

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model *Teams Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian *Teams Game Tournament* (TGT)

Awalnya TGT dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1975. Menurut (Surya Hamdani & Widi Wardani, 2019), TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, ini mencakup aktivitas yang dirancang untuk seluruh siswa dengan elemen permainan, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil tanpa memperhatikan status. Model TGT (*Teams Game Tournament*) adalah permainan yang dimainkan dengan beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda (Fauziah & Subhananto, 2016). Model TGT ini dilakukan dengan aktivitas permainan sebagai upaya untuk dapat menciptakan keaktifan seluruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mana siswa dapat bersaing secara sehat dengan anggota tim lainnya untuk mendapatkan point atau skor tim untuk mereka. Dimana setiap anggota mewakili kelompoknya untuk melakukan tournament. Hal ini senada juga dinyatakan oleh (Desstya, 2013), belajar melalui bermain tidak serta merta memberikan dampak negatif terhadap keberhasilan belajar siswa. Hal ini disebabkan

penyajian materi mendorong siswa untuk aktif belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga meningkatkan kontribusinya dalam belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran TGT ini menjadi salah satu alternatif pemilihan model pembelajaran yang tepat, untuk menciptakan keaktifan seluruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Langkah-langkah model *Teams Game Tournament* (TGT)

Menurut (Wirawan, 2022) langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

1. Mengajar (*teach*)

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi, tujuan pembelajaran, tugas atau kegiatan dalam *Teams Game Tournament* yang diajarkan secara langsung di depan kelas. Siswa harus memberikan perhatian penuh selama pembelajaran, karena hal ini akan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran berikutnya dan skor kuis masing-masing tim pada akhir pembelajaran.

2. *Teams* (Belajar Kelompok)

Siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa secara heterogen, baik dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Fungsi utama dari tim ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar

belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti permainan serta mengerjakan kuis dengan baik.

3. *Game*

Anggota kelompok dari setiap kelompok berpartisipasi dalam *game*. Tujuan dari *game* ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah memahami materi, dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa yang berhasil menjawab benar pertanyaan akan mendapatkan skor yang nantinya akan disatukan pada kegiatan *turnament*.

4. *Tournament* (Pertandingan)

Tournament adalah struktur dimana *game* dimainkan. Permainan biasanya dimainkan pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan materi di kelas dan tim telah menyelesaikan kerja kelompok pada lembar kegiatan. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana siswa yang memperoleh prestasi belajar tertinggi digabungkan dengan siswa yang memiliki kemampuan akademik yang sama. Oleh karena itu, dalam setiap kelompok turnamen diusahakan setiap siswa homogen.

5. *Reinforcement* (Penghargaan)

Setelah selesai melakukan kegiatan *tournament*, guru mengakumulasikan skor yang didapat dari menjawab soal yang benar yang diberikan oleh guru dari masing-masing kelompok atau tim. Tim

yang berhasil memperoleh skor terbanyak, akan mendapatkan suatu penghargaan atau reward berupa hadiah maupun sertifikat yang diberikan oleh guru di depan kelas.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut (Muhamad *et al.*, 2016) adalah

1. Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dijadikan soal dalam *tournament*.
2. Guru harus mengkomunikasikan tujuan dan manfaat *tournament* pembelajaran yang diberikan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru mengajukan pertanyaan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap konten yang disajikan.
4. Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok heterogen berdasarkan hasil tes atau kuis oleh masing-masing kelompok pelaksanaan *tournament*.
5. Guru mengumumkan kelompok pemenang dan memberikan hadiah kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Menurut (Nur Sodiq & Trisniawati, 2020) langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu,

1. Mengelompokkan siswa menjadi beberapa tim yang beranggotakan 4 hingga 5 siswa, dengan jumlah anggota yang sama dalam setiap kelompok.

2. Memberikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama dan ajukan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman dan ingatan siswa terhadap pelajaran.
3. Memberikan sebagian pertanyaan kepada siswa, dan sebut ini sebagai “putaran satu”, setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara individu. Siswa kemudian diminta untuk menggabungkan hasil skor yang didapat dengan hasil masing-masing anggota tim mereka untuk mendapatkan skor tim dan mempresentasikan hasilnya kepada masing-masing tim.
4. Siswa kemudian diminta belajar ulang untuk “putaran kedua”, durasi metode ini bervariasi, dan guru dapat menggunakan putaran sebanyak mungkin, pastikan tim memiliki kesempatan untuk menyelesaikan sesi pembelajaran diantara setiap putaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut mengenai langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa tergantung banyaknya siswa dalam kelas.
2. Guru memberikan dan menjelaskan materi pembelajaran, yang kemudian dari materi yang dijelaskan akan dibuat menjadi pertanyaan *tournament*.
3. Guru mengadakan *game (tournament)* yaitu setiap siswa dalam kelompok bermain untuk memilih nomor soal dan menjawabnya dengan

berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing namun dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.

4. Setiap skor yang didapatkan dari menjawab pertanyaan dengan benar setiap individu akan dijumlahkan menjadi satu per kelompok. Kelompok yang mendapat jumlah skor terbanyak maka itu yang menang.
5. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak selama *game* yang bertujuan untuk memberikan apresiasi.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Model pembelajaran TGT ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut (Joniansyah, 2012), kelebihan model pembelajaran TGT ini sebagai berikut.

- a. Terus meningkatkan semangat/antusiasme peserta didik dalam belajar.
- b. Mengutamakan perbedaan individu.
- c. Siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Ajari peserta didik untuk berlatih berinteraksi dengan orang lain.
- e. Motivasi belajar peserta didik akan meningkat.
- f. Hasil belajar peserta didik meningkat.

Kelemahan dari model pembelajaran TGT ini menurut (Ziyan Takhqiqi *et al.*, 2010) sebagai berikut.

- a. Dari sudut pandang akademis, sulit untuk membagi siswa dengan kemampuan berbeda ke dalam kelompok.
- b. Banyak waktu yang akan dihabiskan untuk berdiskusi, yang mungkin dapat melebihi batas waktu yang telah ditentukan.
- c. Ketika siswa yang berkemampuan tinggi belum terbiasa menjelaskan sesuatu kepada siswa yang berkemampuan rendah.

Cara untuk mengatasi kelemahan pada model pembelajaran TGT ini antara lain sebagai berikut.

1. Guru harus teliti dalam menentukan pembagian kelompok, sehingga kemampuan heterogen masing-masing kelompok terpenuhi.
2. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus dapat menguasai kelas secara menyeluruh, sehingga jalannya diskusi dapat terkontrol dengan baik.
3. Guru harus merencanakan dan menyusun waktu lebih matang agar pembelajaran sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.

2. Model Konvensional

a. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional biasanya merupakan proses pembelajaran satu arah, transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai dan lain-lainnya dari seorang pengajar dan siswa. Model ini dibangun dengan asumsi bahwa siswa ibarat botol

kosong atau kertas putih. Guru yang harus mengisi botol dengan air atau menulis sesuatu di kertas putih (Helmiati, 2014).

Model pembelajaran konvensional merupakan model yang hampir selalu digunakan dalam dunia pendidikan, karena sederhana dan mudah digunakan (Magdalena, 2018). Adapun dalam penelitian ini model konvensional yang dimaksud adalah metode ceramah. Pembelajaran ceramah yaitu terbilang sederhana dan memungkinkan siswa menguasai materi, sebab apa yang diajarkan guru adalah apa yang telah dikuasai siswa. Sehingga apa yang dipelajari siswa ditentukan oleh apa yang dipelajari guru (Sembiring, 2021).

Berdasarkan teori model pembelajaran konvensional diatas, dapat disimpulkan bahwasanya ceramah adalah metode pembelajaran dari model konvensional yang melibatkan proses belajar satu arah, di mana guru mentransfer pengetahuan, informasi, norma, dan nilai kepada siswa. Metode ini didasarkan pada pemikiran bahwa siswa adalah ibarat botol kosong atau selembar kertas kosong yang perlu diisi atau ditulis oleh guru. Ceramah merupakan metode yang sering digunakan karena kesederhanaannya dan kemudahan penggunaannya. Dalam ceramah, kemampuan siswa dalam menguasai materi sangat bergantung pada penguasaan guru terhadap materi tersebut. Karena apa yang diajarkan guru itulah yang nantinya dipelajari oleh siswa.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Konvensional

