

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Kajian Teoretis

1. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan atau aktivitas antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan intruksional khusus yang telah direncanakan. Ilham dan Dian (2022: 8) menyebutkan bahwa efektivitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang telah dicapai dengan tepat dan cepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kata lain efektivitas menekankan pada hasil dalam pencapaian tujuan. Cahyati dan Rita (2020) menjelaskan bahwa efektivitas adalah sebuah ukuran yang menyatakan bahwa sasaran yang diinginkan sesuai dengan apa yang telah dikehendaki dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa efektifitas dapat diartikan suatu keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPAS, untuk mengetahui model

pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS, dan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS.

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

Rustiyarso dan Tri (2020: 101) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang diterapkan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, maupun ras yang berbeda. TGT menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa melihat latar belakang murid sehingga hal tersebut memberikan rasa keadilan pada murid. Ahyar dkk. (2021: 39) menyebutkan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengusung pertandingan, berisikan permainan, berbentuk turnamen, tentunya dilakukan dalam hal kebaikan yaitu belajar mengajar suatu materi yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan. Suaeb dkk. (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena model ini belajar dalam kelompok dan melakukan *games tournament* yang membuat siswa semangat ketika belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi. TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran, TGT juga berhasil meningkatkan kemampuan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda. Pada model

ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim yang lain untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya untuk skor tim.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui permainan dan turnamen.

Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Rustiyarso dan Tri (2020: 101-102), yaitu:

a. Penyajian kelas (*class presentations*)

Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah atau tanya jawab kepada siswa. Pada tahap ini, siswa menyimak penjelasan guru dengan seksama untuk membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok maupun permainan, karena skor permainan yang diperoleh siswa akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri atas anggota antara 4 sampai 6 orang yang siswanya heterogen dari aspek prestasi, jenis kelamin, etnis, dan ras. Kegiatan yang dilakukan siswa dan kelompoknya yaitu mendalami materi yang disampaikan guru. Siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang telah dipersiapkan guru, siswa mendiskusikan jawaban lembar kerja, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki jawaban temannya apabila satu kelompoknya melakukan kesalahan. Selain itu, tiap kelompok dapat

membuat jargon atau yel-yel untuk menambah suasana belajar yang menyenangkan.

c. Permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*)

Guru dapat membuat permainan dan pertandingan yang menyenangkan. Misalnya setiap kelompok maju ke depan kelas berbaris untuk menjawab beberapa pertanyaan pada kertas karton yang telah ditempelkan dipapan tulis. Setiap siswa menjawab pertanyaan secara bergantian kemudian diikuti siswa lain yang berada dibelakang barisan tersebut. Kecepatan, ketangkasan, dan ketepatan menjawab soal dapat dijadikan tolak ukur kelompok pemenang. Kelompok yang pertama kali selesai menjawab semua pertanyaan dapat membunyikan peluit sebagai tanda berakhirnya *games* dan *tournament*.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Guru bersama siswa mengoreksi dan menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok. Guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi pertama, kedua, dan ketiga. Guru juga dapat memberikan penghargaan pada kelompok yang berhasil menjawab semua pertanyaan paling cepat dan kelompok yang memiliki yel-yel paling heboh dan bagus.

Amin dan Linda (2022: 577-578) menyebutkan bahwa model TGT memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihanya yaitu:

- a. Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar.
- b. Siswa menjadi semangat belajar.

- c. Pengetahuan siswa yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri.
- d. Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain.
- e. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- f. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- g. Penggunaan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- h. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- i. Mendidik siswa untuk berlatih sosialisasi dengan orang lain.
- j. Motivasi belajar lebih tinggi.
- k. Hasil belajar lebih baik.
- l. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Selain kelebihan Amin dan Linda (2022: 578) juga mengemukakan beberapa kelemahan dari model TGT sebagai berikut:

- a. Model ini membutuhkan waktu yang banyak.
- b. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.
- c. Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah.
- d. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- e. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya.

