

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament*, atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Pada model pembelajaran ini para siswa memainkan game dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan pola untuk skor pada tim mereka (Trianto. 2009, h. 83).

Secara umum *Teams Games Tournament* sama saja dengan STAD yaitu dengan adanya pembentukan team, kecuali satu hal TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran TGT secara khusus sangat berguna untuk meninjau kembali materi-materi yang dipelajari sebelumnya (Robert. 2015, h. 163).

Dalam *Team Games Tournament* digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-

pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Rahmawati. 2015, h. 89).

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Team Games Tournament*

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* Slavin (2015: 170) menyatakan bahwa jadwal kegiatan TGT terdiri dari siklus reguler, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Pengajaran, guru menyampaikan pelajaran.
2. Belajar tim, siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Turnamen, siswa bermain *games* akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen terdiri dari tiga peserta.
4. Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu (Zahara, 2019. h.3)

1. Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang atau lebih yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
3. Seluruh peserta didik 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:

1. Pembagian kelompok menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi.
3. Para peserta didik melakukan game turnamen.
4. Memberi penghargaan kepada kelompok yang terbaik
5. Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Kelebihan model *Team Games Tournament* diantaranya yaitu:

1. Model *Team Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
3. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan (*reward*) pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan kelemahan pada model *Team Games Tournament* diantaranya yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru

harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah (Shoiman. 2014, h. 207-208).

2.1.2 Media Video Animasi

Animasi berasal dari kata “*Animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Pengertian animasi Menurut Ibiz Fernandes dikutip oleh Widiyanto (2018, h. 7) menyatakan bahwa *macromedia flash animation dan cartoon animation* adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Erny. 2013, h. 8).

Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya., yang awalnya dari potongan gambar yang digerakan sehingga terlihat hidup. Media animasi yang dirangkai dari potongan gambar yang terlihat hidup ini juga dipakai dalam pembelajaran sekain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau menarik peserta didik lebih karena sifatnya yang unik dan menarik. Selain itu penerapan

media animasi dalam pembelajaran mendapat hubungan dan pengaruh yang mendalam kepada peserta didik baik dalam hal perhatian ketertarikan motivasi dan lain sebagainya (Ferry. 2019, h. 2).

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kelompok untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

2.1.3 Konsep Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar karena belajar itu sendiri merupakan prose dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto A. 2013, h. 5).

Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi

dan prestasi belajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu (Anggraini. 2017, h. 710).

Hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari adanya interaksi, proses, dan evaluasi belajar. Interaksi antara siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran dan evaluasi belajar agar hasilnya memuaskan. Hasil belajar siswa tidak semuanya sama, ada siswa yang mendapat hasil memuaskan dan ada pula yang hasilnya tidak memuaskan. Ini tidak terlepas dari cara, metode, dan model pembelajaran yang digunakan seorang guru untuk memaparkan pelajaran yang diberikan. Cara, metode dan model pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar siswa siswa tertarik dengan pelajaran yang diberikan (Edy. 2020, h. 133).

Kunandar (2016, h. 23) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Hasil belajar dapat dilihat melalui penelitian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian yang dilakukan berupa tes terhadap masing-masing siswa.

Muhibbin (2003: 68), belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses

kognitif, yang sering dilakukan dalam bentuk tes hasil belajar (Sinar, 2018: 21).

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dalam mempelajari pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima suatu proses pengalaman dalam pembelajaran yang disajikan dalam bentuk nilai raport.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1. Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis adalah faktor yang mempengaruhi kondisi fisik individu.
- b) Faktor psikologis adalah keadaan psikologi yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

2. Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, masyarakat dan lingkungan sosial keluarga.
- b) Faktor lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah faktor instrumental (perangkat belajar) dan faktor materi pelajaran

(Baharuddin. 2009, h. 19-28)

