

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan dapat membangkitkan semangat untuk terus belajar dan mengetahui ilmu yang tidak diketahui sebelumnya. Ilmu yang kita miliki harus kita ajarkan atau kita salurkan kepada orang lain, agar ilmu yang kita miliki dapat bermanfaat bagi kita dan bagi orang lain. Karena ilmu tidak untuk disimpan, tetapi untuk diwariskan agar ilmu yang kita miliki terus berkembang.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga merupakan setiap usaha, pengaruh pendewasaan yang diberikan kepada peserta didik untuk menuju yang lebih baik. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan merupakan segala sesuatu kekuatan yang menuntun peserta didik agar mereka menjadi manusia yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.<sup>1</sup> Sebagaimana termaktub dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

---

<sup>1</sup> Chomaidi dan Salamah, *Pendidikan Dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah* (Jakarta: PT Grasindo, 2018), hlm. 3

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bisa berguna bagi dirinya sendiri, bangsa dan negara.<sup>2</sup> Pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran dan proses pembelajaran yang melibatkan peran pendidik dalam mengelola kelas dan memahami kebutuhan dari peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran itu terdapat dua aktivitas yakni proses belajar dan proses mengajar. Artinya dalam peristiwa proses pembelajaran itu senantiasa merupakan proses interaksi antara dua unsur manusiawi yakni peserta didik sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar.<sup>3</sup> Proses pembelajaran merujuk pada serangkaian langkah atau urutan pelaksanaan di mana terdapat interaksi antara guru dan peserta didik, serta komunikasi timbal balik, yang terjadi dalam situasi edukatif dengan tujuan mencapai pembelajaran.<sup>4</sup> Dalam proses belajar mengajar, guru dan peserta didik merupakan dua elemen yang tidak dapat dipisahkan. Diperlukan interaksi yang saling mendukung antara kedua elemen tersebut agar pencapaian hasil belajar peserta didik dapat optimal.

Proses pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang didesain untuk mendidik peserta didik. Dalam lingkungan pendidikan, proses pembelajaran diatur harus diatur secara interaktif, inspiratif, menarik, penuh tantangan, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat,

---

<sup>2</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>3</sup> *Jurnal Suryadi*, Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smk Negeri 1 Lais Kecamatan Lais Kabupaten Musi Banyuasin (Mahasiswa Prodi IPI Pascasarjana IAIN Raden Fatah Palembang, Tahun 2014), hlm. 12.

<sup>4</sup> Rustaman, "*Strategi Belajar Mengajar Biologi*" (Jakarta: Depikbud, 2003), 461.

serta perkembangan fisik dan psikologis mereka.<sup>5</sup> Untuk mewujudkan hal itu diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang terstruktur untuk mengembangkan pengetahuan belajar dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi para pendidik dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.<sup>6</sup> Model pembelajaran juga merupakan suatu kerangka konseptual yang telah dirancang dan prosedur yang terstruktur untuk mengorganisir pengalaman belajar. Tujuannya adalah mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berperan sebagai panduan bagi perancang pengajaran dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tugas sebagai seorang pendidik dalam mendampingi peserta didik adalah dengan memberikan pengarahan dan membimbing siswa dalam menerima informasi, apakah informasi tersebut dapat diterima sebagai acuan pembelajaran ataukah tidak.<sup>7</sup> Melalui adanya model pembelajaran, diharapkan kegiatan dalam proses belajar mengajar dapat disusun secara sistematis sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>8</sup> Pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan

---

<sup>5</sup> Dedi Mulyasana, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 155.

<sup>6</sup> Muhammad Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 29

<sup>7</sup> Ulil, Mu'arifah & Muhammad, Luqman, *Pengaruh strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa*

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Rosdakarya, Bandung, 2013), hlm. 13.

kelas. Dalam penerapannya model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik di lingkungan sekolah. pada dasarnya model pembelajaran mempunyai fungsi untuk membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Fungsi lain dari model pembelajaran ini ialah sebagai panduan atau pedoman bagi para pendidik dan perancang pembelajaran, terutama dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

Sudah menjadi hal umum bahwa mata pelajaran yang menggunakan konsep kurang diminati oleh peserta didik, termasuk mata pelajaran IPA yang saat ini kurang diminati peserta didik, terutama pada bidang fisika. Kurangnya minat peserta didik ini sangat berpengaruh pada pemahaman konsep mereka dalam proses belajar dan tentu saja akan berdampak pada hasil belajar mereka. Pembelajaran yang terjadi saat ini tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep, gejalanya dapat berupa kebingungan, kelesuan, penurunan minat, dan mayoritas peserta didik kesulitan menguasai materi serta mencari jawaban dengan kesulitan. Salah satu penyebab utama kondisi ini adalah dominasi yang tinggi dari guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional, sehingga menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses belajar. Terdapat beberapa model pembelajaran menyenangkan yang melibatkan keaktifan peserta didik

---

<sup>9</sup> Thamrin Tayeb, Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran, Alauduna: Vol.4 No. 2 (2017), hlm. 48.

dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

*Team games tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pembelajaran dalam *Team games tournament* (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Menurut slavin menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu, sementara STAD dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>10</sup> Model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. *Team Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen ini peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik.<sup>11</sup>

Dari paparan TGT diatas dapat kita ketahui bahwa model TGT berfokus pada keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu diharapkan peserta didik dapat bertukar pikiran dengan temannya dalam memahami konsep dan

---

<sup>10</sup> Nasruddin, Dedi Kuswandi, Sulthoni, *intax Model Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Kolaborasi tipe TGT Dengan Inquiry Based Learning*, hlm 352.

<sup>11</sup> *Ibid.*

penguasaan materi. Jika peserta didik memahami konsep dan materi yang dipelajari dengan sendirinya mereka akan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tentunya juga akan berdampak pada pemahaman konsep dan hasil belajar mereka.

SMPN 2 Ngantru bisa dikatakan merupakan salah satu sekolah dengan peserta didik yang cukup sedikit dibandingkan sekolah – sekolah lainnya. Menurut tenaga pendidik disana hal ini dikarenakan di sekitar sekolah terdapat persaingan antar sekolah di daerah tersebut. Dari pengalaman penulis saat melakukan magang 2, dan beberapa informasi yang didapatkan dari percakapan antara penulis dan tenaga pendidik di sana, ada beberapa peserta didik yang bersekolah karena paksaan orang tuanya ataupun memiliki latar belakang keluarga yang kurang baik, sehingga semangat belajar mereka kurang maksimal. Rata – rata peserta didik di sekolah ini sering berjalan – jalan dan mengobrol sendiri dengan temannya saat proses pembelajaran, sehingga materi yang diberikan oleh pendidik kurang dapat di terima oleh mereka. Disini TGT menjadi salah satu model pembelajaran yang cukup cocok untuk digunakan di sekolah tersebut, karena model pembelajaran ini berfokus pada diskusi peserta didik saat melakukan game yang secara otomatis peserta didik akan memiliki kesibukan dengan timnya sendiri dan diharapkan dapat menerima materi yang pembelajaran dengan lebih baik.

Dari pengalaman dan observasi penulis saat melakukan magang 2 di SMPN 2 Ngantru Peserta didik disana memiliki kebiasaan tidak bisa belajar dengan posisi yang diam, oleh sebab itu model pembelajaran TGT dipilih sesuai dengan kebiasaan mereka. Dari pengamatan penulis, peserta didik tidak

dapat belajar maksimal ketika proses pembelajaran dilakukan individu, peserta didik disana suka dengan hal – hal yang kompetitif atau menyenangkan seperti bermain game. Hal inilah yang mendasari pemilihan model pembelajaran TGT karena proses pembelajaran ini cenderung lebih kompetitif dan menyenangkan. Dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Sehingga nantinya akan terdapat peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Pada saat magang 2 dilaksanakan ada beberapa peserta didik yang bertanya tentang tata surya dan benda – benda yang ada di langit. Dari percakapan dan pertanyaan singkat antara penulis dengan peserta didik disana dapat diketahui bahwa pemahaman konsep mereka pada materi sistem tata surya masih kurang, sehingga penulis memilih materi ini untuk dijadikan objek dalam penelitiannya. Pemahaman yang kurang dapat membuat peserta didik masih merasa kesulitan dan kebingungan pada merencanakan strategi dan melaksanakan strategi, sehingga mereka tidak dapat melanjutkan pemecahan masalahnya.<sup>12</sup> Pada materi sistem tata surya banyak tenaga pendidik yang masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang dapat memahami materi yang diberikan.

kelebihan pembelajaran (TGT); a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa; e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; f)

---

<sup>12</sup> Gaguk Resbiantoro, dkk, Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Minat Belajar Siswa.

Motivasi belajar lebih tinggi; g) Hasil belajar lebih baik. h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Sehingga model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan tentunya akan terdapat pengaruh pada pemahaman konsep dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian kali ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT pada materi sistem tata surya.

Sebelumnya juga terdapat penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama peserta didik” menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam prestasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT dan pendekatan ekspositori. Kemudian berdasarkan rata-rata nilai dan tanggapan dari kuesioner, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII, terutama dalam konteks kerjasama di antara peserta didik.<sup>13</sup> Selanjutnya ada juga penelitian yang berjudul “Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Fisika” dalam analisis penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki efek yang besar pada peserta didik SMP dan SMA terhadap hasil belajar mereka. Dalam penelitian ini terdapat pengelompokan pengaruh TGT berdasarkan daerah dan tingkatan pendidikan mereka, dengan hasil pada

---

<sup>13</sup> Zahrina, Ismail, & Tias, Ernawati, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa, *Jurnal Pijar MIPA*, Vol. XIII, No. 1, 2018.

masing – masing daerah dan tingkatan pendidikan menunjukkan besarnya pengaruh model TGT pada mata pelajaran fisika.<sup>14</sup>

Berdasarkan kedua hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang menunjukkan peningkatan signifikan. Selain itu terdapat hasil angket dan kuisisioner peserta didik yang menunjukkan pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar mereka. Rata – rata pembelajaran IPA dan fisika dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Oleh karena itu diharapkan model pembelajaran TGT dapat menunjukkan peningkatan signifikan pada mata pelajaran IPA kelas 7 pada materi sistem tata surya yang memuat konsep yang abstrak, serta konsep – konsep fisika dalam kehidupan sehari – hari, sehingga sangat cocok digunakan untuk penelitian dengan variabel pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi oleh pendidik kurang menarik, sehingga peserta didik tidak fokus belajar dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

---

<sup>14</sup> Nabeela, Rahma, Dasmu, & Asep, Setiadi, Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Fisika, *Jurnal Pendidikan Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2021.

- b. Model pembelajaran yang dipakai kurang sesuai dengan kebiasaan atau kesenangan peserta didik, sehingga mereka kurang semangat dan aktif saat proses pembelajaran.
- c. Kurangnya diskusi antara peserta didik, sehingga mereka sulit mengutarakan pendapat mereka dan sulit untuk bertukar pikiran.
- d. Hasil belajar peserta didik kurang memuaskan karena kurangnya pemahaman konsep yang dapat mereka terima.
- e. Materi sistem tata surya jarang ditemui di kehidupan sehari – hari, sehingga sulit dimengerti.

## **2. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas terdapat lebih dari satu masalah yang harus diatasi, namun penelitian ini dibatasi dengan penelitian pokok sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT (*Team games Tournament*)
- b. Penelitian ini mencari tahu pengaruh model pembelajaran TGT (*Team games Tournament*) terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.
- c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem tata surya.
- d. Media ajar yang digunakan adalah papan tulis dan buku teks siswa
- e. Sample yang digunakan adalah peserta didik kelas VII – A dan VII – B di SMPN 2 Ngantru

## **C. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar materi sistem tata surya pada peserta didik kelas 7 SMPN 2 Ngantru?
- b. Bagaimana pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap pemahaman konsep materi sistem tata surya pada peserta didik kelas 7 SMPN 2 Ngantru?
- c. Bagaimana pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep materi sistem tata surya pada peserta didik kelas 7 SMPN 2 Ngantru?

#### **D. Tujuan Penelitian**

- a. Mengetahui pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar materi sistem tata surya pada peserta didik kelas 7 SMPN 2 Ngantru.
- b. Mengetahui pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap pemahaman konsep materi sistem tata surya pada peserta didik kelas 7 SMPN 2 Ngantru.
- c. Mengetahui pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep materi sistem tata surya pada peserta didik kelas 7 SMPN 2 Ngantru.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep materi sistem tata surya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Peserta Didik

Manfaat praktis dari penelitian ini untuk peserta didik yaitu peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep materi sistem tata surya.

### b. Guru

Manfaat praktis dari penelitian ini untuk guru adalah dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengadakan pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan peserta didik.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis secara definisi dapat berarti jawaban sementara yang kebenarannya masih diuji dengan data yang diperoleh dari lapangan.<sup>15</sup>

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>16</sup>

Adapun hipotesis penelitian ini:

1. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya di kelas VII SMPN 2 Ngantru.

