

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Menurut Hamzah Uno (2011: 378) “motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya “. Dengan katanlain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa ketrampilan dan pengalaman.

Selain itu, Motivasi belajar adalah kebutuhan batin untuk melakukan hal-hal baru guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Sangat penting bagi guru dan siswa untuk memiliki dan memahami motivasi belajar (Ayu Desy N. Endah Lulup T P.dan Suharsono Naswan, 2014).

Menurut Monika dan Adman (2017), motivasi belajar dapat diartikan sebagai kemauan untuk melakukan kegiatan belajar tertentu baik secara internal maupun eksternal guna meningkatkan motivasi belajar (Monika dan Adman, 2017). Setiap kegiatan pendidikan, pembelajaran motivasi siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi akademiknya dalam mata pelajaran tertentu. Artinya semakin besar motivasi siswa maka semakin kuat usaha dan komitmennya (Hamdu dan Agustina, 2011)

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diitarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang baik bersifat intrinsic maupun nonintrinsik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, memberi arah dan menjamin kelangsungan belajar serta berperan dalam hal penumbuhan beberapa sikap positif.

b. Macam –macam Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A. M (2007: 89-91) terdapat dua macam motivasi belajar, yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar karena didalam seseorang individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini

dilatarbelakangi keinginan positif, bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang.

- 2) Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik bila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar.

Sesuai dengan pendapat di atas, motivasi belajar yang ada pada diri seseorang dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (dalam individu) dan motivasi ekstrinsik (luar individu).

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto (2010: 26), motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu:

- 1) Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara siswa dengan tugas/ masalah
- 2) Harga diri, yaitu rasa siswa tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.
- 3) Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/ belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari

orang lain/ teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Selain itu, Arden N. Frandsen yang dikutip oleh Sumardi Suryabrata (2011: 236-237), menyebutkan ada beberapa hal yang mendorong motivasi belajar, yaitu: 1) Adanya sifat ingin tahu untuk belajar dan menyelidiki dunia yang lebih luas; 2) Adanya sifat yang kreatif pada manusia dan berkeinginan untuk terus maju; 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman; 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baik melalui kooperasi maupun dengan kompetisi; 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan kenyamanan bila menguasai pelajaran. 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Syamsu Yusuf (2009: 23), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal meliputi:

a) Faktor Fisik

Faktor fisik meliputi nutrisi (gisi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera).

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa.

2. Faktor Eksternal (yang berasal dari lingkungan)

a) Faktor Non-Sosial

Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.

b) Faktor Sosial

Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung (foto atau suara). Proses belajar akan berlangsung dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberi perhatian pada semua siswa, serta selalu membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Pada saat di rumah siswa tetap mendapat perhatian orang tua, baik material dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar guna membantu dan mempermudah siswa belajar di rumah.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil usaha seseorang. Bila usaha yang dilakukan peserta didik itu adalah hal-hal yang positif dan menunjang serta berorientasi pada kegiatan belajar IPAS, maka motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar IPAS.

d. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Pemberian motivasi belajar oleh guru terhadap siswanya sangat penting dalam proses belajar mengajar agar terjadi pembelajaran yang menyenangkan. Berikut ini Sardiman (2009: 383) berpendapat cara- cara pemberian motivasi ada 11 macam yaitu :

- 1) Memberi angka, angka dalam hal ini sebagai simbol nilai dari kegiatan belajarnya. angka yang baik merupakan motivasi yang kuat bagi siswa , tetapi banyak juga siswa yang belajar hanya ingin mengejar pokonya naik kelas atau lulus , ini menunjukkan motivasi yang kurang berbobot bila dibandingkan siswa yang menginginkan angka yang baik.
- 2) Memberi hadiah, hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi tetpi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk pekerjaan / kegiatan mungkin tidak akan menarik seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat terhdap suatu pekerjaan tersebut.
- 3) Saingan atau kompetisi, saingan atau kompetisi dapat dijadikan motivasi untuk mendorong siswa aktif untuk belajar. Persaingan baik individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi siswa.
- 4) Ego-involment, menumbuhkan kesadaran kepadasiswa agar merasakan betapa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga belajar keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

- 5) Memberi ulangan, siswa akan giat jika mengetahui akan ada ulangan oleh karena itu, memberi ulangan juga merupakan sarana untuk memotivasi belajar.
- 6) Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil pekerjaan/belajar apalagi mengetahui hasil belajarnya baik akan mendorong siswa lebih giat belajar.
- 7) Memberi pujian, apabila ada siswa yang sukses menyelesaikan tugas dengan perlu diberi pujian. Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik.
- 8) Hukuman, hukuman sebagai reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi belajar.
- 9) Membangkitkan hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud belajar. Hal ini akan lebih baik bila segala sesuatu kegiatan tanpa maksud.
- 10) Minat, karena motivasi belajar erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepat kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan lancar bilamana ada minat.
- 11) Tujuan yang diakui, rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai karena dirasakan sangat berguna dan menguntungkan, maka timbul gairah untuk terus belajar.