Slameto (2010. h, 54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor intern (jasmaniah, psikologis dan kelelahan) dan ekstern (keluarga, sekolah, masyarakat).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal, serta sarana dan prasarana juga berpengaruh dalam keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Di dalam proses belajar terdapat beberapa jenis-jenis hasil belajar diantaranya hasil belajar kognitif, hasil belajar efektif dan hasil belajar psikomotorik. Ada beberapa penjelasan tentang jenis-jenis hasil belajar menurut para ahli yaitu:

Menurut Bloom yang dikutip oleh Sucipto (2020. h, 30) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diklasifikasikan dalam tiga ranah yaitu:

1. Ranah Kognitif
2. Ranah Efektif
3. Ranah Psikomotorik

Ada tiga ranah sebagai hasil belajar yaitu ranah kognitif, efektif, psikomotorik.

1. Ranah Kognitif, berhubungan dengan kemampuan intelektual, yaitu kemampuan untuk menyatakan kembali konsep yang telah

dipelajarinya. Ranah kognitif ini merupakan segala kegiatan yang berhubunga dengan kegiatan berpikir siswa. Pengetahuan juga merupakan jenjang kognitif yang paling rendah yang dianggap akan mendasari semua jenjang kemampuan yang dimiliki seseorang.

2. Ranah Efektif, berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta tingkat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Perilaku hasil belajar yang efektif tercermin dalam sikap seseorang seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, memiliki motivasi untuk belajar, dan mau memperhatikan guru saat penyampaian materi pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Ranah Psikomotorik merupakan sebuah kompetensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu dengan melibatkan anggota badan sehingga dapat menghasilkan gerak secara aktif. Hal ini berkaitan dengan keterampilan melakukan sesuatu tentunya akan melibatkan refleksi (Zulqarnian. 2022, h. 19).

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis-jenis hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga yaitu ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik.

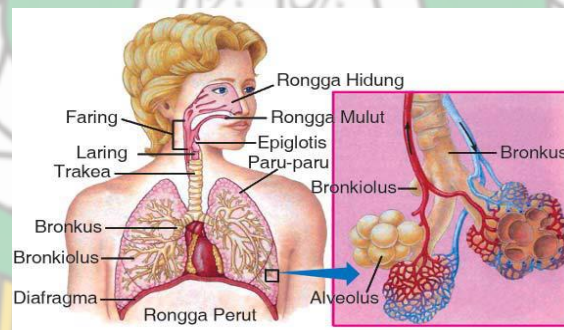
2.1.4 Materi Sistem Pernapasan

a. Pengertian Sistem Pernapasan

Pernapasan atau respirasi merupakan pertukaran O_2 dan CO_2 antara sel-sel tubuh dengan lingkungan. pernapasan juga merupakan peristiwa

menghirup udara dari luar yang mengandung O₂ (oksigen) ke dalam tubuh serta menghembuskan udara yang banyak mengandung CO₂ (karbon dioksida) sebagai sisa dari oksidasi keluar tubuh. Penghisapan ini disebut inspirasi dan menghembuskan disebut ekspirasi. Oksigen digunakan untuk mengoksidasi zat makanan yang ada dalam tubuh sehingga menghasilkan energi.

Sistem organ yang terdapat pada pernapasan manusia terdiri dari : Cavum nasalis (rongga hidung), Faring (tekak), Laring (kotak suara atau pangkal tenggorokan), Bronkus (cabang batang tenggorokan), bronkiolus (anak cabang batang tenggorok), Pulmo (paru-paru). Organ-organ pernapasan tersebut bekerja dalam suatu sistem yang disebut sistem pernapasan. Sistem pernapasan manusia dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Sistem Pernapasan Pada Manusia (<https://gambar-organ-organ-sistem-pernapasan>)

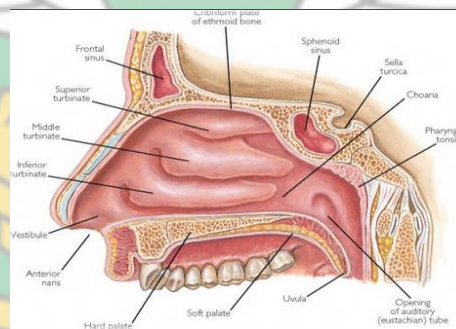
b. Organ Sistem Pernapasan

Sistem respirasi dibedakan menjadi dua saluran yaitu, saluran nafas bagian atas dan saluran nafas bagian bawah. Saluran nafas bagian atas terdiri dari: rongga hidung, faring dan laring. Saluran nafas bagian

bawah terdiri dari trakea, bronkus, bronkiolus, dan paru-paru (alveolus) (Campbell, dkk. 2000, h.103).