---

<sup>15</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 49

<sup>16</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet. 2016), hlm. 96

2. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi sistem tata surya di kelas VII SMPN 2 Ngantru.
3. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya di kelas VII SMPN 2 Ngantru

## G. Definisi Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin, *team games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>17</sup>

#### b. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep dapat membuat peserta didik untuk memperoleh konsep yang permanen yang diperoleh melalui pengalaman sehingga peserta didik mampu menghubungkan suatu konsep dengan konsep yang lain.<sup>18</sup> Pemahaman konsep adalah suatu hal yang dapat membantu peserta didik untuk menyederhankan, merangkum dan mengelompokkan informasi.

#### c. Hasil Belajar

---

<sup>17</sup> Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 197.

<sup>18</sup> Ansari, Bansu I. 2016. *Komunikasi Matematik, Strategi Berpikir Dan Manajemen Belajar: Konsep Dan Aplikasi*. Banda Aceh: PeNA.

Hasil belajar harus memeperlihatkan suatu perubahan tingkah laku dari peserta didik. Menurut Benyamin Bloom, yang memperlihatkan hasil belajar, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>19</sup> Hasil belajar adalah sebuah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari pelajaran di sekolah yang akan dinyatakan nilai diperoleh melalui tes materi pelajaran tersebut.

#### d. Sistem Tata Surya

Sistem tata surya adalah salah satu materi yang terdapat di dalam ilmu pengetahuan alam. Dalam proses berlangsungnya pembelajaran tata surya terdiri dari kumpulan benda langit yang berpusat di sekitar bintang yang disebut matahari, dan semua benda langit terhubung berdasarkan gravitasinya. Ada delapan planet yang diketahui di tata surya yaitu Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus. Berdasarkan letak planet, ada planet yang disebut dengan planet dalam dan planet luar.<sup>20</sup>

## 2. Penegasan Operasional

### a. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning* yang mengedepankan peserta didik untuk saling gotong royong atau belajar dalam kelompok. Pendidik akan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kemudian memberikan materi, selanjutnya peserta didik diarahkan untuk saling berdiskusi dengan

---

<sup>19</sup> Anita, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.

<sup>20</sup> Neila, Reika, dkk, *Analisis Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar*

kelompoknya mengenai materi yg diberikan guru untuk persiapan bermain *game*. Setiap kelompok terdiri dari peserta didik yang heterogen. *Game* yang digunakan adalah tiktaktoe dan cerdas cermat, kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah.

b. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah suatu hal yang dapat membantu siswa untuk menyederhankan, merangkum dan mengelompokkan informasi. Pemahaman konsep juga merupakan penguasaan sejumlah materi pembelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui tetapi mampu menjelaskan kembali. Indikator pemahaman konsep terdapat pada Peraturan Pemerintah No 506/C/KepPP/2004 dalam konteks pendidikan dasar dan menengah. Pada penelitian ini indikator yang digunakan adalah (1) menyatakan ulang sebuah konsep; (2) mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai konsepnya; (3) memberi contoh dan bukan contoh dari konsep.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari pelajaran di sekolah yang akan dinyatakan nilai diperoleh melalui tes materi pelajaran tersebut. Menurut teori Benyamin Bloom hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini fokus pada ranah kognitif yaitu yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual, terdiri dari 6 aspek

yakni mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.<sup>21</sup>

#### d. Sistem Tata Surya

Sistem tata surya merupakan sub bab dari materi bumi dan sistem tata surya. Pada sub bab ini membahas tentang benda-benda langit yang salah satunya adalah delapan planet yakni, merkurius, venus, bumi, mars, jupiter, saturnus, uranus, neptunus. selain itu pada materi ini membahas tentang karakteristik benda benda langit dan pengaruhnya terhadap benda langit lainnya.

### H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian awal pada bagian ini terdiri dari pendahuluan di dalamnya berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bagian kedua, Pada bagian ini terdiri dari uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku yang berisi teori-teori besar (*grand theory*) dan teori-teori yang dirujuk dari pustaka penelitian kuantitatif. Teori dirujuk dari pustaka atau hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penjelasan dan berakhir pada konstruksi teori baru yang disampaikan oleh peneliti.

---

<sup>21</sup> Imam Gunawan dan Anggarani Retno Palupi, *Taksonomi Bloom- Revisi Ranah Kognitif; Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Vol 2, No.02, 2012, Hal 98-115

Bagian Ketiga, pada bagian ini menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti yang berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.