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model konvensional adalah sebagai berikut, menurut (Purnomo *et al.*, 2022),

1. Guru memberikan pengakuan dan motivasi pada siswa di awal pembelajaran.
2. Guru harus menjaga perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat berkonsentrasi pada materi pembelajaran.
3. Guru akan menerangkan isi pelajaran secara lisan.
4. Guru memberikan contoh untuk menggambarkan dari apa yang telah diterangkan sebelumnya.
5. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
6. Guru memberikan tugas kepada siswa yang sesuai dengan materi yang diberikan.
7. Guru mengulas tugas yang telah diselesaikan siswa.
8. Guru menuntun siswa untuk memahami intisari isi pelajaran yang telah disampaikan.

Menurut (Sahimin, 2017) mengemukakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran konvensional,

1. Persiapan (*preparation*)
2. Penyajian (*presentation*)
3. Menghubungkan (*correlation*)
4. Meringkas (*generalization*)
5. Penerapan (*application*)

Dari beberapa pendapat diatas, seorang pengajar atau pendidik dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran apa pun yang mengajarkan materi dengan model pembelajaran konvensional tentu ada cara tersendiri yakni.

1. Saat menyampaikan tujuan, guru melakukan model konvensional untuk mengkomunikasikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai.
2. Dalam menyajikan informasi, guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap. Diharapkan siswa mampu menyimak dengan seksama dan memahami apa yang dijelaskan.
3. Sebagai umpan balik, guru melakukan sesi tanya jawab dengan beberapa siswa untuk membantu mereka memahami apa yang telah disampaikan guru tentang materi pembelajaran.
4. Untuk memberikan kesempatan tambahan, guru memberikan tugas tambahan kepada siswa untuk dikerjakan di rumah yakni untuk mengingatkan mereka akan isi materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Menurut (Purnomo *et al.*, 2022) kelemahan model konvensional sebagai berikut.

1. Monoton dan membosankan

2. Informasi hanya berjalan satu arah, yaitu dari guru ke siswa.
3. Siswa menjadi tidak aktif karena pembelajarannya didominasi oleh guru.
4. Siswa tidak dianjurkan untuk membaca.
5. Siswa menjadi kurang melekat pada ingatannya.

Kelebihan model konvensional ini menurut (Helmiati, 2014) sebagai berikut.

1. Komunikasikan informasi dengan cepat dan komprehensif.
2. Merangsang minat siswa akan informasi
3. Berbeda dengan model pembelajaran yang lain, model ini tidak memerlukan peralatan yang lengkap sehingga mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.
4. Model konvensional tidak memerlukan persiapan ekstensif.
5. Guru dapat mengontrol keadaan kelas, misal kontrak belajar di kelas.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi. Orang lain dapat menerima pesan atau informasi selama proses komunikasi. Media adalah alat yang membantu proses komunikasi agar tidak terjadi kesesatan.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk komunikasi atau proses belajar

mengajar. Media dapat mencakup semua bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk proses penyaluran pesan dan memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, dan mengeksplorasi dunia baru (Nunu, 2012).

Menurut (Fadilah, 2020), media pembelajaran membantu guru dengan siswa berinteraksi satu sama lain, yang membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut (Nurrita, 2018), media pembelajaran menempati kedudukan yang sangat penting diantara komponen suatu sistem pembelajaran, karena media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (proses interaksi antara guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar), dan kualitas belajar siswa harus ditingkatkan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas, diharapkan dapat meningkatkan variasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar konkrit siswa, mampu mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif, aktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan.

b. Manfaat penggunaan media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut manfaat penggunaan media pembelajaran: Menurut

(Nurrita, 2018) keunggulan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik sebagai berikut.