2. Hasil Belajar IPAS

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha (pikiran)”, dan “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya”. Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan atau dimiliki setelah menerima pembelajaran dan memahami materi yang telah diajarkan.

Selain itu hasil belajar memiliki pengertian yaitu suatu bentuk pembuatan, pengertian, sikap, nilai, apresiasi, dan keterampilan. Kemudian definisi ini dijelaskan dengan lebih luas bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Adapun ranah kognitif ini berupa *knowledge* (mengetahui, mengingat), *comprehension* (memahami, menjelaskan, meringkas, mencontohkan), *application* (mempraktikkan), *analysis* (menjabarkan, menerangkan), *synthesis* (menyusun, merencanakan), dan *evaluation* (memberikan penilaian). Kemudian ranah afektif meliputi *receiving* (perilaku menerima), *responding* (dapat memberi tanggapan), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Lalu pada ranah psikomotorik meliputi keterampilan, kegiatan fisik, sosial, dan intelektual. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tidak

bisa jika hanya berasal dari ranah kognitif saja, melainkan juga melibatkan afektif dan psikomotorik. Aspek afektif dan psikomotorik dapat mendukung aspek kognitif yang diperoleh siswa.

Bisa disimpulkan bahwa arti hasil belajar IPAS merupakan suatu perbedaan akan hal baru yang menambah wawasan untuk merubah tingkah laku yang telah didapatkan pada materi pembelajaran IPAS.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Marlina & Solehun, 2021):

1) Faktor Internal

a) Minat

Jika siswa tidak memiliki minat yang kuat dalam suatu hal, maka siswa akan kesulitan dan tidak akan tertarik untuk melakukannya. Minat adalah sesuatu yang penting dan harus dimiliki ketika kita melakukan sesuatu.

b) Bakat

Pada dasarnya, setiap orang memiliki bakat di bidang yang berbeda-beda. Bakat yang dimiliki siswa satu dengan siswa yang lain tentu saja berbeda. Menurut (Anggraini et al., 2020) bakat memungkinkan seseorang mencapai prestasi di bidang tertentu. Namun, untuk dapat terwujud diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman dan motivasi. Misalnya jika siswa memiliki kemampuan menggambar yang bagus tetapi tidak pernah diberi

kesempatan untuk berkembang, maka bakat itu tidak akan terlihat.

c) Motivasi

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan melakukan sesuatu (Marlina & Solehun, 2021). Jadi motivasi sangat penting agar siswa semangat dalam belajar. Motivasi belajar yang ditimbulkan individu memiliki keterkaitan pada orientasi belajar siswa itu sendiri, semakin motivasi belajar siswa maka akan semakin tinggi peluang untuk berhasil mencapai orientasi belajarnya (Indah et al., 2020).

d) Cara Belajar

Cara belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Cara belajar merupakan cara dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai prestasi yang diharapkan (Malya et al., 2022). Jadi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas cara belajarnya. Cara belajar yang baik akan menghasilkan keberhasilan dalam belajar, sebaliknya cara belajar yang buruk akan menyebabkan kurang berhasil atau gagal.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Lingkungan fisik dan sosial dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. lingkungan fisik seperti kelembapan, suhu, dan kepadatan udara. Belajar dalam keadaan udara yang segar akan lebih baik daripada belajar di udara yang pengap. Lingkungan sosial juga mempengaruhi proses dan hasil belajar, baik dengan cara apa pun.

b) Faktor Instrumental

Faktor yang keberadaan dan penggunaannya disusun sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan disebut faktor instrumental. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai cara untuk mencapai tujuan belajar yang telah disusun. Jadi, hasil belajar dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat pada dalam diri siswa yang meliputi minat, bakat, motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar diri siswa yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan

dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada peserta didik merupakan akibat dari proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pengajarannya.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok dengan dengan mata pelajaran IPAS dan apakah motivasi serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Peneliti dalam menentukan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) sesuai dengan kurikulum merdeka tahun 2022 ialah 66-85. Maka dari itu peneliti mengambil kriteria dalam hasil belajar yaitu 75.

d. Indikator Hasil Belajar

Untuk mengukur dan mengetahui seseorang sudah melakukan pembelajaran atau belum, maka hasil belajarlh yang digunakan sebagai indikatornya. Hasil belajar merupakan perubahan dalam diri seseorang yang dapat membuat seseorang merubah sikap atau tingkah lakunya. Namun hasil belajar setiap orang pasti tidak sama atau berbeda, ini karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar setiap orang. Adapun Indikator untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa menurut Benyamin S Bloom, (2003) :

- 1) Cognitive Domain (Ranah Pengetahuan) Menunjuk pada prinsip taksonomi, Bloom, terdapat enam level kemampuan kognitif, mengingat (remember), memahami (understan), yang merupakan level terendah, serta mengaplikasikan pemahaman (apply), Menganalisis, (analize), mengevaluasi (evaluate), dan menciptakan (create), yang merupakan level lebih tinggi.
- 2) Affective Domain (Ranah Afektif) Affective Domain dapat ditinjau melalui aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi, dan sikap peserta didik
- 3) Pyichomotor Domain (Ranah Psikomotor) Pyichomotor Domain dapat ditinjau melalui aspek keterampilan peserta didik, yang merupakan pengalaman dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas.

e. Definisi Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun unsur - unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari anak didik, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, film, audio, dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual dan juga komputer.

Sedangkan prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian, belajar dan lain-lain. Unsur tersebut saling berhubungan (interaksi)

antara unsur satu dengan yang lain. Menurut Rusman (2014) pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Sedangkan menurut UU NO 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

Menurut Abdullah Aly (2008) menjelaskan bahwa IPAS adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya

kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain. Sehingga, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

f. Manfaat Pembelajaran IPAS

Manfaat dari mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, dalam Kurikulum Merdeka manfaat mata pelajaran IPA dan IPS yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS) .Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

g. Materi IPAS

Pada penelitian ini peneliti mengambil materi IPAS sebagai berikut :

Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pokok / Topik (Bab)
Pemahaman IPAS	5.1 Membaca dan membuat denah sederhana sebagai penunjuk arah.	Bab 5: Aku dan Lingkungan Sekitarku
	5.2 Membedakan kenampakan alam dan kenampakan buatan di lingkungan sekitar.	
	6.1 Mengidentifikasi hierarki pemerintahan daerah dari tingkat RT hingga kota/kabupaten.	Bab 6: Aku Bagian dari Masyarakat
	6.2 Menjelaskan tugas dan fungsi pemimpin di masyarakat berdasarkan hasil investigasi.	
Keterampilan Proses	Keterampilan ini tidak diajarkan sebagai topik terpisah, melainkan diintegrasikan ke dalam setiap kegiatan pembelajaran	
	K.1 Mengamati: Mencatat hasil pengamatan ketampakan lingkungan	(Terintegrasi di Bab 1, 2, 3, 5, 8)
	K.2 Mempertanyakan: Mengajukan pertanyaan relevan tentang	(Terintegrasi di semua bab)

	fenomena yang diamati.	
	K.3 Melakukan Penyelidikan: Mengikuti langkah-langkah investigasi sederhana sesuai panduan (misal: wawancara, observasi terstruktur, eksperimen sederhana).	(Terintegrasi di Bab 1, 3, 4, 6, 7)
	K.4 Mengomunikasikan: Menyajikan hasil temuan atau proyek dalam bentuk lisan (presentasi), tulisan (laporan),	Terintegrasi di semua bab

h. Metode Pembelajaran IPAS

Metode pembelajaran digunakan untuk merealisasikan strategi pembelajaran yang telah diterapkan. Keberhasilan dari implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada guru menggunakan metode pembelajaran. Berikut metode pembelajaran IPAS yang akan dilaksanakan pada penelitian adalah sebagai berikut :

1) Pengertian Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud di sini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan, dan berstruktur. Model pembelajaran TGT

merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Slavin (2005: 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Asma (2006: 54) model TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen.

Lebih lanjut Huda (2011: 116) mengemukakan bahwa penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Trianto (2010: 83) menambahkan bahwa pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 – 5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Model TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins (Slavin, 2005: 13). Metode ini memiliki banyak kesamaan

dengan STAD, tetapi TGT menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan atau *tournament*. Menurut Huda (2011: 117) dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Penulis menyimpulkan model TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

2) Tujuan Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Adanya model pembelajaran di kelas dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan inovatif, sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dan senang untuk belajar. Adapun tujuan dari adanya model pembelajaran TGT ini adalah untuk memberikan motivasi kepada memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, dalam Kurikulum Merdeka manfaat mata pelajaran IPA

dan IPS yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu.

Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS) .Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

3) Langkah-langkah Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2005: 170) sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas.
- b. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi
- c. Turnamen. Para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen.

- d. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu:

- a. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- b. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- c. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Berlandaskan pada kedua teori di atas, penulis menyimpulkan ada lima langkah pembelajaran TGT, yaitu:

- a. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3 – 5 siswa.
- b. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi.
- c. Para siswa memainkan *game* turnamen dalam kemampuan yang homogen.
- d. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.

- e. Siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

4) Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Sebelum menerapkan model TGT dalam pembelajaran di kelas, ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model TGT agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2012: 72 – 73).

a) Kelebihan Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Berikut kelebihan TGT sebagai berikut : a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; b) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi; c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil; d) Motivasi belajar siswa bertambah; e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran; f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru; g) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

b) Kekurangan Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Selain memiliki kelebihan TGT juga memiliki kekurangan sebagai berikut : a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya; b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan kajian teori model pembelajaran TGT yang diungkapkan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT adalah pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 3 – 5 orang per kelompok untuk saling mendukung satu dengan lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran: (a) melibatkan siswa mencari informasi mengenai materi belajar; (b) memfasilitasi siswa belajar dalam kelompok dengan pemberian tugas pada LKPD dan membimbing kelompok bekerja dan belajar; (c) memfasilitasi siswa menyajikan hasil kerja kelompok; (d) memfasilitasi siswa melakukan *game* turnamen; dan (e) memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.

c) Evaluasi

Penilaian hasil belajar peserta didik di sekolah mencakup tiga aspek atau ranah kompetensi pengetahuan, sikap, ketrampilan (kognitif, afektif dan psikomotor) yang dilakukan berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relative setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan.

Dalam pelaksanaan penelitian ini kami menggunakan evaluasi dengan teknik penilaian sebagai berikut:

a. Teknik Penilaian Tes

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Tes ini lebih cocok digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam aspek pengetahuan dan ketrampilan. Berdasarkan waktu pelaksanaan tes, peneliti akan melaksanakan penilaian dengan 2 cara yaitu:

- 1) Pretest yang dilakukan untuk mengetahui tingkatan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- 2) Posttest yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yaitu mengukur seberapa tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari atau kompetensi yang dikembangkan.

Kedua nya akan menggunakan instrumen penilaian berupa soal tes.

b. Teknik Penilaian Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik penilaian dimana guru mengamati secara visul gejala yang diamati serta mengintrepesentasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan. Observasi digunakan untuk melakukan penilaian terhadap berbagai aspek sikap peserta didik. Instrumen penilaian observasi berupa pedoman observasi (check list dan rating scale)

c. Teknik Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. Penilaian terhadap proses dan atau karya individu merupakan satu ciri dalam penilaian kinerja.

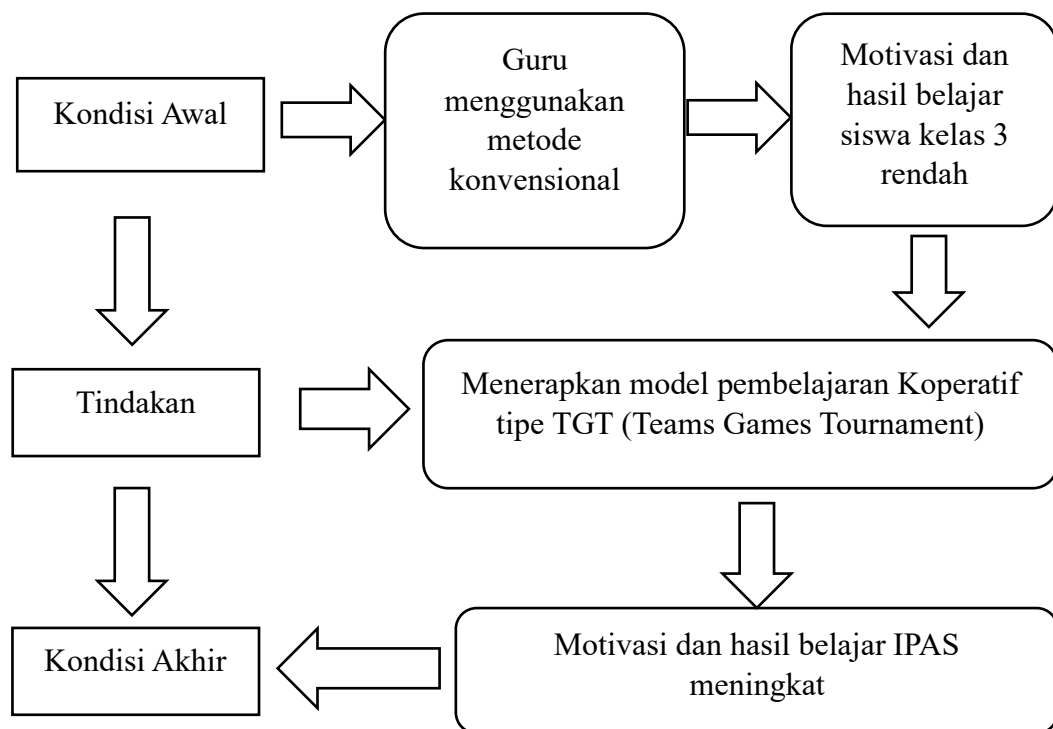
Penilaian kinerja tidak menggunakan kunci jawaban dalam menntukan skor, melainkan menggunakan pedoman pensokran berupa rubrik. Proses penilaian kinerja dilakukan dengan mengamati saat siswa melakukan sesuatu , mendemonstrasikan sesuatu di kelas atau menciptakan suatu

