

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Secara Nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran secara sistematis. Ini melibatkan pengelolaan pengalaman belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan Model ini membantu guru dalam merencanakan, mengorganisir, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Samala *et al.*, 2022).

Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar. Tujuan dari model ini adalah untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran ini harus dapat menyesuaikan diri dengan berbagai kondisi dan karakteristik siswa. Ini mencakup kemampuan untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu dan kelompok, serta konteks sosial dan budaya tempat pembelajaran itu dilaksanakan (Mirdad, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang dirancang untuk mengatur dan memandu proses pembelajaran secara sistematis. Ini merupakan proses interaktif yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang kondusif.

#### **b. Jenis-jenis Model Pembelajaran**

Menurut Dr. Martiman S. Sarumania et al, (2023), Berikut ini adalah beberapa model pembelajaran yang telah banyak dikembangkan antara lain :

##### **1) Model Pembelajaran Langsung**

Model pembelajaran langsung ditunjukan pula untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah Purwanti & Supriyono (2018). Model pembelajaran langsung merupakan metode pengajaran yang dilakukan dimana guru menyampaikan materi pelajaran secara langsung kepada siswa melalui penjelasan, dan latihan terstruktur. Guru juga berperan sebagai pusat kegiatan belajar dan memastikan bahwa semua siswa memahami materi dengan jelas sebelum melanjutkan topik berikutnya.

##### **2) Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran dengan model ini menerapkan prinsip belajar kooperatif yaitu proses belajar yang berbasis kerjasama. Kerja sama yang dimaksud adalah kerjasama antar peserta didik dan antar komponen – komponen di sekolah, termasuk kerjasama sekolah dengan orang tua peserta didik dan lembaga terkait (Achmad Sugandi, 2019).

Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

### 3) Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Yidiz *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pendekatan konstruktivis untuk belajar dalam hal ini berfokus pada pengetahuan yang sangat kontekstual dan relevan dengan siswa dan *Contextual Teaching and Learning* menekankan menggunakan konsep dan keterampilan proses dalam konteks dunia nyata yang relevan dengan siswa dari berbagai latar belakang Pendekatan ini memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan aplikasi untuk kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja (Damayanti Nababan, 2023).

### 4) Model Pembelajaran *Based Learning*

Menurut Hosnan (2014: 295) *Problem-based leaning* adalah model yang mengajarkan peserta didik untuk menyusun pengetahuannya sendiri, dapat mengembangkan keterampilan lebih tinggi dan *inquiry*, dan mampu meningkatkan rasa percaya diri Model pembelajaran *problem-based learning* sangat menuntut peserta didik untuk berkolaborasi dengan peserta

didik lainnya guna memecahkan suatu permasalahan, yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran diatas, dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang cocok dan tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang di harapkan.

### **c. Kriteria Memilih Model Pembelajaran**

Menurut Asmiaway (2020) Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, beberapa hal yang harus di pertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak di capai
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
- 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa
- 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis

## **2. Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)**

Model *Teams Games Tournament* adalah sebuah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan antar team untuk memperoleh score *team* Ahmad Fakhir (2021). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk melibatkan kegiatan siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini atau pertandingan permaianan tim merupakan model

pembelajaran kooperatif dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Keterlibatan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran ini juga menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula (Rochmana et al., 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah metode yang menggabungkan kerja sama dalam kelompok dan kompetisi antar tim untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran. Siswa bekerja dalam tim untuk belajar materi, kemudian berkompetisi dalam permainan yang menguji pengetahuan mereka, dengan tujuan memperoleh poin tambahan untuk tim mereka. Ini mendorong kerjasama dan pembelajaran antar siswa tanpa membedakan status sosial atau akademik mereka.

**a. Langkah-langkah inti Model Pembelajaran Teams Games Tournament**

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* memiliki tahapan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1) Mengajar atau penyajian kelas (*Class Precentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, yang biasa disebut presentasi kelas. Pada pertemuan awal guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat mengenai LKS yang dibagikan kepada setiap kelompok.

2) Belajar dalam kelompok (Team)

Siswa belajar melalui kegiatan kerja dalam tim/kelompok, guru akan membagi siswa kedalam beberapa kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (presentasi) siswa, jenis kelamin, etnik dan ras. Setiap kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang atau lebih. Dengan adanya pembagian secara didalam kelompok, diharapkan siswa dapat termotivasi dan saling membantu antar siswa yang memiliki kemampuan lebih dan berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran dan khususnya untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan lebih optimal pada saat permainan (*game*). Mereka akan dipandu dengan lembar kegiatan untuk menuntaskan materi pelajaran.

3) Permainan (Game)

Siswa mengerjakan kuis secara individu, Setiap anggota tim mengerjakan latihan-latihan atau soal-soal terkait materi pembelajaran secara individu. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap anggota tim memahami materi dengan baik. Setelah latihan individu selesai, anggota tim berkumpul untuk berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari. Mereka membantu satu sama lain untuk memahami konsep-

konsep yang mungkin sulit dan mempersiapkan diri untuk kompetisi tim. Permainan ini dimainkan oleh 3 orang siswa yang mewakili *team* atau kelompok masing-masing.

#### 4) Pertandingan (Tournament)

*Tournamnet* atau lomba merupakan struktur belajar, dimana *games* atau permainan terjadi. *Tournament* atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah mengerjakan LKPD.

#### 5) Penghargaan (Recognisi Team)

Pemberian penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi dan tim/kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam kuis. Setelah permainan dan *tournamen* guru kemudian akan mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing tim atau kelompok yang akan mendapatkan penghargaan atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan (Adyana, 2019).

Dari langkah-langkah di atas dapat disimpulkan bahwa model *team games tournamnet* adalah model pembelajaran yang terarah dan teratur berdasarkan tahapan yang dimiliki yaitu pertama penyajian kelas dimana guru akan menjelaskan materi. Tahap kedua, guru akan membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara *heterogen*. Tahap ketiga, guru membuat permainan dalam bentuk latihan soal dan pertanyaan yang sesuai dengan pokok materi yang dibahas, dengan tujuan untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar

kelompok. Pada tahap terakhir guru akan memberikan penghargaan kepada setiap siswa yang mendapat nilai rata-rata dan memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

#### **a. Prinsip Model Pembelajaran Team Games Tournament**

Pada prinsip model pembelajaran *teams games tournamen* terdapat empat prinsip dasar model pembelajaran, yaitu :

- 1) Interaksi yang stimulan
- 2) Saling ketergantungan antar anggota
- 3) Setiap anggota memiliki tanggung jawab terhadap kelompok
- 4) Peran serta anggota yang seimbang (Badriah, 2018)

#### **b. Kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran Teams Games Tournament**

Kelebihan Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Torunament* Suherti (2018:120) sebagai berikut:

“Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, siswa dituntut menjadi mandiri, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, aktif mencari sumber informasi dari berbagai sumber dan belajar bersama siswa lainya. Mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan ide dan gagasan, Meningkatkan sikap respek terhadap orang lain dengan menyadari keterbatasan diri dan mampu menerima perbedaan yang ada, Membantu menumbuhkan sikap tanggung jawab pada diri siswa, Meningkatkan prestasi akademik dan meningkatkan kemampuan sosial siswa, Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir yang berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang”.

Kelemahan Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Torunament*, Suherti (2018:120) sebagai berikut :

“Dibutuhkan waktu yang lama dalam memahami pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki prestasi tinggi akan terhambat oleh siswa yang memiliki prestasi kurang, Bukan merupakan pekerjaan yang mudah untuk mengolaborasikan kemampuan individual siswa bersama dengan kemampuan kerjasamanya, Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok harusnya dapat disadari oleh guru bahwa sejatinya penilaian harus berdasarkan kepada prestasi dari setiap individual siswa, Dengan diciptakanya kondisi saling



membelajarkan antar siswa, bisa menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini tidak membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah, dalam model ini siswa diarahkan agar saling kerja sama. Pada model ini siswa diarahkan agar untuk saling bekerja sama dalam kelompok dan juga model ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena model ini terdapat permainan serta guru menyajikan penghargaan pada siswa/kelompok terbaik. Dari kelemahan tersebut tidak membuat model *teams games tournament* menjadi model yang tidak bisa digunakan oleh guru atau pendidik, namun model ini memberi acuan kepada guru untuk bisa maksimal dalam menerapkan model pembelajaran ini.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah ukuran dari perubahan yang terjadi pada siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Definisi ini mencakup peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diukur dan dinilai (Dakhi, 2020).

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai akademik atau skor tes, tetapi juga mencakup aspek-aspek non-akademik seperti pengembangan karakter dan kemampuan sosial. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi yang diajarkan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata, berpikir secara kritis, bekerja sama dengan orang lain, dan terus belajar secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator komprehensif yang mengukur perubahan yang dialami siswa setelah proses pembelajaran. Ini tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga aspek afektif dan sosial seperti sikap, pengembangan karakter, dan kemampuan sosial. Hasil belajar yang efektif menandakan bahwa siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, memahami materi secara mendalam, dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata, serta memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan orang lain.

#### **b. Prinsip-prinsip yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pada kegiatan pembelajaran diperoleh hasil yang efektif dan efisien tentu saja diperlukan prinsip-prinsip belajar tertentu yang dapat melapangkan jalan ke arah keberhasilan belajar. Berikut beberapa prinsip-prinsip yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Syaiful Bahri Djamarah, 2021) :

##### **1) Prinsip bertolak dari motivasi**

Motivasi untuk belajar adalah penting dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi merupakan pendorong yang dapat melahirkan kegiatan bagi seseorang. Adanya motivasi dapat memberi dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk suatu kegiatan nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

##### **2) Prinsip pemusatan perhatian**

Dalam belajar diperlukan pemusatan perhatian. Tanpa ini perbuatan belajar akan menghasilkan kesia-siaan. Kekecewaan yang ditemui.

Ketidakmampuan seseorang berkonsentrasi dalam belajar disebabkan buyarnya perhatian terhadap suatu obyek. Hal inilah yang tidak diinginkan oleh siapapun yang sedang belajar.

### 3) Prinsip pengambilan pokok

Belajar yang berhasil adalah ditandai tersimpannya sejumlah kesan di dalam otak. Setiap alenia atau paragraf dalam buku selalu ada pokok pikiran (kata kunci) yang menjadi inti pembahasan. Pokok pikiran itu dinamakan "topik", topik itulah yang dikembangkan menjadi sebuah paragraf.

### 4) Prinsip pengulangan

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, tetapi berproses dengan penuh makna. Dari hasil proses itu ada sejumlah kesan yang diharapkan tersimpan dalam pikiran. Biasanya kesan-kesan yang telah didapat dari belajar itu tersimpan dengan rapi dalam komputer otak, tetapi tidak akan dapat bertahan lebih lama di alam sadar. Lama-kelamaan kesan-kesan itu akan tersimpan di alam bawah sadar, dikarenakan (kemungkinan) sangat jarang dipergunakan.

### 5) Prinsip yakin akan kegunaan

Ilmu pengetahuan itu sebenarnya merupakan mata rantai yang tak terpisahkan. Kegunaan ilmu pengetahuan itu bersifat timbal balik. Kegunaannya cenderung bersifat kasuistik. Kegunaan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari itu bisa dalam konteks kekinian dan jauh ke depan.

6) Prinsip pengutaraan kembali hasil belajar

Strategi yang jitu untuk mengingat kembali kesan-kesan yang baru didapatkan dari kegiatan belajar adalah dengan cara mengutarakan kembali hasil belajar. Cara mengutarakannya adalah dengan memakai kata-kata sendiri dengan mengambil pokok pikiran dari apa yang telah dibaca itu sebagai landasan berpijak, ingat prinsip pengambilan pengertian pokok yang telah dibahas di depan.

7) Prinsip pemanfaatan hasil belajar

Pemanfaatan hasil belajar adalah cara lain untuk mempertahankan ilmu pengetahuan yang telah diterima dari kegiatan belajar. Pemanfaatan hasil belajar ini bisa dengan cara mempelajari hal-hal yang lain atau mengamalkannya kepada teman yang memerlukannya.

8) Prinsip menghindari gangguan

Siapa pun yang belajar sekali waktu pasti akan menemui gangguan. Hari ini kita dapat belajar dengan tenang. Besok mungkin kita tak dapat berkonsentrasi, disebabkan berbagi problem hidup yang tak dapat diatasi.

**c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam dunia pendidikan, pemahaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kunci untuk menciptakan strategi pembelajaran yang efektif. Menurut Djaali (2020) Faktor-faktor ini dapat berasal dari dalam diri siswa itu sendiri atau dari lingkungan eksternal di sekitar mereka. Berikut adalah faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar :

## 1. Faktor Internal

### (a) Emosi

Emosi siswa sangat mempengaruhi proses belajar mereka. Emosi positif seperti kegembiraan dan rasa ingin tahu dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi, sementara emosi negatif seperti kecemasan dan stres dapat menghambat kemampuan belajar. Emosi yang stabil memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan menyerap informasi dengan lebih efektif.

### (b) Motivasi

Motivasi adalah pendorong utama di balik usaha belajar siswa. Motivasi intrinsik, yang berasal dari keinginan internal untuk belajar dan berkembang, sering kali mengarah pada hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik, yang didorong oleh hadiah atau pengakuan dari luar. Siswa yang termotivasi cenderung lebih gigih dalam menghadapi tantangan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran mereka.

## 2. Faktor Eksternal

### (a) Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang efektif, seperti visual, audio, dan interaktif, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Media yang menarik dan relevan dengan materi pelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep yang kompleks dan mendorong interaksi yang lebih mendalam dengan materi tersebut.

#### (b) Dukungan Keluarga

Dukungan dari keluarga, termasuk orang tua dan anggota keluarga lainnya, memberikan fondasi emosional dan motivasional bagi siswa. Lingkungan keluarga yang mendukung menciptakan kondisi yang kondusif untuk belajar, di mana siswa merasa aman dan dihargai, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kinerja akademis mereka.

### 4. Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Trianto (2020) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki karakteristik yang mendalam dan berlapis. Pada intinya, IPA adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam melalui proses ilmiah yang sistematis. Proses ini dibangun atas dasar sikap ilmiah yang mencakup rasa ingin tahu, keterbukaan, kejujuran, dan sikap kritis terhadap informasi. Hasil dari proses ilmiah ini diwujudkan dalam bentuk produk ilmiah yang terdiri dari konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Trianto juga menekankan bahwa IPA bukan hanya sekumpulan pengetahuan atau fakta yang statis, melainkan juga merupakan proses dinamis dalam menemukan dan mengembangkan produk-produk sains. Sebagai proses, IPA melibatkan keterampilan proses ilmiah seperti observasi, eksperimen, pengumpulan data, analisis, dan evaluasi untuk menarik kesimpulan yang logis dan dapat diuji (Yuwanita, 2020).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang efektif idealnya dilaksanakan melalui pendekatan inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*). Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tentang fenomena alam, tetapi juga

secara fundamental menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja secara kolaboratif, dan bersikap ilmiah. Melalui inkuiri ilmiah, siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, serta menginterpretasikan data, yang semuanya merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran aktif.

Kemampuan untuk mengkomunikasikan temuan dan pemahaman ilmiah merupakan aspek penting dari kecakapan hidup di abad ke-21. Ini mencakup kemampuan untuk menyajikan argumen berbasis bukti, berkolaborasi dengan orang lain dalam memecahkan masalah, dan menggunakan pengetahuan ilmiah untuk membuat keputusan yang informasi.

Konteks dalam pembelajaran IPA di SMP guru memegang peranan kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan interaktif. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga peserta aktif dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri. Guru harus memastikan bahwa kegiatan pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa berpikir secara mandiri, mengajukan hipotesis, melakukan eksperimen, dan mengevaluasi hasilnya. Berdsarakan uraian penjelasan di atas maka mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adlaah mata pelajaran IPA (Imu Pengetahuan Alam) materi cakupan pada semester ganjil 2023/2024 yang mmebahas mengenai materi Sel Makhluk Hidup.

### c. Penelitian yang relevan

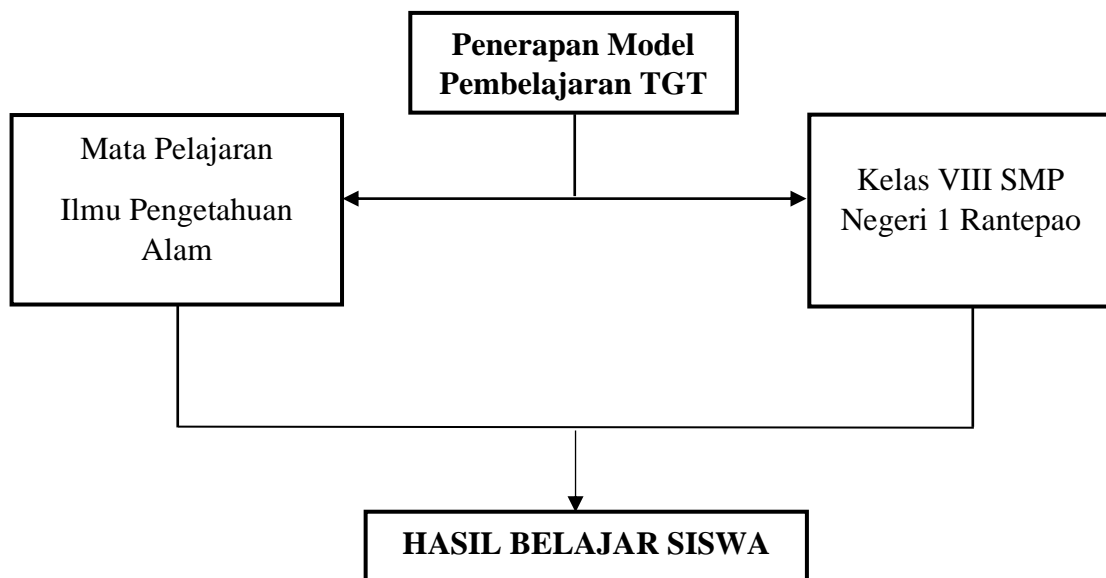
1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu et al., (2022): “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament dalam Seting Saintifik Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara menyeluruh bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dalam seting saintifik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Hasil analisis mendapati terdapat perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan model ini dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gunarta, (2019) “*Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Question Card dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
3. Penelitian yang berjudul “Efektivitas Model *Student Teams Achievement Division* pada Mata Pelajaran Keselamatan Kerja Di SMK Karya Teknologi Jatilawang” yang dilakukan oleh Syaifi Abdurrahman (2016). Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan pembelajaran model STAD dan kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.



Berdasarkan dari penelitian relevan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang serupa namun memiliki beberapa perbedaan diantaranya dari segi lokasi, jumlah populasi, jumlah sampel, model yang digunakan, jenjang pendidikan, dan materi yang digunakan.

**d. Kerangka Pikir**

Adapun dalam proses pembelajaran tentunya ada tujuan yang harus dicapai diantaranya yaitu mengenai hasil belajar siswa. Pada proses tersebut siswa pasti akan lebih mudah memahami maksud yang terdapat dalam pesan yang disampaikan, apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu cara untuk mengatasi keadaan tersebut yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Model ini dilakukan secara berkelompok dan menekankan pada kuis atau permainan/*tournament* diakhir pelajaran. Siswa diharapkan dapat saling bekerja sama dalam kelompok, saling membantu jika mengalami kesulitan dan selalu aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya peningkatan aktivitas siswa diharapkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga semakin dalam yang nantinya juga akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

#### e. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang bersifat praduga karena jawabannya harus di buktikan kebenarannya. Maka di ajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : Tidak Terdapat Pengaruh Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Rantepao.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Rantepao