve Student Learning Outcomes*, yang memperoleh hasil pengujian signifikan $0.000 < 0.05$ yang dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *linktree* tersebut dapat meningkatkan perolehan terhadap hasil belajar siswa.

B. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan perolehan terhadap perubahan tingkah laku siswa yang memiliki kemampuan pemahaman setelah menerima kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa yang tinggi dapat ditentukan oleh faktor

dari siswa itu sendiri (*faktor internal*) selain itu juga dapat di tentukan oleh faktor lain yang tidak dari siswa (*faktor eksternal*). Kegiatan proses pembelajaran yang efektif ditentukan oleh tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa pada suatu topik. Terdapat korelasi antara kegiatan pembelajaran yang diberikan guru di kelas dengan hasil yang dicapai siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, penting untuk merencanakan secara matang kegiatan pembelajaran yang akan diikuti siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, di temukan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN Purworejo 02 menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal yang mana dalam pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan masih menerapkan *teacher centered* sehingga masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menjadikan siswa menjadi ramai didalam kelas dan membuat hasil belajar beberapa siswa kurang maksimal.

Bantuan berupa model pembelajaran baru dan media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian siswa tentu diperlukan dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Paradigma pembelajaran *Cooperative TGT* merupakan pilihan yang cocok untuk bentuk pembelajaran ini. Siswa dengan berbagai keterampilan disikapi dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Cooperative* tipe TGT ini. Penggunaannya dengan baik mungkin akan membuat kelas lebih terlibat

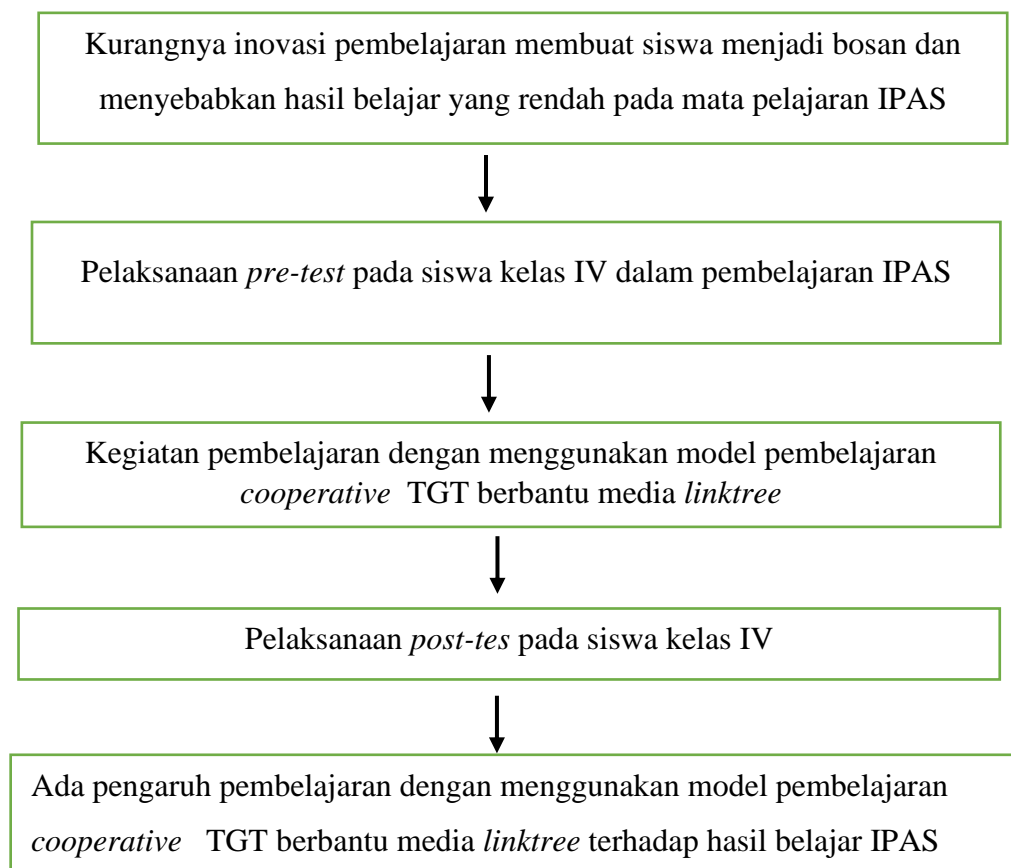
dibandingkan model pembelajaran biasa. Dalam penggunaan model *cooperative* tipe TGT ini sangat tepat diterapkan karena siswa akan di hadapkan pada latihan-latihan soal atau pemecahan masalah yang dapat diselesaikan secara berdiskusi dan berkelompok dengan teman sebaya.

Siswa dalam pembelajaran TGT semacam ini mengambil peran lebih aktif dalam pendidikannya sendiri, dengan instruktur mengambil peran sebagai fasilitator yang berupaya menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Adapun kelebihan jika menggunakan model TGT ini diantaranya siswa lebih berbaur antar siswa lainnya, siswa lebih supportif dalam melakukan diskusi, siswa lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung. Tidak di pungkiri demikian jika ada kelebihan pasti ada kelemahan model TGT tersebut di antaranya jika guru tidak bisa mengkondisikan akan terjadi kegaduhan, memakan waktu yang sedikit lebih lama ketika pembelajaran.

Penerapan model TGT akan lebih lengkap jika menerapkan bantuan media ajar untuk penyampaian materi, media yang cocok digunakan dalam materi mengubah bentuk energi adalah *Linktree*. Media *Linktree* merupakan media berupa link yang dapat memuat sebuah materi bahkan latihan soal secara digital sehingga dapat di lihat secara nyata dan mudah di pahami dalam penyampaian materi. Adapun kelebihan media *Linktree* adalah pembuatan media mudah dibuat serta mudah untuk menyampaikan materi. Sedangkan kelemahan *Linktree* adalah dalam pembuatannya harus ekstra hati-hati dan teliti dalam setiap *step by step*.

Penggabungan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dengan bantuan media *Linktree* diharapkan siswa lebih aktif dan mudah memahami dalam kegiatan pembelajaran serta pembelajaran menjadi menyenangkan serta siswa dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_1 = terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative* TGT berbantuan media *Linktree* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purworejo 02.

H_0 = tidak terdapat terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative* TGT berbantuan media *Linktree* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purworejo 02.