hasil karya yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Bentuk instrument pada teknik penilaian kinerja menggunakan rubrik.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian kajian teori diatas, maka pembelajaran IPAS merupakan salah satu ilmu pendidikan yang berisi tentang orientasi pengabungan ilmu fisika, biologi beserta kehidupan sosial makhluk hidup. IPAS berkaitan dengan kehidupan masyarakat, oleh karena itu sudah menjadi tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan manusia atau makhluk hidup (Inah Ety Nur, 2015). Salah satunya adalah penyampaian materi yang perlu diamati, dalam hal ini guru dapat menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Model Pembelajaran TGT dapat mengakomodir karakteristik siswa kelas 3 yang beragam dan memiliki kemampuan yang heterogen. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh adanya kecenderungan dalam proses pembelajaran IPAS akibat penerapan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan lebih menitik beratkan pada ceramah, sehingga suasana kelas menjadi membosankan dan siswa menjadi kurang antusias. Sehingga siswa menjadi kurang aktif dan suasana belajar jadi membosankan. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan motivasi dan pemahaman pada sebuah materi IPAS yang sudah diajarkan. Sehingga terdapatnya sintaks dalam model ini siswa dapat mendengarkan penjelasan dari guru selanjutnya siswa dibagi menjadi beberapa

kelompok untuk belajar secara berkelompok dari kemampuan siswa yang heterogen. Setelah itu mereka akan bermain dalam meja turnamen untuk mendapatkan nilai tertinggi dan penghargaan. Dari penjelasan di atas, peneliti merasa perlu meneliti apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul, Kota Madiun Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil posttest pada penelitian awal pada pembelajaran IPAS dimana guru menggunakan metode konvensional menunjukkan motivasi dan hasil belajar siswa rendah. Selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada kegiatan pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas. Gambar berikut ini merupakan penyajian deskripsi penelitian:



Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan (motivasi) siswa kelas 3 SDN 02 Nambangan Kidul dalam pembelajaran IPAS.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS yang dibuktikan dengan pencapaian nilai rata-rata kelas yang melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian terus dilakukan oleh berbagai pihak dalam rangka mencari kebenaran – kebenaran baru di bidang ilmu pengetahuan, termasuk penelitian di bidang yang relevan dengan peneltian ini.

Tabel 2.2 Hasil penelitian yang relevan

No	Peneliti / Judul	Jurnal /Tahun	Hasil Peneltian
1	Nani Nur'aeni ^{1,a} , Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin dalam judul Model Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> Berbasis Media Digital <i>Blooket</i>	https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.98 Tahun 2023	Model pembelajaran kooperatif <i>TGT</i> berbasis media digital <i>blooket</i> dapat meningkatkan

	untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila		motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila
2	Harry Bandaso, Abdulllah Sinring, Priska Efriani dalam judul The Effect Of Team Game Tournament On Motivation To Learn And Science Learning Outcomes Elementary School	https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/2220 Tahun 2023	Berdasarkan deskripsi dan analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa setelah diberikan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Games

			Tournament (TGT).
3	Eva Nurul, Fatkul Anam, Enok Fitriyah dalam judul Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV SDN Pakis V Surabaya	https://doi.org/10.62354/jese.v1i2.16 Tahun 2024	Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdampak pada motivasi belajar siswa yang menjadi meningkat.
4	Ine Febrian, Meilia Rizka, Syailin Nicla dalam Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Flash Card Materi Aksara Jawa di SDN 3 Jambu	https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i2.622 Tahun 2025	Motivasi belajar siswa kelas IV meningkat dengan menggunakan model Cooperative Learning tipe TGT dengan media Flash

			Card Aksara Jawa
--	--	--	------------------------

