

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teoritik

##### 1. Strategi Tebak Gambar Klasifikasi Hewan Dengan Metode *Teams Games Tournament*

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

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat turnamen, kuis-kuis akademik, dimana siswa-siswa berlomba selaku wakil kelompok mereka dengan wakil kelompok lain.<sup>27</sup> Kelompok dalam *Teams Games Tournament* terdiri dari empat sampai lima siswa yang bersaing dengan siswa kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya, dimana kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak keluar menjadi pemenang.<sup>28</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam

---

<sup>27</sup> Sitepu, M., Napitupulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6599-6606.

<sup>28</sup> Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193-203.

kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif.<sup>29</sup> Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima lima tahap, yaitu tahap penjelasan materi, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.<sup>30</sup> Adapun 5 langkah tahapan dalam metode TGT yaitu :

#### 1) Penjelasan materi

Tahap pertama pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh guru yang disampaikan melalui ceramah. Pada tahap penjelasan materi, siswa diharapkan fokus menyimak dan memahami materi serta mencatat poin-poin penting yang disampaikan karena akan membantu kerja siswa saat belajar kelompok dan saat pertandingan.

#### 2) Belajar dalam kelompok

Tahap kedua guru akan membentuk siswa ke dalam kelompok yang berisi empat sampai lima siswa secara acak. Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi dengan

<sup>29</sup> Khosiin, K. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 143-156.

<sup>30</sup> Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306.

cara berdiskusi, tanya jawab dengan sesama teman maupun bertanya kepada guru jika ada kesulitan serta untuk mempersiapkan anggota kelompok sebaik mungkin untuk menghadapi pertandingan.

### 3) Permainan

Permainan berisi soal-soal terkait materi pelajaran yang relevan, dirancang guna menguji pengetahuan yang sudah diperoleh siswa pada tahap penjelasan materi dan belajar kelompok.

### 4) Pertandingan

Pertandingan dilangsungkan setelah penjelasan materi dan belajar kelompok. Pertandingan yang dilaksanakan pada pembelajaran TGT bisa dimodifikasi sesuai dengan kreatifitas guru seperti penggunaan media tertentu.

### 5) Penghargaan kelompok

Setelah pertandingan selesai guru menuliskan perolehan poin tiap kelompok di papan tulis, penghargaan diberikan kepada kelompok dengan rata-rata perolehan poin tertinggi. Penghargaan dimaksudkan untuk

memotivasi siswa supaya lebih giat dalam belajar.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Kelebihan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* antara lain :

- 1) Mengurangi ketergantungan siswa kepada guru sebagai sumber pengetahuan, dapat menumbuhkan kepercayaan terhadap kemampuan siswa sendiri, melatih menemukan dan mengolah informasi, dan belajar bersama bekerja sama dengan siswa lainnya.
- 2) Melatih kemampuan mengemukakan gagasan dan ide secara lisan dan bertukar gagasan dan ide dengan siswa yang lain.
- 3) Melatih sikap untuk menghargai setiap orang, menyadari keterbatasan dan sanggup menerima perbedaan.
- 4) Melatih sikap bertanggung jawab siswa ketika belajar.
- 5) Meningkatkan prestasi belajar, keterampilan sosial dan pengelolaan waktu serta sikap positif terhadap sekolah.

- 6) Melatih kemampuan berargumen siswa, pemahaman siswa terhadap materi, serta menerima umpan balik.
- 7) Meningkatkan motivasi dalam belajar dan merangsang daya berpikir siswa, yang sangat bermanfaat untuk jangka panjang.

Kekurangan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) antara lain:

- 1) Memerlukan waktu lebih lama dalam memahami filosofi belajar tim, sehingga ada kemungkinan siswa cerdas merasa terhambat oleh siswa berprestasi rendah.
- 2) Bukan sesuatu yang mudah untuk mengelaborasi kemampuan individu siswa dengan kemampuan kerjasama tim.
- 3) Penilaian berdasarkan dari hasil kerja tim, harus disadari oleh guru bahwa prestasi dan hasil yang diharapkan berasal dari setiap individu.
- 4) Kondisi belajar bersama antar siswa dapat menimbulkan pemahaman yang salah atau tidak sesuai dengan yang diharapkan.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Maulida, M. Z. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).

## 2. Strategi Tebak Gambar

### a. Pengertian Kartu Gambar

Salah satu permainan yang sering dimainkan adalah permainan kartu. Permainan kartu ini dapat menjadi media pembelajaran. Penggunaan kartu bergambar ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran, karena ketika diperlihatkan gambar yang terdapat di bahan ajar tersebut, peserta didik sangat antusias ketika memulai pelajaran.<sup>32</sup> Selain itu kartu bergambar juga melatih kreatif dan imajinasi dari anak sehingga anak dapat melatih penggunaan kata-kata yang tergambar dari otak mereka yang sesuai dengan keinginannya. Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.<sup>33</sup> Dalam permainan harus memiliki empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan dimana pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main

---

<sup>32</sup> Sastika, W. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

<sup>33</sup> Bateâ, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *PROCEEDING UMSURABAYA*.

- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin di capai.<sup>34</sup>

Menurut John D. Latuheru, media kartu adalah media pandang yang tidak diproyeksikan.<sup>35</sup> Media kartu ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.<sup>36</sup> Peserta didik di harapkan memahami materi yang di sampai kan oleh pelatih atau guru dengan batuan media kartu. Dalam sumber yang sama, menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti , media kartu biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya, dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa.<sup>37</sup> Kelebihan media kartu selain bentuk yang sederhana, mudah dibuat, juga praktis (mudah di simpan, di bawa, dan dimainkan).

<sup>34</sup> Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *MURABBI*, 1(1), 1-13.

<sup>35</sup> Oktafiani, N. (2023). Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Sigentong 03. *Jguruku: Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 490-495.

<sup>36</sup> Masril, M., Hendrik, B., Fikri, H. T., Firdaus, F., & Awal, H. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Edumaspul*, 5(2), 912-917.

<sup>37</sup> Masy'idah, H. (2022). *Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Miftahul Astar* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM TRIBAKTI).

<sup>38</sup> Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa permainan kartu gambar merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar yang dapat berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya.

#### **b. Keunggulan dan Kekurangan Permainan Kartu Gambar**

Kartu bergambar memiliki keunggulan dan kekurangan. Keunggulan kartu bergambar yaitu bersifat nyata yang dapat menjelaskan gambar untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan pada kelemahannya skala gambar sangat terbatas untuk kelompok besar dan hanya menekankan persepsi indera mata.<sup>39</sup> Pada akhirnya dengan penggunaan media kartu gambar tidak memberikan semua siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, keunggulan yang dimiliki media kartu gambar adalah ukuran kecil memudahkan dibawa dan digunakan dimana saja, bahan dan cara pembuatan

---

<sup>38</sup> Mutmainnah, A., Halimah, A., & Sulaiman, U. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di SDN 138 Basokeng Kab. Bulukumba. *Primer Edukasi Journal*, 2(1), 26-38.

<sup>39</sup> Padhila, N. (2021). *Pengembangan Media Flash card pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).



yang mudah, berisi materi yang pendek sehingga siswa lebih mudah mengingatnya dan dapat diterapkan dengan permainan sehingga tidak merasa jenuh dan pada kelemahan media kartu gambar adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Karena keterbatasan media bagi kelompok besar membuat sebagian siswa kurang bisa fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Kekurangan lain pembelajaran menggunakan teknik permainan kartu gambar ini antara lain :

- 1) Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan kartu bergambar sehingga siswa ada yang tidak mau ikut berpartisipasi dalam permainan dan hanya duduk saja di kursi.
- 2) Jika siswa tidak bisa melakukan permainan itu dengan baik akan diejek dengan teman-teman yang lainnya.<sup>40</sup>

### **3. Klasifikasi Hewan**

Klasifikasi ilmiah menunjuk ke bagaimana ahli biologi mengelompokkan dan mengkategorikan spesies dari organisme yang punah maupun yang hidup.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Sulandjari, S., & Purwidiani, N. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35-43.

<sup>41</sup> Yona, F. (2021). *Analisis Miskonsepsi Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii SMP Negeri 1 Tebing Tinggi Timur Kabupaten Kepulauan Meranti* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).

Klasifikasi modern berakar pada sistem Carolus Linnaeus, yang mengelompokkan spesies menurut kesamaan sifat fisik yang dimiliki. Pengelompokan ini sudah direvisi sejak Carolus Linnaeus untuk menjaga konsistensi dengan asas sifat umum yang diturunkan dari Darwin.<sup>42</sup>

Untuk mengenali dan mempelajari makhluk hidup secara keseluruhan tidak mudah sehingga dibuat klasifikasi (pengelompokan) makhluk hidup. Klasifikasi makhluk hidup adalah suatu cara memilah dan mengelompokkan makhluk hidup menjadi golongan atau unit tertentu.<sup>43</sup> Urutan klasifikasi makhluk hidup dari tingkat tertinggi ke terendah (yang sekarang digunakan) adalah Domain (Daerah), Kingdom (Kerajaan), Phylum atau Filum (hewan)/ Divisio (tumbuhan), Classis (Kelas), Ordo (Bangsa), Familia (Suku), Genus (Marga), dan Spesies (Jenis).<sup>44</sup>

Tujuan klasifikasi makhluk hidup adalah untuk mempermudah mengenali, membandingkan, dan

---

<sup>42</sup> Pamungkas, S. J., Alamsyah, M. R. N., & Rumah, P. P. (2020). *Keanekaragaman Zingiberaceae & Rutaceae di Kebun Sidotopo*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta.