3. Aplikasi *Powtoon*

Syamsuri dkk. (2023: 73) mengatakan bahwa aplikasi *powtoon* merupakan sebuah aplikasi untuk presentasi dan membuat video animasi interaktif. Penggunaan aplikasi ini untuk kebutuhan media pembelajaran seperti presentasi, video animasi, infografis bergerak, dan lainnya. Dengan menggunakan aplikasi ini, penjelasan konsep materi akan lebih mudah ditangkap siswa. Aplikasi *powtoon* memiliki berbagai fitur dan template yang akan membantu memudahkan proses pembuatan media pembelajaran. Dapat juga menambahkan karakter, teks, *effect*, animasi, *link*, *background*, dan sebagainya. Selain itu, dapat menggerakkan karakter dan teks sesuai kebutuhan dengan hanya memilih *effect* dan pose yang tersedia. Mersand dalam Simarmata dkk. (2022: 131) mengatakan bahwa “*Powtoon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created object, imported images, provided music and user created voice-overs*”. Dari pengertian di atas dapat diartikan *powtoon* adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk cepat dan mudah dalam membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, memasukkan gambar yang diimpor, memasukkan musik yang disediakan, dan memasukkan sulih suara yang dibuat oleh pengguna. Penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih cepat memahami pelajaran dan membuat siswa lebih antusias belajar. Penggunaan aplikasi

ini sangat cocok untuk media pendidikan karena seru, lucu, dan cocok untuk anak SD (Yulisetiani, 2022: 70). Puspitarini dalam Sakdiah (2022: 33-34) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran *powtoon* yaitu: Media *powtoon* dalam penyajian pesan materi ajar lebih jelas karena tidak terlalu bersifat verbalistik; Media *powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; Media *powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, serta mendorong semangat belajar; Memungkinkan terjadi interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan; Memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Kelebihan dalam pembuatan media audio-visual *powtoon*: Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan tanpa harus mengunduh aplikasi; Terdapat banyak pilihan template *background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, tulisan, audio, dan video yang ingin dijadikan materi ajar; Tersedia konten animasi, huruf, dan efek transisi; Tampilan yang dinamis, menarik, dan interaktif; Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung berbagi di YouTube; Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar, video, dan audio. Sedangkan kelemahannya yaitu: Merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membukannya; Durasi yang terbatas; Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan stabil jika tidak penyimpanan akan gagal; Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar

hanya dapat mengunduh file melalui Youtube (Simarmata, dkk. 2022: 132).

Anggraini dkk. (2021: 24-33) menyebutkan bahwa langkah-langkah pembuatan video *powtoon*, yaitu:

- a. Pertama, masuk websitenya dengan url www.powtoon.com.
- b. Pilih template. Kita bisa memilih langsung template yang sudah disediakan *powtoon*. Pilihlah yang *free* jika tidak memiliki akun pro. Template yang *free* tidak ada cap PRO+ nya untuk template yang akun berbayar, ada tulisan PRO+ nya.
- c. Edit. Di atas pojok kiri sebelah logo *powtoon*, terdapat pilihan untuk Edit/Create. Untuk edit, kita hanya mengubah bagian kecil dari tema, tetapi jika memilih edit, bisa mengubah semuanya dari tema tersebut, kita bisa mengubah teks, mengubah warna *background*, karakter, dan lainnya. Tetapi *watermarks powtoon* yang ada di *slide*, itu tidak bisa dihapus, karena memakai akun *free*. Jika akun berbayar, bisa hapus *watermarks* di saat penyimpanan nanti.
- d. Teks. *Tools* pertama, *text* atau tulisan. Dari tema tersebut sudah ada teks yang disediakan, kita bisa mengubah dengan klik ditulisan itu langsung, atau klik tombol T di pojok kanan. Caranya sama jika kita ingin mengubah tulisan. Sudah jelas kita hapus dulu semuanya baru kita isi dengan tulisan yang kita inginkan.
- e. Play. *Tools* kedua, untuk mengecek *slide* tersebut tampilannya bagaimana, kita bisa klik tanda *play* yang kecil untuk memulai

presentasi di 1 *slide* (hanya 1 *slide* yang dipilih), jika kita tidak mengubah apapun di *slide* pertama, tidak perlu melihat keseluruhan *slide* karena yang diubah hanya *slide* 1. jika tombol *play* yang berwarna biru atau yang besar untuk memulai semua *slide*.