1. Hidung

Hidung atau naso adalah saluran pernafasan yang pertama. Ketika proses pernafasan berlangsung, udara yang diinspirasi melalui rongga hidung akan menjalani tiga proses yaitu penyaringan (filtrasi), penghangatan, dan pelembaban. Bagian ujung hidung ditunjang oleh tulang rawan dan pangkal hidung ditunjang oleh tulang nasalis. Rongga hidung dilapisi oleh selaput lendir yang sangat kaya akan pembuluh darah. Rongga hidung yang tersusun dari sel-sel epitel berlapis dengan bulu-bulu halus semu bersilia ini memiliki sel goblet (sel cangkir/ sel lendir). Sel goblet ini adalah sel yang menghasilkan lendir yang memiliki fungsi menyaring debu, melekatkan kotoran pada rambut hidung, dan mengatur suhu udara pernapasan. Rongga hidung dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Rongga Hidung

((<https://gambar+organ-organ+sistem+pernapasan>))

2. Faring

Merupakan pipa berotot yang berjalan dari dasar tengkorak sampai persambungannya dengan esophagus pada ketinggian tulang rawan krikoid. Faring merupakan hulu kerongkongan yang merupakan percabangan dua saluran, yaitu saluran pernapasan (Nasofaring) pada bagian depan dan saluran pencernaan (Orofaring) pada bagian belakang. Pangkal tenggorok terdiri atas katup (Epiglotis).

3. Laring

Laring berperan untuk pembentukan suara dan untuk melindungi jalan nafas terhadap masuknya makanan dan cairan. Pada bagian pangkal ditutup oleh sebuah empang tenggorok yang disebut epiglotis, yang terdiri dari tulang-tulang rawan yang berfungsi ketika menelan makanan dengan menutup laring. Bila waktu makan berbicara epiglotis terbuka, makanan bisa masuk ke laring dan terbatuk-batuk.

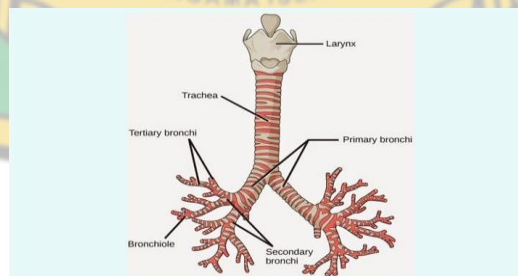
Laring terdiri atas kepingan tulang rawan yang diikat oleh ligamen dan membran. Tulang rawan tiroid merupakan tulang rawan terbesar dan di depannya terdapat benjolan subkutaneus yang dikenal sebagai jakun, yaitu di sebelah depan leher. Tulang rawan krikoid terletak di bawah tiroid, bentuknya seperti cincin. Laring terdiri atas dua lempeng atau lamina yang bersambung di garis tengah.

4. Trakea (Batang Tenggorokan)

Trakea merupakan lanjutan dari laring yang dibentuk oleh 16-20 cincin yang terdiri dari tulang-tulang rawan yang berbentuk seperti

kuku kuda (huruf C). Panjang trakea 9-11 cm dan di belakang terdiri dari jaringan ikat yang dilapisi oleh otot polos yang memisahkan trakea menjadi bronkus kiri dan kanan disebut karina.