- a. Pembelajaran menarik perhatian peserta didik, dan meningkatkan minat serta keinginannya untuk belajar.
- b. Makna pembelajaran menjadi lebih jelas, siswa mudah memahaminya, dan memungkinkannya penguasaan materi lebih cepat dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode pembelajaran akan lebih beragam, tidak hanya ceramah saja, sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga terutama jika guru mengajar pada setiap jam pembelajaran.
- d. Siswa menjadi lebih aktif, sebab siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi beraktifitas seperti mengamati, menanya, menciptakan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Menurut (Rejeki *et al.*, 2020) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat yang bisa didapatkan di antaranya,

- a. Dapat digunakan secara langsung untuk menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik dan sebaliknya,
- b. Dapat meningkatkan kemampuan individu siswa.
- c. Siswa termotivasi saat belajar.

- d. Apabila guru mampu merancang media pembelajaran dengan tepat maka kualitas pembelajaran akan meningkat.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyampaian pesan atau informasi sehingga dapat memudahkan proses belajar, mengarahkan perhatian dan meningkatkan motivasi, serta mengatasi keterbatasan ruang, temporal dan sensorik.

c. Media Teka Teki Silang (TTS)

Menurut (Astrissi *et al.*, 2014), TTS merupakan permainan mengisi ruang-ruang kosong berupa kotak putih dengan huruf-huruf berbentuk suatu kata-kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dibagi ke dalam kategori horizontal dan menurun tergantung pada arah kata yang harus diisi.

TTS dapat digunakan sebagai bahan belajar anak di sekolah dasar (SD) yang menekankan anak untuk belajar sambil bermain. Kegiatan mengisi TTS memang sangat mengasyikkan dan menyenangkan selain dapat menghibur dan mengusir rasa bosan. Menurut (Mirzandani, 2012), manfaat TTS adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sebab dalam pengisian TTS membuat kondisi pikiran menjadi jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Menurut (Aspriyani & Suzana, 2020), bahwa permainan TTS sangat efektif digunakan karena

dapat meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam belajar.

Adapun langkah-langkah strategi media teka-teki silang sebagai berikut.

- a. Menyiapkan daftar soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang ingin dicapai.
- b. Masukkan soal pada kolom yang sudah tersedia.
- c. Mengkategorisasikan pertanyaan-pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan menurun, dimana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama.
- d. Guru menampilkan teka-teki silang didepan kelas dengan menggunakan proyektor.
- e. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen
- f. Guru membuat aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah karakter pada pengisian kata-kata dalam kotak teka-teki.
- g. Teka-teki tersebut diisi secara horizontal ataupun menurun.
- h. Guru memberikan reward kepada individu/kelompok yang mengerjakan dengan benar.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Teka-Teki Silang

Menurut (Astrissi *et al.*, 2014), kelebihan media TTS yaitu mencakup unsur permainan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab setiap pertanyaan dan mendorong kerjasama yang

sehat antar siswa, merangsang siswa untuk aktif dan kritis, merangsang berpikir, meningkatkan kreatifitas, dan membantu siswa menjawab pertanyaan dengan lebih teliti. (Maulidina, 2018), penggunaan media teka teki silang mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

- a. Kelebihan penggunaan media teka teki silang adalah: (1) siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas; (2) siswa dapat meningkatkan keterampilannya; (3) siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit; (4) kombinasi interaksi kelas dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan yang terjadi di dalam kelas; (5) siswa dapat meningkatkan minat belajarnya; (6) siswa dapat merangsang minat membacanya; dan (7) dapat digunakan sebagai tes hasil belajar siswa secara individu maupun berkelompok.
- b. Kelemahan dari penggunaan media TTS adalah: (1) siswa menjadi kurang fokus pada materi yang disampaikan langsung oleh guru dikarenakan lebih fokus atau lebih menarik perhatiannya untuk mengisi teka teki silang, (2) kerjakan soal-soal dalam bentuk teka-teki silang, hanya siswa tertentu yang bisa menyelesaikannya. Hal ini akan mengurangi keaktifan siswa yang lain di dalam kelompok, dan (3) menimbulkan suara gaduh dan membuat siswa aktif bertanya.

Berdasarkan hal tersebut, maka diharapkan dengan penggunaan media TTS ini dapat memberikan kontribusi baru bagi guru dalam pemvariasian media pembelajaran, dapat menciptakan situasi kegiatan belajar mengajar yang menarik, bermakna, serta menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini, media TTS digunakan di kelas eksperimen saja, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media gambar. Karena media TTS ini digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran *Teams Game Tournament* berlangsung yaitu pada saat permainan dan pertandingan.

e. Media Gambar

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, karena merupakan bahasa umum yang dapat dimengerti dan dinikmati (Puspitawati, 2019). Gambar (visual) berasal dari bahasa Inggris yakni kata *image* yang berarti perumpamaan atau foto. Menurut (Nurmiati, 2020) foto atau gambar ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang dijelaskan dengan lebih konkrit dan realities, informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diperagakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Menurut (Sumarni, 2017) untuk memastikan proses informasi terjadi, media visual (gambar) harus digunakan oleh siswa dan ditempatkan dalam konteks yang relevan. Visual dapat pula menumbuhkan minat

siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Berdasarkan pengertian media gambar di atas dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah alat visual umum dalam pembelajaran yang membantu siswa memahami dan memperkuat ingatan dengan menampilkan informasi secara konkret dan realistis. Gambar menarik minat siswa dan menghubungkan materi dengan dunia nyata, efektif bila ditempatkan dalam konteks bermakna dan siswa berinteraksi dengan gambar tersebut.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Gambar mempunyai nilai dalam pendidikan. Nilai tersebut dapat berupa kelebihan dan kelemahan. Menurut (Mustofa, 2009) kelebihan media gambar sebagai berikut.

1. Gambar bersifat konkret, melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas.
2. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan pada objek atau benda-benda yang ukurannya kecil.
3. Dari segi biaya media gambar termasuk media yang murah.
4. Media gambar membuat pelajaran lebih menarik perhatian dan membuat siswa memperhatikan dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu.

Menurut (Utami, 2018) kekurangan dari media gambar sebagai berikut,

1. Semata-mata hanya medium visual ialah media yang dinikmati oleh indera penglihatan.
2. Memerlukan ketersediaan sumber keterampilan dan kejelian guru untuk memanfaatkannya.
3. Gambar benda yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.

4. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan aktifitas dan reaksi terhadap lingkungan. Belajar berarti berhadapan tidak hanya dengan objek saja, tetapi juga dengan sikap, kebiasaan, persepsi, kesenangan dan minat, adaptasi sosial, serta berbagai keterampilan dan cita-cita lainnya. Menurut (Gustiansyah *et al.*, 2020), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar merupakan hasil yang dicapai siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah dan mencakup aspek kognitif, emosional dan psikomotorik. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran mengacu pada upaya siswa untuk mencapai pengalaman belajar yang bermakna dimana pembelajaran aktif siswa dapat dicapai melalui kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara individu.

Menurut (Susanto, 2013) pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa mampu beradaptasi aktif secara mental, fisik, maupun sosialnya. Aktifitas bagi siswa menjadi prioritas dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan semangat belajar yang tinggi, percaya diri, dan gairah untuk belajar.

Menurut (Ariani HRP *et al.*, 2022) keaktifan siswa dalam aktivitas pembelajaran mencakup segala hal mulai dari aktivitas fisik sampai aktivitas psikis. Aktivitas fisik yang dapat meliputi aktivitas membaca, menulis, mendengar, meragakan. Keaktifan mengacu pada hal-hal dan kondisi dimana siswa dapat aktif, dan dapat dikatakan bahwa semua pembelajar harus terlibat dalam aktifitas pembelajaran itu sendiri. Tanpa adanya aktivitas pembelajaran, proses pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan sempurna. Berdasarkan prinsip keaktifan, dijelaskan bahwa individu digambarkan sebagai pembelajar aktif yang selalu ingin tahu.

Oleh karena itu, beberapa ahli diatas dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai perubahan baik aspek kognitif, emosional dan psikomotorik. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur fundamental yang penting bagi keberhasilan suatu proses pembelajaran.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Siswa di sekolah tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran

dengan mengemukakan pendapatnya saat diskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, ikut terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Paul B Diedrich (2021) membagi 7 aktivitas belajar yaitu,

- a. *Visual activities*, yaitu aktivitas visual seperti membaca, melihat gambar, dan melakukan percobaan.
- b. *Oral activities*, yaitu aktivitas oral atau pengucapan, terdiri dari berbicara, berkonsentrasi, mengajukan pertanyaan, mengutarakan pendapat, wawancara dan diskusi.
- c. *Listening activities*, yaitu aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan musik, dan mendengarkan pidato.
- d. *Writing activities*, yaitu aktivitas menulis, seperti menulis cerita, esai, laporan, angket dan menyalin.
- e. *Motor activities*, yaitu aktivitas gerak, seperti bereksperimen, membangun dan bermain.
- f. *Mental activities*, yaitu aktivitas mental, seperti reaksi, mengingat, pemecahan persoalan, menganalisa dan pengambilan keputusan.
- g. *Emotional activities*, yaitu aktivitas emosi, seperti minat, kebosanan, kebahagiaan, antusiasme, bergairah dan ketenangan.

Menurut (Prasetyo & Abduh, 2021), indikator keaktifan belajar peserta didik dapat diketahui berdasarkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yakni,

- a. Ikut serta dalam pelaksanaan tugas pembelajaran.
- b. Bergabung dengan kelompok dalam memecahkan masalah.
- c. Jika tidak memahami suatu persoalan yang dihadapi, tanyakan kepada siswa lain atau guru.
- d. Terus mencoba mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah.
- e. Ikuti instruksinya dan diskusikan.
- f. Melatih diri dalam memecahkan masalah dan pertanyaan.
- g. Evaluasi keterampilannya dan hasil yang dicapai.
- h. Kesempatan untuk menggunakan apa yang telah diberikan untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya.

Menurut (Bunaiya, 2022), Indikator keaktifan belajar ialah terdiri dari hal-hal berikut.

- a. Pembelajaran aktif yang terjadi melalui proses pengalaman. Artinya siswa diawali dengan keberanian bertanya, keberanian menjawab pertanyaan, keberanian memberikan jawaban kepada teman atau guru, keberanian mempraktekkan apa yang telah dipelajari, dan dibimbing untuk melakukannya sendiri.
- b. Pembelajaran aktif terjadi ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran mencakup kegiatan yang memerlukan konsentrasi penuh dari siswa dalam belajar. Siswa yang pasif kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan interaksi,

karena siswa hanya mengamati apa yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.

- c. Keaktifan belajar muncul saat siswa menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Yang dapat dinilai adalah seberapa aktif siswa dalam menyampaikan hal-hal baru untuk menyelesaikan persoalan yang muncul. Salah satu aspek yang dapat dinilai terkait dengan keaktifan belajar melalui proses pemecahan masalah adalah kejelasan dalam diskusi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa tindakan berikut.

Tabel 1. 1 Indikator Keaktifan Belajar Siswa

No	Indikator	Pernyataan
1	<i>Visual activities</i>	Siswa membaca buku IPA
		Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan
		Siswa memperhatikan gambar yang ditampilkan guru
2	<i>Oral activities</i>	Siswa aktif bertanya saat diskusi
		Siswa mengemukakan pendapatnya saat diskusi
3	<i>Listening activities</i>	Partisipasi siswa saat mendengarkan penjelasan guru saat diskusi
		Partisipasi siswa saat mendengarkan teman diskusi
4	<i>Writing activities</i>	Siswa mencatat penjelasan guru
		Siswa menuliskan soal-soal yang diminta guru
		Siswa merangkum materi
		Siswa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru
5	<i>Motor activities</i>	Siswa bergerak cepat ketika guru meminta membentuk kelompok
		Siswa mengajak teman untuk membentuk kelompok
		Siswa maju kedepan saat presentasi

No	Indikator	Pernyataan
6	<i>Mental activities</i>	Siswa menanggapi pertanyaan guru dan teman
		Siswa memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru
7	<i>Emotional activities</i>	Siswa memberikan saran kepada guru
		Antusias siswa mengikuti pembelajaran
		Minat siswa ketika belajar

5. Pembelajaran IPA Materi Sistem Organ Tubuh

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar. Dikemukakan oleh (Sutrisna & Gusdinar, 2022), bahwa IPA memberikan langsung untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam, pengetahuan yang diperoleh dari kumpulan data eksperimen. Menurut (Subandi, 2023), ruang lingkup pembelajaran IPA melibatkan siswa bertanya tentang fenomena dan sifat-sifat alam, memahami jawaban, menyempurnakan jawaban tentang “apa”, “mengapa” dan “bagaimana”. Menciptakan alam yang sempurna dan memadukan lingkungan alam ke dalam lingkungan hidup dan teknologi secara sistematis dan tertata.

Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan memahami alam sekitar melalui proses “mengetahui” dan “melakukan”, hal ini akan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Menurut (Islahmia, 2022), alasan mengapa mata pelajaran IPA dimasukkan dalam kurikulum sekolah antara lain: IPA bermanfaat bagi suatu negara

karena IPA merupakan ilmu dasar dari teknologi, IPA dapat melatih ketangkasan berpikir kritis siswa, pembelajaran IPA tidak bersifat hafalan saja tetapi IPA diajarkan melalui eksperimen yang dilakukan oleh peserta didik sendiri, serta nilai-nilai pendidikan yang ditanamkan dalam mata pelajaran IPA dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Oleh karena itu, melalui pembelajaran IPA diharapkan peserta didik dapat mempunyai wawasan yang luas akan diri sendiri dan alam sekitar dengan belajar melalui pengalaman langsung serta kegiatan yang kreatif dan mengesankan, meningkatkan minat dan motivasinya dalam belajar IPA, meningkatkan rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan dapat menerapkan segala pengembangan IPA dalam bidang pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di kehidupan sehari-hari.

6. Penelitian Yang Relevan

Maratus Solihah (2017), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Bermain Pena Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur Palangraya”. Berdasarkan perhitungan statistik, rata-rata hasil kelompok eksperimen sebesar 78,60% dan rata-rata hasil kelompok kontrol 52,50%. Analisis data yang menunjukkan bahwa distribusi data keaktifan peserta didik antara kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen.

Wikawan Indra Waluyo (2016), menyatakan dalam penelitiannya berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Cerpen Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga”. Berdasarkan perhitungan statistik, yang digunakan untuk menguji keefektifan model ini, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,216 > 2,035$). Namun, hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,213 > 2,035$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Teams Game Tournament* (TGT) efektif untuk mengajar bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru menerapkan model *Teams Game Tournament* (TGT) saat mengajar di kelas untuk memastikan bahwa siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Uswatun Kasanah (2021), dalam studinya berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo”. Diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 78,60% dan kelas kontrol sebesar 52,50% analisis data menunjukkan berdistribusi normal, nilai t hitung $2,332 > t$ tabel 2.0017. Dari segi keaktifan belajar siswa ketika pembelajaran aqidah akhlak dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* lebih baik dibandingkan dengan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa SD. Oleh karena itu, peneliti akan menyelidiki seberapa keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media teka-teki silang terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V MIN 6 Magetan.

B. Kerangka Berpikir

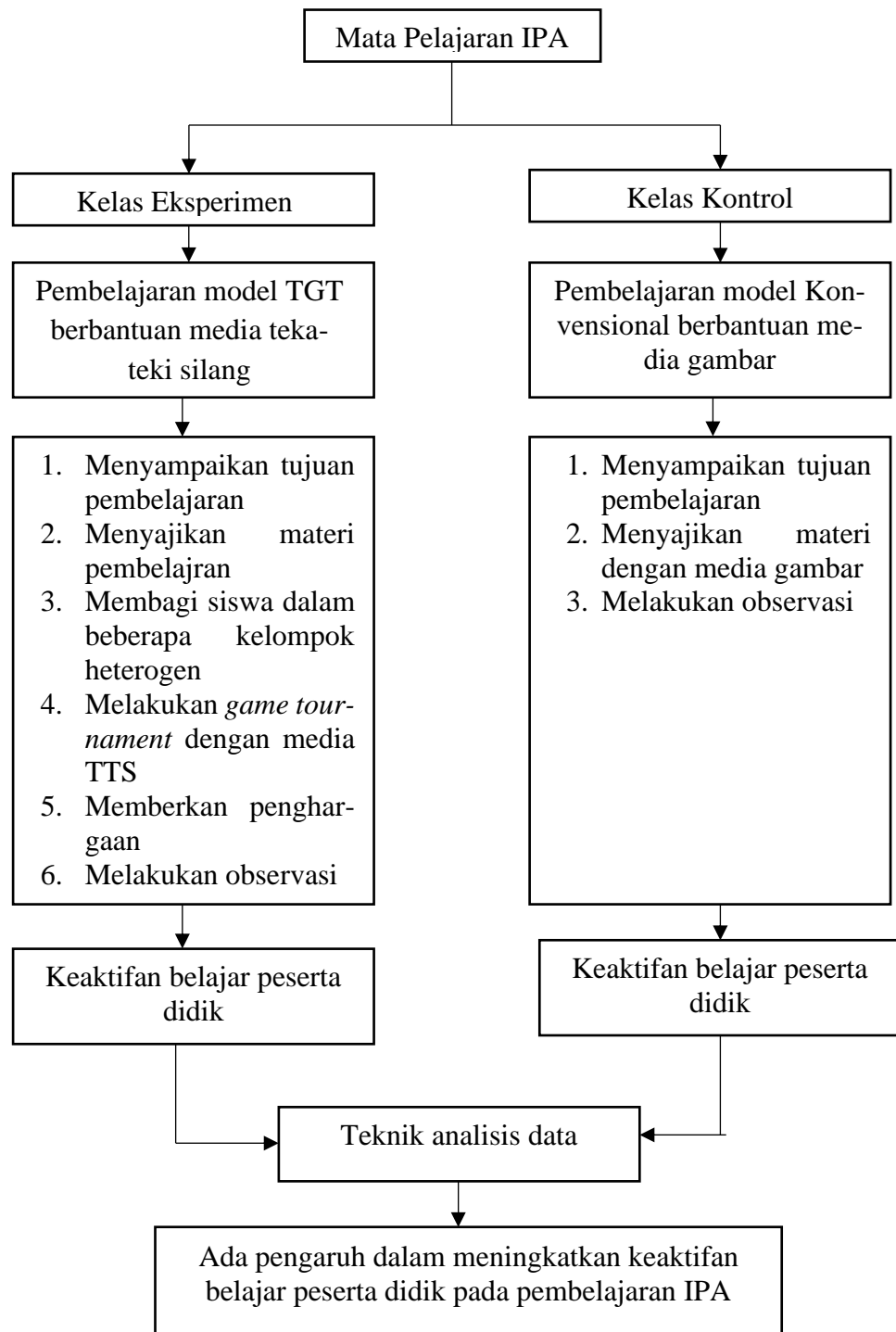
1. Kerangka Berpikir Penelitian

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MIN 6 Magetan, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), guru sebagian besar masih menerapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pemvariasian model juga belum diterapkan secara maksimal ditambah dengan kurangnya fasilitas/media pembelajaran IPA yang menunjang, sehingga mengharuskan guru untuk menggunakan model, metode, dan media yang seadanya pula. Akibatnya siswa menjadi cenderung pasif, isi pembelajaran yang disajikan kurang menarik dan bermakna, serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menjadi rendah. Siswa harus berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki salah satunya memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif dan menyenangkan, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) ini dikemas dalam bentuk permainan yang melibatkan siswa sekolah dasar dan dapat

digunakan untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. Melalui belajar sambil bermain, diharapkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran TGT ini dapat menjadi upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, melatih siswa mengemukakan pendapat dan berpikir kritis, melatih siswa dan bertanggungjawab dalam kelompok, dapat menjadi upaya untuk melatih siswa agar terlibat dalam kompetisi persaingan sehat antar kelompok.

Keefektifan model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar IPA kelas V ini dapat dibuktikan melalui penelitian eksperimen. Terdapat dua kelas penelitian eksperimen yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model pembelajaran konvensional yang digunakan sehari-hari dibandingkan dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, untuk dilihat keefektifannya dalam pembelajaran aktif siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Dengan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, diharapkan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran IPA akan meningkat.



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan penelitian terdahulu yang terkait, maka dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah :

H_1 : Terdapat perbedaan keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Teka Teki Silang terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V di MIN 6 Magetan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media Teka Teki Silang terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V di MIN 6 Magetan.