- f. Animasi. Animasi atau transisi, di mana transisi ini bekerja untuk memperindah saat perpindahan *slide* satu ke yang lainnya.
- g. Karakter. Klik karakter tersebut, dan pilih pose karakter yang diinginkan. Ada beberapa pose yang sudah disediakan.
- h. Suara. Ada cara yang paling mudah, yaitu rekam audio anda di *powtoon* langsung. *Powtoon* menyediakan *tools* untuk *record voice over*. Caranya klik tombol *speaker* yang ada di bawah presentasi, maka keluar tab *sound control*, klik *add voice over*.
- i. Simpan. Cara untuk *save* dari website *powtoon* lumayan rumit, karena jika ingin menyimpan video langsung harus memiliki akun pro. Namun ada cara yang mudah, yaitu dengan mengunggah video presentasi *powtoon* ke YouTube. Dengan klik pojok kanan atas "*export*" pilih Youtube, Setelah itu, akan dapat *email* dari *powtoon* bahwa video sudah selesai diunggah di Youtube, kita bisa langsung klik *link* yang sudah ada di *email powtoon*, maka kita bisa melihat video presentasi yang telah kita buat di Youtube kita sendiri. Untuk mendownload video tersebut dengan cara *search* saja di google "download mp4 youtube", maka akan keluar banyak sekali third party yang dapat kalian gunakan untuk *download* video presentasi.

4. Aktivitas Belajar

Ulum (2022: 28) mengatakan bahwa aktivitas siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam kelas pada saat proses pembelajaran yang menghasilkan suatu perilaku dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, karena tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berjalan dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran melibatkan seluruh aspek siswa baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah, benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keaktifan siswa akan membuat suasana pembelajaran lebih hidup karena siswa mempunyai keinginan aktif untuk belajar.

Aktivitas belajar berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, artinya bahwa aktivitas belajar berbanding lurus dengan hasil belajar. Oleh karena itu penggunaan asas aktivitas belajar besar nilainya bagi pengajaran para siswa, karena siswa akan mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri; Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral; Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa; siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri; Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokrat; Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, hubungan orang tua dengan murid; Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan kongkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan verbalitas; Pengajaran di sekolah menjadi hidup

sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat (Handayani, dkk. 2022: 163). Zein dkk. (2023: 47) mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Kumiwati (2021: 9) mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dalam proses memperoleh bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan berpikir, dan bentuk peningkatan tertentu.

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mengerjakan tugas, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan bersemangat selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan Paul B. Diederich dalam Ulum (2022:28-29) yang mengemukakan jenis-jenis aktivitas dalam belajar yang digolongkan sebagai berikut:

- a. *Visual activities* (kegiatan visual), seperti membaca, memperhatikan orang lain yang melakukan kegiatan, melakukan percobaan, dan mengamati kegiatan orang lain.
- b. *Oral activities* (kegiatan lisan), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

- c. *Listening activities* (kegiatan mendengarkan), seperti mendengarkan penyaji saat mempresentasikan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok.
- d. *Writing activities* (kegiatan menulis), seperti menulis jawaban, menulis laporan, menulis hasil diskusi, menyalin.
- e. *Drawing activities* (kegiatan menggambar), seperti membuat grafik, menggambar diagram, membuat peta.
- f. *Motor activities* (kegiatan motorik), seperti melakukan percobaan, menemukan solusi, berdiskusi, melaksanakan pameran, membuat model.
- g. *Mental activities* (kegiatan mental), seperti mengingat, memecahkan soal, mengambil keputusan, menganalisis dan memahami.
- h. *Emotional activities* (kegiatan emosional), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, bergairah, dan gugup.