Trakea dilapisi oleh selaput lendir yang terdiri atas epitelium bersilia dan sel cangkir. Sel-sel bersilia berguna untuk mengeluarkan benda-benda asing yang masuk bersama-sama dengan udara pernapasan. Silia ini bergerak ke atas laring, karena gerakan ini debu dan gerakangerakan halus lainnya akan turut masuk bersama dengan pernapasan dapat dikeluarkan. Trakea merupakan pipa yang dindingnya terdiri atas 3 lapisan, yaitu lapisan luar yang terdiri atas jaringan ikat, lapisan tengah terdiri atas otot polos dan cincin tulang rawan, dan lapisan dalam terdiri atas jaringan epitelium bersilia. Trakea servikalis yang berjalan melalui leher, disilang oleh istmus kelenjar tiroid, yaitu belahan dari kelenjar yang melingkari sisi-sisi trakhea. Trakea torasika berjalan melintasi mediastinum di belakang sternum, menyentuh arteri inominata dan arkus aorta. Esofagus terletak di belakang trakea. Trakea dapat dilihat pada Gambar 2.3



Gambar 2.3 Anatomi trakea

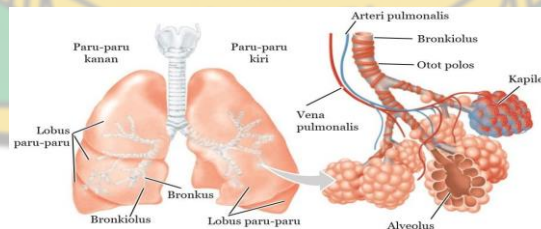
((<https://gambar+organ-organ+sistem+pernapasan>))

5. Bronkus (cabang tenggorokan)

Bronkus merupakan percabangan trakea setiap bronkus primer bercabang 9 sampai 2 kali untuk membentuk bronki skunder dan tersier dengan diameter yang semakin kecil. Bronkus-bronkus itu berjalan ke bawah dan ke samping ke arah tumpuk paru-paru. Bentuk tulang rawan bronkus tidak teratur berselang seling dengan otot. Bronkus bercabang lagi di dalam paru-paru menjadi bronkiolus.

6. Alveoli

Alveoli/alveolus merupakan saluran udara buntu membentuk gelembung-gelembung udara, dindingnya tipis setebal selapis sel, lembab dan berlekatan dengan kapiler darah. Alveolus berfungsi sebagai permukaan respirasi. Gelembung-gelembung alveoli terdiri dari sel-sel epitel dan endotel. Jika dibentangkan luas permukaannya lebih kurang 90 m^2 pada lapisan inilah terjadi pertukaran udara, O_2 masuk ke alam darah dan CO_2 dikeluarkan dari darah. Banyaknya gelembung paru-paru ini kurang lebih tujuh ratus juta buah (paru-paru kiri dan kanan). Anatomi alveoli dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Anatomi Alveoli
(<https://gambar+organ-organ+sistem+pernapasan>)

7. Paru-Paru

Paru merupakan organ paling besar dari organ pernapasan. Paru-paru dibagi menjadi dua bagian, yaitu: paru-paru kanan yang terdiri dari 3 lobus (lobus pulmo dekstra superior, lobus pulmo dekstra media, lobus pulmo dekstra inferior), dan paru-paru kiri yang terdiri dari 2 lobus (lobus sinistra superior dan lobus sinistra inferior). Tiap-tiap lobus terdiri dari belahan yang lebih kecil yang bernama segmen. Paru-paru dilapisi oleh selaput pelindung yang disebut pleura dan dipisahkan dari rongga abdomen oleh diafragma. Selaput pleura yang meliputi paru-paru terdiri dari 2 lapis, berisi cairan yang diproduksi pleura. Fungsi cairan ini agar paru-paru dapat bergerak leluasa dalam rongga dada selama bernapas (Rusbandi. 2015, h. 109).