<sup>43</sup> Cristi, J. (2023). *Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Sma Negeri 1 Siding* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).

<sup>44</sup> Setiyanto, A. E. R., Maulana, M. F., Nuriansyah, R. B., Zulfatim, H. S., Kusumawardhani, R. A., Sathyaputra, I. M. A. K., ... & Mahfudlo, W. K. (2022). *Klasifikasi 7 Kingdom dan Klasifikasi Virus*. Deepublish.

mempelajari makhluk hidup. Membandingkan berarti mencari persamaan dan perbedaan sifat atau ciri pada makhluk hidup. Klasifikasi makhluk hidup didasarkan pada persamaan dan perbedaan ciri yang dimiliki makhluk hidup, misalnya bentuk tubuh atau fungsi alat tubuhnya.<sup>45</sup> Makhluk hidup yang memiliki ciri yang sama dikelompokkan dalam satu golongan.

Hewan atau yang juga disebut dengan binatang merupakan organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau metazoa, adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup di bumi. Sebutan lainnya adalah fauna dan margasatwa. Hewan dalam pengertian sistematika modern mencakup hanya kelompok bersel banyak (multiselular) dan terorganisasi dalam fungsi-fungsi yang berbeda (jaringan), sehingga kelompok ini disebut juga histozoa. Semua binatang heterotrof, artinya tidak membuat energi sendiri, tetapi harus mengambil dari lingkungan sekitarnya. Dalam kamus bahasa Indonesia, Hewan didefinisikan sebagai makhluk yang bernyawa dan mampu bergerak atau berpindah tempat serta mampu bereaksi terhadap rangsangan tetapi tidak berakal budi.

---

<sup>45</sup> Sisworo, R. (2020). *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur Oceanarium Di Cilacap* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

Berdasarkan Klasifikasinya, Hewan atau binatang ini terbagi menjadi 2 kelompok besar, diantaranya adalah Vertebrata yaitu Hewan yang memiliki tulang belakang dan Invertebrata yang merupakan hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Pada dasarnya, klasifikasi hewan yang menjadi Vertebrata dan Invertebrata ini merupakan klasifikasi berdasarkan struktur tubuh hewan atau binatang.

**a. Veterbrata**

Vertebrata adalah jenis hewan yang memiliki tulang belakang atau tulang punggung. Hewan-hewan yang tergolong dalam Vertebrata dibagi lagi menjadi beberapa jenis yakni :

- 1) Ikan (Pisces), yaitu Hewan yang hidup didalam air, bernafas dengan insang dengan alat gerak berupa sirip dan berkembang biak dengan cara bertelur.
- 2) Amfibi (Amphibia), yaitu Hewan yang dapat hidup di dua alam (darat dan air), berdarah dingin (tidak dapat mengatur suhu badan sendiri) dan bernafas dengan paru-paru. Contoh Hewan Amfibi seperti Katak, Salamander dan kadal air.
- 3) Reptil (Reptilia), adalah hewan melata yang berdarah dingin dan memiliki sisik yang menutup

tubuhnya. Contoh Hewan Reptil adalah buaya, kadal dan ular.

- 4) Burung (Aves), yaitu Hewan yang bisa terbang, Hewan Aves atau Burung ini memiliki bulu yang menutupi tubuhnya dengan alat gerak berupa kaki dan sayap. Meskipun Aves sering disebut sebagai hewan yang bisa terbang, ada beberapa jenis hewan yang tergolong dalam Aves tetapi tidak bisa terbang seperti Ayam, Bebek, Angsa dan Kalkun.
- 5) Hewan Menyusui (Mammalia), yaitu hewan yang memiliki kelenjar susu (betina) yang berfungsi untuk menghasilkan susu sebagai sumber makanan anaknya. Hewan Mammalia pada umumnya adalah hewan yang berdarah panas dan bereproduksi secara kawin. Hewan Menyusui atau mammalia ini ada yang hidup di darat dan ada juga hidup di air. Contoh Hewan Mammalia yang hidup di darat seperti Sapi, Domba, Monyet, Rusa, Kuda dan Gajah. Sedangkan Hewan Mammalia yang habitatnya di air seperti Paus, Lumba-lumba dan Duyung.

#### **b. Inveterbrata**

Invertebrata adalah jenis hewan yang tidak memiliki tulang belakang atau tulang punggung.

Struktur morfologi, sistem pernafasan, sistem pencernaan dan sistem peredaran darah Hewan Invertebrata lebih sederhana jika dibandingkan dengan hewan jenis Vertebrata. Hewan yang termasuk dalam golongan Hewan Invertebrata antara lain :

- 1) Filum Protozoa, yaitu hewan yang bersel satu yang hidup di dalam air. Bentuk tubuh Protozoa sangat kecil yaitu berkisar antara 10-50  $\mu\text{m}$  tetapi ada juga yang memiliki bentuk tubuh hingga 1mm. Sumber makanan Protozoa adalah hewan dan tumbuhan. Berdasarkan alat geraknya, Protozoa terbagi menjadi 4 kelas yaitu Kelas Rhizopoda (berkaki semu), kelas Flagellata (berbulu cambuk), kelas Cilliata (berambut getar), dan kelas Sporozoa (berspora).
- 2) Filum Porifera atau hewan berpori, yaitu hewan air yang hidup di laut dengan bentuk tubuh seperti tumbuhan atau tabung berpori yang melekat pada suatu dasar laut dan dapat berpindah tempat dengan bebas. Sumber makanan Porifera adalah Bakteri dan Plankton. Filum Porifera terbagi menjadi 3 kelas yaitu Kelas Corcorea, kelas Hexactinelida dan Kelas Demospangia.

- 3) Filum Cnidaria, yaitu hewan yang memiliki sel penyengat yang dinamai knidosit yang digunakan untuk menangkap mangsa dan membela diri. Cnidaria dibagi menjadi 4 kelompok yaitu Anthozoa (anemone laut, koral, pena laut), Scyphozoa (Ubur-ubur), Cubozoa (ubur-ubur kotak) dan Hydrozoa. Filum Cnidari kebanyakan terdapat di lingkungan laut. Filum Cnidaria terkadang dikategori sebagai filum Coelenterata karena merupakan hewan berongga yang disebut dengan Coelenteron.
- 4) Filum Ctenophora yaitu hewan yang memiliki lubang-lubang kecil atau pori di hampir seluruh tubuhnya. Pori tersebut dapat menimbulkan racun yang digunakan untuk melumpuhkan mangsa atau musuhnya. Meskipun bentuknya seperti ubur-ubur, tetapi filum Coelenterata tidak memiliki sel penyengat (knidosit) seperti pada filum Cnidaria. Filum Ctenophora terkadang dikategorikan sebagai filum Coelenterata karena merupakan hewan berongga yang disebut dengan Coelenteron.
- 5) Filum Platyhelminthes atau Cacing Pipih, yaitu hewan yang berbentuk cacing dengan tubuh pipih dan tidak bersegmen. Cacing pipih ini pada

umumnya hidup di sungai, laut, danau ataupun sebagai parasit di tubuh organisme lain. Terdapat 3 kelas dalam filum Platyhelminthes yaitu Turbellaria (cacing berambut getar), Trematoda (Cacing Isap) dan Cestoda (cacing pita).

- 6) Filum Nematoda (Cacing Gilik), yaitu cacing yang berbentuk gilik. Kedua ujung tubuh Filum Nematoda berbentuk runcing dan sedangkan tengahnya bulat. Contoh Cacing Gilik diantaranya seperti cacing tambang, cacing askaris dan cacing filaria.
- 7) Filum Annelida (Cacing Gelang), yaitu cacing yang tubuhnya terdiri atas segmen-segmen seperti gelang dengan berbagai sistem organ yang baik dengan sistem peredaran darah tertutup. Filum Annelida terbagi menjadi 5 kelas yaitu Polychaeta (berambut banyak), Oligochaeta (berambut sedikit atau tidak ada rambut sama sekali), dan Hirudinea (menghisap darah). Contoh cacing jenis Filum Annelida diantaranya seperti cacing tanah, cacing pasir, cacing kipas dan lintah.
- 8) Filum Mollusca (Filum Moluska), yaitu hewan yang bertubuh lunak baik dilindungi oleh cangkang maupun yang tidak dilindungi oleh



cangkang. Cangkang Filum Mollusca terdiri dari bahan kalsium (zat kapur). Filum Mollusca terdiri dari 3 kelas yakni P (memiliki 2 buah cangkang seperti kerang, tiram dan siping), Gastropoda (Siput baik yang bercangkang ataupun tidak), Cephalophoda (Gurita dan cumi-cumi), Scaphopoda dan Amphineura.

9) Filum Artropoda, yaitu filum bertubuh segmen yang biasanya bersatu menjadi dua atau tiga daerah yang jelas, anggota tubuh bersegmen berpasangan dan simetri bilateral. Filum Artropoda juga dikenal dengan sebutan hewan berbuku-buku. Filum Artropoda terbagi menjadi beberapa kelas, diantaranya adalah Chelicerata (laba-laba, tungau, kalajengking), Myriapoda (lipan), Krustasea (kepiting, lobster, udang) dan Hexapoda (serangga).

#### **4. Kecerdasan Intelektual**

##### **a. Pengertian Kecerdasan Intelektual**

Intelegensi sebagai suatu kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yaitu; pertama, kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau mengarahkan tindakan, kedua, kemampuan untuk mengubah arah tindakan bila tindakan itu telah dilakukan, ketiga, kemampuan untuk mengkritik diri

sendiri.<sup>46</sup> Inteligensi yang merupakan kemampuan untuk bertindak secara terarah, berfikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif.<sup>47</sup> Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berfikir secara rasional. Kecerdasan Intelektual adalah kemampuan intelektual, analisa logika dan rasio yang merupakan kecerdasan untuk menerima, menyimpan dalih, mengolah informasi menjadi nyata.<sup>48</sup>

Individu yang memiliki kecerdasan intelektual yang baik dan terstandar akan membuat masing-masing individu memiliki kemantapan pemahaman tentang potensi diri dan pengembangannya untuk kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk peranannya sebagai pelaksana atau pelaku profesi karena (rasionalitas) dibutuhkan untuk dapat memahami dan

---

<sup>46</sup> Ratnasari, S. L., Sari, W. N., Siregar, Y., Susanti, E. N., & Sutjahjo, G. (2022). Pengaruh kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual terhadap tingkat pemahaman akuntansi pada mahasiswa di Kota Batam. In *Proceeding of National Conference on Accounting & Finance* (pp. 440-448).

<sup>47</sup> Zuleni, E., & Rossa, R. (2024). Perbedaan Individu: Inteligensi, Bakat, Gaya Belajar serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 27-34.

<sup>48</sup> Ramadhani, S. P. (2024). Peran kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual terhadap stres akademik pada siswa SMP di Kabupaten Trenggalek pada masa pandemi covid-19. *Teaching And Learning Journal Of Mandalika (Teacher) e-ISSN 2721-9666*, 4(2), 53-65.

mempertimbangkan hal-hal yang bersifat etis dan tidak etis.<sup>49</sup> Pendapat tersebut senada dengan Robins dan Judge yang menjelaskan bahwa kecerdasan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental berfikir, menalar dan memecahkan masalah.<sup>50</sup> Intelegensi lebih difokuskan kepada kemampuannya dalam berfikir.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa kecerdasan intelektual adalah kemampuan intelektual, analisa, logika dan rasio yang merupakan kecerdasan untuk menerima, menyimpan, dan mengolah informasi menjadi fakta. Oleh karena itu, inteligensi tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari tindakan nyata, yang merupakan manifestasi dari berfikir rasional itu.

#### **b. Indikator Kecerdasan Intelektual**

Wiramiharja mengemukakan indikator-indikator dari kecerdasan intelektual. Penelitiannya tentang kecerdasan ialah menyangkut upaya untuk mengetahui keamatan besarnya kecerdasan dan

---

<sup>49</sup> Fajar, S. (2021). *Strategi Kepala Sekolah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Masa Pandemi Covid-19 Studi Kasus Di Sdit Al Ummah Ciputat-Tangerang Selatan* (Doctoral dissertation, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta).

<sup>50</sup> Dani, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis di SDN 57/X Kampung Laut Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*, 4(2), 426-436.

kemauan terhadap prestasi kerja.<sup>51</sup> Ia meneliti kecerdasan dengan menggunakan alat tes kecerdasan yang diambil dari tes inteligensi yang dikembangkan oleh Peter Lauster, sedangkan pengukuran besarnya kemauan dengan menggunakan alat tes Pauli dari Richard Pauli, khusus menyangkut besarnya penjumlahan. Ia menyebutkan tiga indikator kecerdasan intelektual yang menyangkut tiga domain kognitif. Ketiga indikator tersebut adalah:

- 1) Kemampuan figur yaitu merupakan pemahaman dan nalar dibidang bentuk.
- 2) Kemampuan verbal yaitu merupakan pemahaman dan nalar dibidang bahasa.
- 3) Pemahaman dan nalar dibidang numerik atau yang berkaitan dengan angka biasa disebut dengan kemampuan numeric.<sup>52</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Wiramihardja ini menunjukkan hasil korelasi positif yang signifikan untuk semua hasil tes dari indikator kecerdasan

---

<sup>51</sup> Wijaya, I. W. S. (2021). *Pengaruh Kecerdasan Intelektual Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kinerja Guru Pada Sma Negeri 1 Abiansamal* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR).

<sup>52</sup> Limanthara, K. (2020). *Pengaruh Kecerdasan Intelektual Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Dengan Kepemimpinan Sebagai Variabel Moderasi Pada Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Mahasaraswati Denpasar* (Doctoral dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar).

terhadap prestasi kerja dan variabel kemauan, baik itu kecerdasan figural, kecerdasan verbal, maupun kecerdasan numerik. Moustafa dan Miller mengemukakan istilah kecerdasan intelektual lebih dikhususkan pada kemampuan kognitif. Pengukuran kecerdasan intelektual tidak dapat diukur hanya dengan satu pengukuran tunggal.<sup>53</sup> Para peneliti menemukan bahwa tes untuk mengukur kemampuan kognitif tersebut, yang utama adalah dengan menggunakan tiga pengukuran yaitu kemampuan verbal, kemampuan matematika, dan kemampuan ruang. Pengukuran lain yang termasuk penting seperti kemampuan mekanik, motorik dan kemampuan artistik tidak diukur dengan tes yang sama, melainkan dengan menggunakan alat ukur yang lain.<sup>54</sup> Hal ini berlaku pula dalam pengukuran motivasi, emosi dan sikap.

Berdasarkan definisi di atas, disimpulkan bahwa kemampuan intelektual merupakan kemampuan yang diperlukan untuk menjalankan

---

<sup>53</sup> Rasyid, M. N., & Agussalim, H. R. (2021). Pengaruh Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar.

<sup>54</sup> Subando, J., & Fatimah, M. (2023, August). The Influence Of Intellectual Intelligence And Emotional Intelligence On Fiqih Achievement At Mim Randualas. In *Proceeding of International Conference of Islamic Education* (Vol. 1, pp. 202-210).

kegiatan mental, berpikir, menalar dan memecahkan masalah. Tes IQ misalnya dirancang untuk memastikan kemampuan intelektual umum seseorang.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Intelektual**

Purwanto menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi inteligensi yaitu bawaan, kematangan, pembentukan dari lingkungan, minat dan bawaan yang khas serta kebebasan memilih metode dalam memecahkan masalah.<sup>55</sup> Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan intelektual, yaitu :

#### 1) Bawaan

Bawaan ditentukan oleh sifat-sifat dan ciri-ciri yang dibawa sejak lahir. Batas kemampuan kita dalam memecahkan permasalahan, pertama ditentukan oleh bawaan kita. Orang ada yang pintar dan ada yang bodoh meskipun menerima latihan yang sama perbedaan itu masih tetap ada.

---

<sup>55</sup> Mawi, T., & Jubaidah, W. (2022). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Tenaga Pendidik Madrasah Aliyah Negeri Berau. *CAM JOURNAL: Change Agent For Management Journal*, 6(2), 174-184.

## 2) Kematangan

Tiap orang dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Tiap organ dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Anak-anak tidak dapat memecahkan soal-soal tertentu karena soal tersebut masih terlalu sukar baginya. Organ tubuh dan fungsi jiwanya belum matang untuk memecahkan masalah itu. Kematangan erat hubungannya dengan umur.

## 3) Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Dapat kita bedakan pembentukan sengaja (seperti yang dilakukan di sekolah-sekolah) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

## 4) Minat dan pembawaan yang khas

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat motif-motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar

(manipulate and exploring motives). Dari amnipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama-kelamaan timbulah minat terhadap sesuatu itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

#### 5) Kebebasan

Kebebasan mengandung makna bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah. Dengan kebebasan manusia dapat menentukan dan mengembangkan cara berfikirnya secara cepat dan yang mereka anggap akurat. Keterbelakangan, pengekan akan memengaruhi intelektual seseorang.

Berdasarkan uraian faktor-faktor di atas, penulis menyimpulkan bahwa semua faktor yang telah disebutkan diatas merupakan sutu-kesatuan yang saling berkaitan satu sama lain. Untuk menentukan taraf intlegensi seseorang, maka tidak dapat berpedoman hanya pada salah satu faktor saja karena intelegensi adalah faktor total. Keseluruhan pribadi turut serta menentukan dalam perbuatan intelegensi seseorang.



## B. Kajian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan :

1. Hasil Penelitian Putri Febriyanti (2023), di dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dan *Self Confidence* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap”, menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Teams Game Tournament dan Self Confidence* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional dan terdapat pengaruh dari penerapan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Persamaannya terletak pada pembelajaran yang digunakan yaitu, *Teams Games Tournament* (TGT). Dan perbedaannya terletak pada mata pelajaran matematika kemudian desain penelitian ini menggunakan menggunakan penelitian asosiatif.<sup>56</sup>
2. Hasil Penelitian Muhammad Syafii Hazami (2023), di dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Pembelajaran Ipa Materi Suhu Dan Kalor Di Kelas

---

<sup>56</sup> Febriyanti, P. (2023). *Pengaruh model pembelajaran teams game tournament dan self confidence terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 karangdadap.*

V Sdn 05 Meruya Utara”. Menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Teams Game Tournament* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional dan terdapat pengaruh dari penerapan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Persamaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu, *Teams Games Tournament* (TGT). Dan perbedaannya terletak pada materi suhu dan kalor kelas V.<sup>57</sup>

3. Hasil Penelitian Aflah Alqudsi (2022), di dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati”. Menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Persamaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu, *Teams Games Tournament* (TGT). Dan

---

<sup>57</sup> Hazami, M. S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Suhu Dan Kalor Di Kelas V SDN 05 Merayu Utara*. 1–130.

perbedaannya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII.<sup>58</sup>

4. Hasil Penelitian Chinthia Adinti (2021), di dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa”. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penalaran matematis siswa dengan penerapan bahan ajar gamifikasi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Persamaannya terletak pada model pembelajaran dan desain penelitian yang digunakan yaitu, *Teams Games Tournament* (TGT) dan penelitian ini sama-sama menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian perbedaannya yaitu penelitian terdahulu ini untuk meningkatkan penalaran matematis siswa kelas VIII.<sup>59</sup>

5. Hasil Penelitian Nadila Husnah (2021), di dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran

---

<sup>58</sup> Alqudsi, A. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati*. 31–46.

<sup>59</sup> Adinti, C. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa*. 4(1), 6.

TGT (*Teams Games Tournaments*) Dengan Media Explosion Box Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA MA Al-Mukhlisin Batu Bara. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa berupa adanya pengaruh pembelajaran TGT (*teams games tournaments*) dengan media explosion box pada materi sistem ekskresi manusia terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA Ma Al-Mukhlisin Batu Bara. Persamaannya terletak pada model pembelajaran dan desain penelitian yang digunakan yaitu, *Teams Games Tournament* (TGT) dan penelitian ini sama-sama menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian perbedaannya dengan media explosion box pada materi sistem ekskresi manusia.<sup>60</sup>

**Tabel 2.1. Hasil kajian terdahulu yang relavan**

No	Nama peneliti/ tahun	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Putri Febriyanti, 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game	SMP Negeri 1 Karangdadap	Hasil Penelitian Model pembelajaran	Sama-sama menggunakan Model pembelajaran	Peneliti menggunakan desain penelitian

<sup>60</sup> Husna, N. (2021). *Pengaruh Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA MA Al-Mukhlisin Batu Bara*. 6.

		Tournament Dan Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap		Teams Game Tournament dan Self Confidence berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karangdadap	Teams Game Tournament	kuasi eksperimen kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan penelitian asosiatif.
2	Muhammad Syafii Hazami , 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Pembelajaran Ipa Materi Suhu Dan Kalor Di Kelas V Sdn	SDN 05 Meruya Utara	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran team game tournament terhadap	Sama-sama menggunakan Model pembelajaran Teams Game Tournament	Peneliti menggunakan materi klasifikasi hewan untuk kelas VII. Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan materi suhu dan kalor kelas V.

		05 Meruya Utara		hasil belajar IPA materi suhu dan kalor di kelas V SDN 05 Meruya Utara Jakarta Barat		
3	Aflah Alqudsi, 2022	Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati	SMP Muhammadiyah Purwojati	Hasil penelitian berupa terdapat pengaruh terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah	Sama-sama menggunakan Model pembelajaran Teams Game Tournament	Perbedaan yaitu penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan intelektual siswa kelas VII sedangkan penelitian sebelumnya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII.

				yah Purwojati .		
4	Chinthia Adinti, 2021	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa	SMP IT Insan Mulia Boarding School Pringsewu	Berdasarkan hasil penelitian bahwa penalaran matematis siswa dengan penerapan bahan ajar gamifikasi menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih baik dari model pembelajaran konvensional.	Penelitian ini sama-sama menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen kelas kontrol dan kelas eksperimen	Perbedaan yaitu penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan intelektual siswa kelas VII sedangkan penelitian sebelumnya untuk meningkatkan penalaran matematis siswa kelas VIII.
5	Nadila Husnah, 2021	Pengaruh Pembelajaran Tgt (Teams	MA Al- Mukhlisin Batu Bara	Hasil penelitian ini berupa ada	Penelitian ini sama-sama menggunakan	Penelitian ini menggunakan TGT (Team

	Games Tournaments ) Dengan Media Explosion Box Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA MA Al- Mukhlisin Batu Bara		pengaruh pembelajaran TGT (teams games tournaments) dengan media explosion box pada materi sistem ekskresi manusia terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA Ma Al- Mukhlisin Batu Bara.	desain penelitian kuasi eksperimen kelas kontrol dan kelas eksperimen	Games Tounament) dengan media kartu bergambar pada materi klasifikasi hewan. Sedangkan Penelitian sebelumnya menggunakan TGT (Team Games Tounament) dengan media explosion box pada materi sistem ekskresi manusia
--	---	--	--	---	---

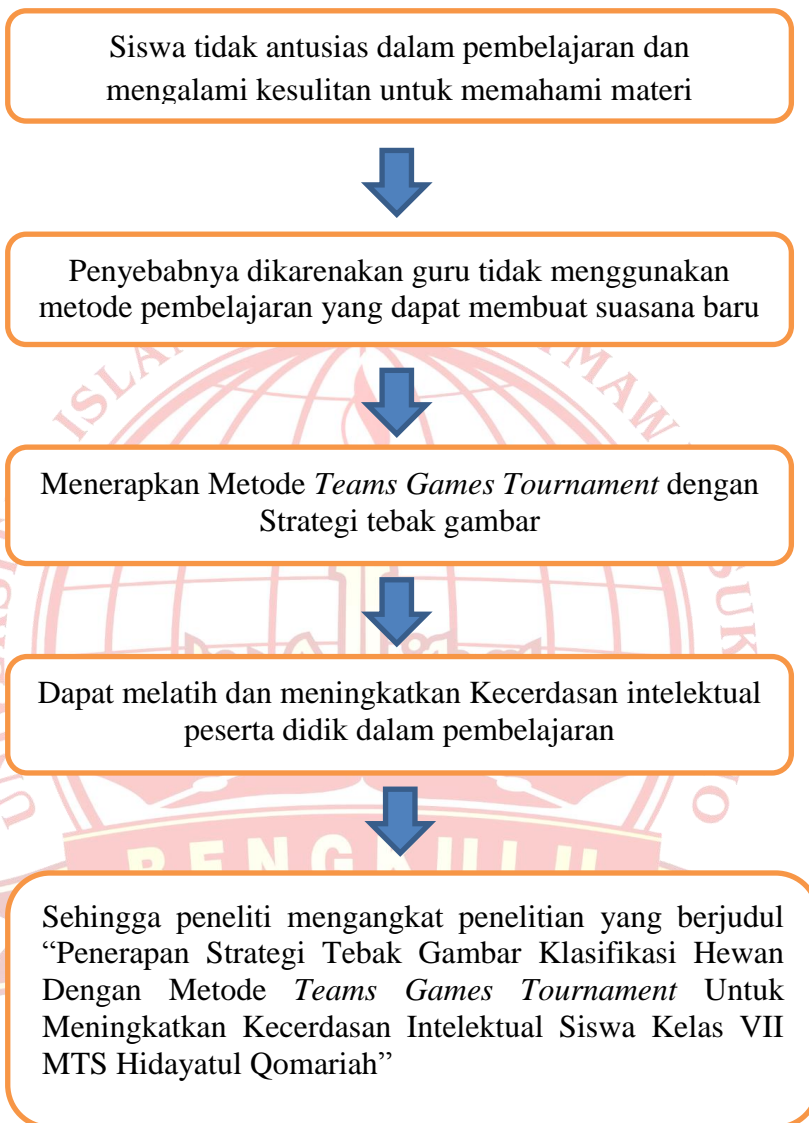


### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini dimulai dengan permasalahan yang ditimbulkan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas yaitu siswa merasa bosan dan sulit untuk memahami materi yang sedang diajarkan. Setelah peneliti menganalisis tersebut, penyebab siswa sering bosan di dalam kelas dan sulit memahami materi yang sedang diajarkan itu dikarenakan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bisa membuat suasana menjadi lebih seru.

Penyebab itulah yang membuat siswa tidak bisa meningkatkan kecerdasan intelektual dalam pembelajaran. Maka dari itu, peneliti mendapatkan solusi agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dengan cara menerapkan Metode *Teams Games Tournament* dengan strategi tebak gambar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa lebih aktif di kelas dan juga dapat melatih Kecerdasan Intelektual pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Tebak Gambar Klasifikasi Hewan Dengan Metode *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Siswa Kelas VII MTS Hidayatul Qomariah”.

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam bentuk pernyataan. Oleh karena itu, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu,  $H_a$  , “Terdapat Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Dengan Strategi Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Materi Klasifikasi Hewan.” Sedangkan  $H_0$  “Tidak Terdapat Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Dengan Strategi Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Materi Klasifikasi Hewan.”