Aktivitas belajar yang dilakukan di sekolah cukup kompleks. Jika kegiatan tersebut dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar secara optimal, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif, situasi yang kondusif, menyenangkan, menarik dan nyaman. Sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan pada akhirnya akan menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

Terdapat 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menurut Yamin dalam Ibrahim (2018:155):

- a. Memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- c. Mengingat kompetensi prasyarat.
- d. Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- e. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feed back*).
- h. Memantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

5. Hasil Belajar

Wahyuningsih (2020: 65) mengatakan bahwa belajar diartikan sebagai usaha untuk memperoleh dan mengumpulkan sejumlah ilmu pengetahuan sedangkan hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan perubahan

tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar.

Nuridayanti (2022: 44) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar berupa nilai yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajarannya. Penilaian hasil belajar ada 3 aspek, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Penilaian ranah kognitif yang berkaitan dengan aspek pengetahuan dan kemampuan intelektual siswa. Tujuan penilaian hasil belajar berkaitan dengan kognitif berhubungan dengan proses berpikir, seperti kemampuan mengingat, memahami, menganalisis, menghubungkan, pemecahan masalah, dan sebagainya.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan aspek yang berhubungan dengan perasaan, nada, emosi, motivasi, ketertarikan siswa untuk bertindak, dan berkaitan dengan aspek penerimaan dan penilaian terhadap sesuatu.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan kompetensi unjuk kerja dengan melibatkan otot-otot psikomotorik. Seorang siswa supaya dapat berunjuk kerja, maka siswa sebelumnya telah mendapatkan

pengetahuan sesuai dengan kompetensi yang telah dibelajarkan. Misalnya dalam pembelajaran berbahasa siswa dapat menulis, berbahasa lisan, dan sebagainya (Laili dan Huda, 2022: 47).

Sudirman dkk. (2023: 168) mengemukakan secara terperinci jenjang ranah kognitif sebagai berikut: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan daya cipta (C6).

Sedangkan ranah afektif (sikap dan perilaku) dikenal lima tingkatan yakni: kemauan menerima (A1), kemauan menanggapi (A2), nilai yang dianut (A3), organisasi (A4), dan karakterisasi (A5). Untuk jenjang psikomotorik dikenal dengan jenjang dari terendah ke tertinggi: peniruan (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto dalam Mahtumi dkk. (2022: 22) yaitu kecerdasan peserta didik, kesiapan atau kematangan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, minat peserta didik dalam belajar, model penyajian materi pembelajaran yang disediakan oleh guru, dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam pembelajaran.

6. Pelajaran IPAS

Suhelayanti dkk. (2023: 100) mengemukakan IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang menggabungkan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memuat pembelajaran tentang sains dan sosial yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi,

sejarah, dan kebudayaan. Pendidikan IPAS memiliki peran sangat penting dalam menumbuhkan berpikir kritis, analitis, logis, sistematis, dan mengambil kesimpulan yang tepat serta melahirkan sikap bijaksana dalam diri siswa.

Agustina dkk. (2022) mengatakan tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti diri sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kurikulum merdeka siswa bukan hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi menjadi subjek pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan proses siswa.

Semua itu dapat terwujud jika guru menguasai konten isi materi dan bagaimana mengajarkan dengan baik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian *pertama* yang dilakukan oleh Paramita dan Zulherman (2022) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD*”. Tujuan penelitian ini untuk memberikan gambaran secara empirik ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Cengkareng Barat 16 Pagi Jakarta Barat pada semester 2 tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian tersebut menunjukkan model pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hasil belajar yang dihasilkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Persamaannya dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan subjek penelitian siswa kelas IV SD. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan terletak pada fokus penelitian dan media pembelajaran. Paramita dan Zulherman (2022) berfokus pada hasil belajar dan menggunakan media question box. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada aktivitas belajar dan hasil belajar, menggunakan media aplikasi *powtoon*.

Penelitian *kedua* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2021) dengan judul “*Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Pada*

Pembelajaran Tematik Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Kabupaten Lampung Tengah". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran tematik terhadap aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan model kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Persamaannya dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan terletak pada fokus penelitian, media pembelajaran dan subjek penelitian. Rahmawati (2021) berfokus pada aktivitas belajar, tidak menggunakan media pembelajaran, dan subjek siswa kelas V. Sementara, penelitian ini berfokus pada aktivitas belajar dan hasil belajar, menggunakan media aplikasi *powtoon*, dan subjek penelitian kelas IV.

Penelitian *ketiga* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2018) dengan judul "*Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa*". Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas V SDN 03 Pamutih dalam pembelajaran materi bangun ruang. Hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh model TGT berbantu media pinball terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 03 Pamutih. Persamaannya dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan terletak pada fokus penelitian, subjek penelitian, dan media pembelajaran. Kurniawan (2018) berfokus pada hasil belajar, menggunakan subjek penelitian kelas V, dan menggunakan media pinball. Sementara itu, penelitian ini

berfokus pada aktivitas belajar dan hasil belajar, menggunakan subjek penelitian kelas IV, dan menggunakan media pembelajaran aplikasi *powtoon*.

Penelitian *keempat* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Setiadi dkk. (2019) dengan judul “*Pengaruh Model TGT Media Dakonmatika materi FPB & KPK Terhadap Hasil Belajar*”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh model TGT media dakonmatika materi PFB dan KPK terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Candi Semarang. Hasil penelitian bahwa model TGT dengan media dakonmatika berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Candi Semarang. Persamaannya dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan menggunakan subjek penelitian kelas IV. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan terletak pada fokus penelitian dan media pembelajaran. Setiadi, dkk. (2019) berfokus pada hasil belajar dan menggunakan media pembelajaran dakonmatika. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada aktivitas belajar dan hasil belajar, menggunakan media pembelajaran aplikasi *powtoon*.

Penelitian *kelima* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahim dan Hasan (2018) dengan judul “*The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models On Students Learning Outcomes in Natural Science Learning in Elementary School*”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari model TGT dalam pembelajaran siswa terhadap hasil belajar IPA di SDN 02 Meyambanga. Hasil penelitian bahwa model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Persamaannya

dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan terletak pada fokus penelitian dan media pembelajaran. Rahim dan Hasan (2018) berfokus pada hasil belajar dan tidak menggunakan media. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada aktivitas belajar dan hasil belajar, menggunakan media pembelajaran aplikasi *powtoon*.

Hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang meningkat.

C. Kerangka Berpikir

Membangun pembelajaran yang ideal dimulai dari adanya kolaborasi antara pendidik dan peserta didik yang menyenangkan. Kolaborasi ini akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat tercapai dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat, siswa dapat memahami konsep materi dalam pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat. Untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar dapat menerapkan pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah model pembelajaran TGT.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena model ini belajar dalam kelompok dan melakukan permainan dan pertandingan yang membuat siswa semangat ketika