d. Mekanisme Pernapasan

Proses terjadinya pernapasan terbagi 2 yaitu, inspirasi (menarik napas) dan ekspirasi (menghembus napas). Inspirasi adalah proses yang aktif, proses ini terjadi bila tekanan intra pulmonal lebih rendah dari tekanan udara luar. Inspirasi terjadi bila muskulus diafragma telah mendapatkan ransangan dari nervus pernikulus lalu mengkerung datar. Ekspirasi adalah proses yang pasif, proses ini berlangsung bila tekanan intra pulmonal lebih tinggi dari pada tekanan udara luar sehingga udara bergerak keluar paru. Saat ekspirasi otot akan mengerut sehingga rongga dada menjadi kecil kembali dan udara didorong keluar (Setiadi. 2007, h. 49).

e. Gangguan/Penyakit Sistem Pernapasan

1. Asma

Asma merupakan salah satu kelainan yang menyerang saluran pernapasan. Penyakit ini terjadi karena penyempitan saluran pernapasan. Penderita penyakit ini ditandai dengan batuk, dan rasa sesak di dada secara berkala atau kronis. Penyempitan saluran pernapasan disebabkan oleh sumbatnya jalan nafas yang sebagian reversibel, radang jalan nafas sehingga merusak sel epitel saluran napas dan reaksi yang berlebihan terhadap rangsangan, seperti alergi terhadap asap rokok, debu, bulu hewan, makanan yang mengandung protein tinggi seperti putih telur dll.

2. Pneumonia

Pneumonia merupakan infeksi yang terjadi pada radang paru-paru atau radang dinding alveolus. Penyebab terjadinya pneumonia, antara lain karena infeksi bakteri *Diplococcus pneumoniae*. Paru-paru penderita pneumonia terdapat cairan yang kental. Cairan tersebut dapat mengganggu pertukaran gas pada paru-paru, hal ini menyebabkan oksigen yang diserap oleh darah menjadi kurang.

3. Tuberculosis (TBC)

Penyakit ini disebabkan oleh infeksi bakteri *Bacillus tuberculosis* pada paru-paru. TBC dapat mengganggu proses difusi oksigen karena timbulnya bintil-bintil kecil pada alveolus. Penderita biasanya batuk berat yang dapat disertai batuk darah dan badan menjadi kurus.

4. Kanker Paru-paru

Kanker paru-paru terjadi karena tumbuhnya sel-sel yang tidak terkendali pada paru-paru. Jaringan kanker akan mendesak alveolus, sehingga tidak berfungsi. Penyakit ini dapat dipicu oleh polusi udara atau polusi asap rokok yang mengandung hidrokarbon termasuk benzopiren, misalnya debu asbestos, kromium, produk petroleum, dan radiasi ionisasi (Suyina. 2011, h. 61).

2.2 Penelitian Relevan

Di bawah ini penulis menyajikan beberapa hasil penelitian relevan yang berkenaan dengan judul penelitian penulis diantaranya:

1. Zulfira. 2019. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar biologi pada materi keanekaragaman hayati di SMA Negeri 1 Batang hari menyatakan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar biologi pada materi keanekaragaman hayati SMA Negeri 1 Batang hari.
2. Irviani. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dan Media Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mtsn Tungkob. Menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai hasil

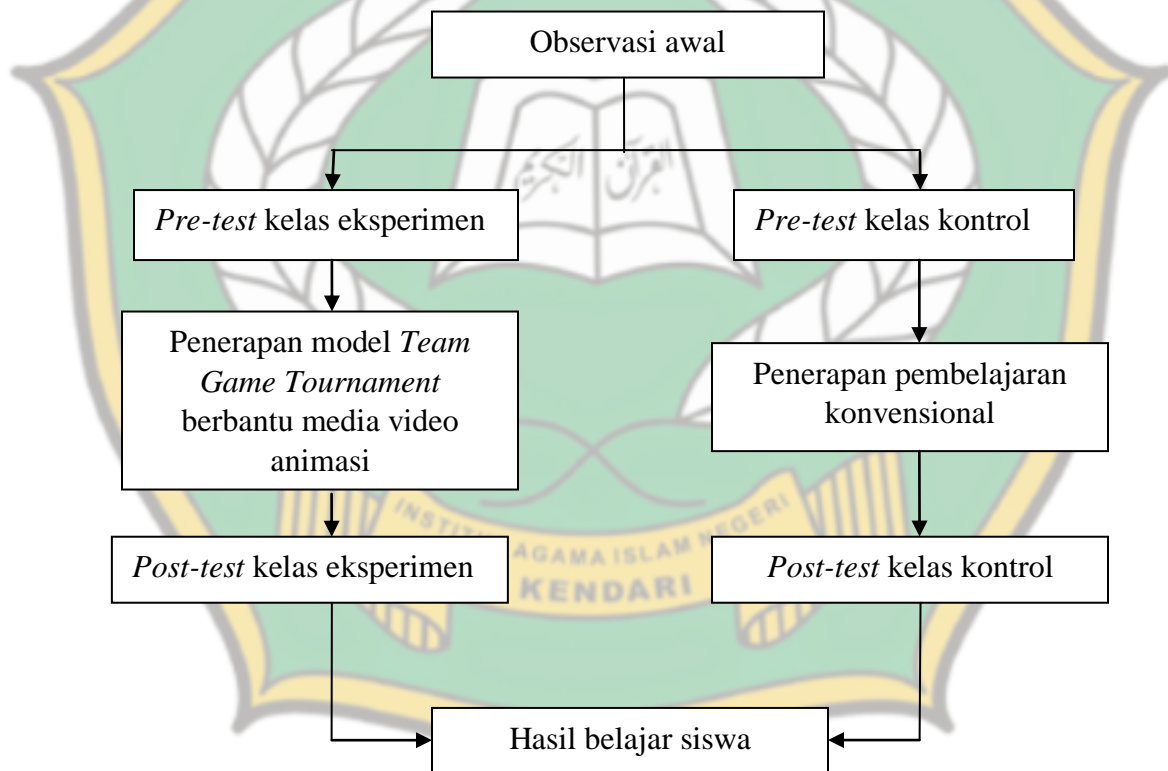
tes belajar di kelas eksperimen nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan model tipe *Team Games Tournament* dan media audio visual 46,66, dan setelah diberi perlakuan nilainya meningkat menjadi 75,55. Nilai hasil tes belajar di kelas kontrol nilai rata-rata siswa sebelum mengajar secara konvensional adalah 55,27, sedangkan nilai siswa setelah belajar secara konvensional adalah 70,55.

3. Anatry. 2012. Pembelajaran kimia dengan metode *Team Games Tournmet* (TGT) menggunakan media animasi dan kartu ditinjau dari kemampuan memori dan gaya belajar siswa. Menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran kimia dengan menggunakan metode TGT menggunakan media animasi dan kartu terhadap prestasi belajar siswa. Pembelajaran TGT pada kelas media animasi menunjukkan nilai rata-rata untuk prestasi kognitif sebesar 66,32 dan 60,13 untuk kelas media kartu. Hal ini menunjukkan pembelajaran TGT dengan menggunakan media animasi lebih baik dari media kartu dalam proses pembelajaran.
4. Yulisa. 2018. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran biologi kelas XI di MAN 1 Payakumbuh. Menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi. Hal ini terlihat dari perbedaan presentase ketuntasan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, presentase siswa yang tuntas pada kelas eksperimen sebanyak 78,94%, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 25%. Selanjutnya presentase siswa yang tidak tuntas pada

kelas eksperimen sebanyak 21,06 % sedangkan pada kelas kontrol mencapai 75%.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir penelitian yang bertujuan memunculkan hipotesis dan nantinya akan dijadikan acuan dalam melakukan penelitian. Di dalam penelitian ini memiliki dua variabel yang terdiri dari variabel terikat (Hasil belajar siswa) dan variabel bebas (Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu video animasi). Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.5 sebagai berikut:



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu

Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum perlakuan

H_1 : Ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum perlakuan

Hipotesis 2

H_0 : Tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah perlakuan

H_1 : Ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah perlakuan

Hipotesis 3

H_0 : Tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen

H_1 : Ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen