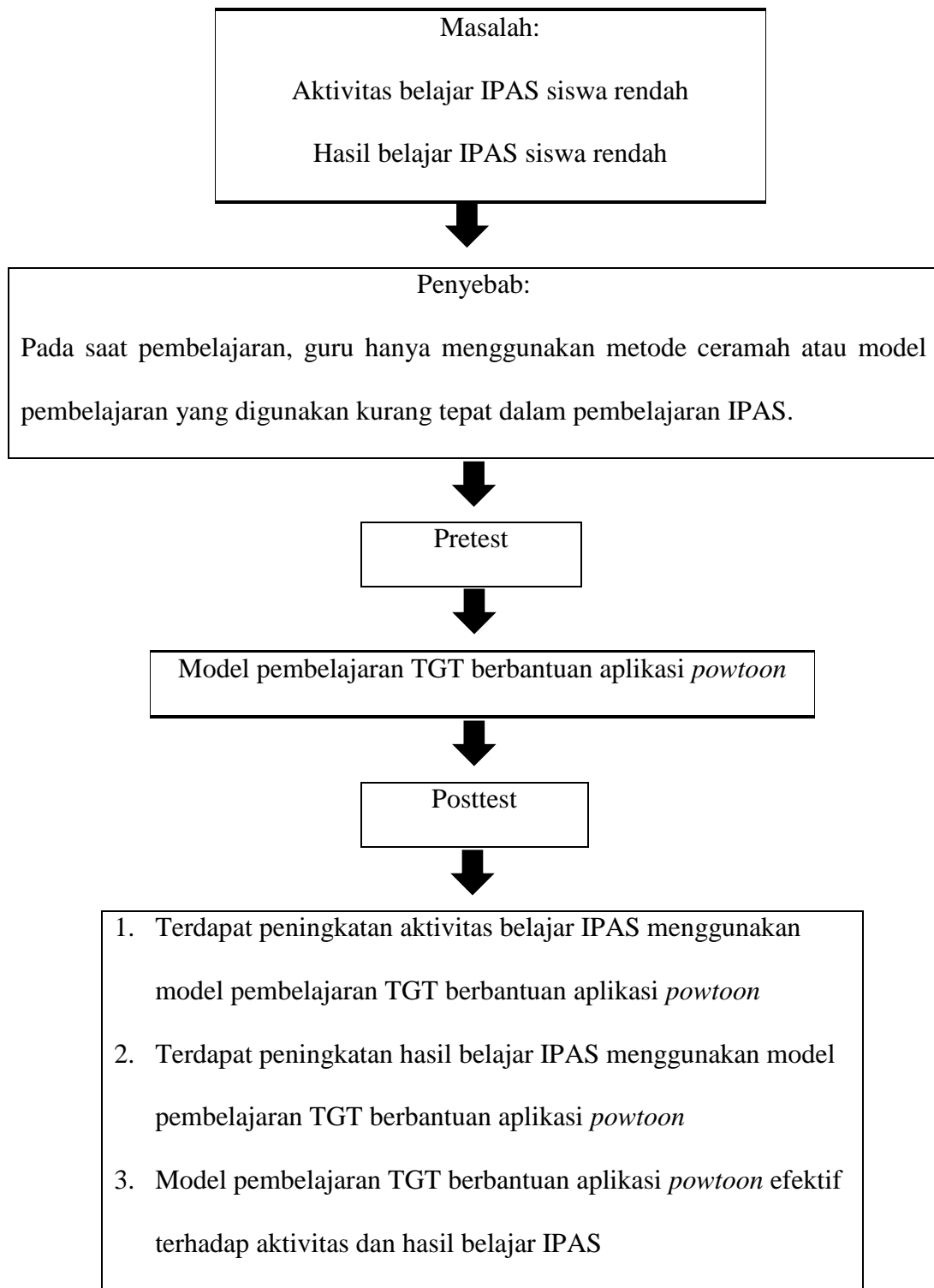
belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Salah satu kelebihan TGT adalah proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa dan dapat mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Sebagai alat bantu, media memiliki fungsi untuk memperlancar jalan menuju tujuan pembelajaran. Media dan video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media aplikasi *powtoon*. Aplikasi *powtoon* merupakan sebuah aplikasi untuk presentasi dan membuat video animasi interaktif. Penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih cepat memahami pelajaran dan membuat siswa lebih antusias belajar.

Aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dalam proses memperoleh bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan berpikir, dan bentuk peningkatan tertentu. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan hal penting, karena merupakan ukuran kemampuan untuk memahami pengetahuan dan fungsinya untuk diaktualisasikan, sehingga aktivitas belajar ini penting untuk melibatkan semua komponen dalam proses pendidikan. Siswa dapat memahami konsep materi dalam pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan

perubahan tingkah laku yang ditunjukkan dan dapat diamati sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar.

Aktivitas belajar mempunyai kaitan erat dengan hasil belajar, karena aktivitas belajar berdampak pada peningkatan hasil belajar. Aktivitas adalah kata kunci dari perbuatan belajar seseorang, semakin tinggi seseorang melakukan aktivitas belajar akan semakin baik bagi terjadinya tingkah laku, baik sebagai hasil langsung dari perbuatan atau pengalaman belajarnya maupun sebagai imbas atau dampak tidak langsung dari berbagai aktivitas yang diajalannya. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar berbanding lurus dengan hasil belajar, sebab jika aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik itu tinggi, maka hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* yang digunakan secara baik, maka akan berpengaruh pada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.



Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2013: 64) menyebutkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan kajian penelitian yang relevan di atas, dapat diambil hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPAS.
2. Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.
3. Model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS.