

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran IPA di SD

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran tergantung pada proses belajar yang dialami siswa.¹ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa inggris “*scientia*” yang berarti saya tahu. “*Science*” terdiri dari social sciences (ilmu pengetahuan sosial) dan natural science (ilmu pengetahuan alam).

Dalam islam Allah SWT akan meninggikan derajat orang yang berilmu sebagaimana terdapat di dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا
يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا
مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

“ Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di

¹ Silvianan Nur Faizah, *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 1, No. 2, (2017), hal. 182

dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan,” Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”(Al- Mujadalah : 11)²

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Orang yang memiliki ilmu pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain sebab akan ilmu pengetahuannya yang tinggi. Oleh karena itu, dengan belajarlah kita mendapatkan ilmu pengetahuan yang luas. Maka, belajar memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan kita belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Sebagaimana karakteristik kegiatan belajar anak usia SD mengetengahkan cara-cara yang khas bagi seorang guru dalam mendorong terjadinya proses belajar bagi mereka. Proses belajar terjadi karena siswa memperoleh suatu yang ada di lingkungan sekitar. Seorang guru dapat mengembangkan belajar anak itu dengan memperalat situasi eksperimen yakni menyediakan lingkungan belajar untuk memfasilitasi temuan si anak. Peranan guru adalah mengobservasi, mendorong dan memfasilitasi pertumbuhan

² Departemen Agama RI. 2011, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, Terejemahan LajnahPentashih, (Jakarta: Bintang Indonesia), hal. 543.

dan perkembangan anak. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut Sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.³

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Keterampilan proses IPA digolongkan menjadi dua bagian yaitu keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. Pada siswa sekolah dasar diharapkan minimal keterampilan proses dasar IPA siswa wajib dikembangkan dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan. Sehingga siswa perlu diberikan kesempatan untuk

³ DB Kt Ngr Semara Putra dkk, Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Gamess Tournament* Berbantuan Media Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. Vol. 3(3) hal. 98.

berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD.⁴

Pembelajaran IPA, harus disesuaikan dengan kebijakan yang berlaku sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah. Berdasarkan Lampiran Permendiknas nomor 22 tahun 2006 mata pelajaran IPA berkaitan dengan cara mencapai tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (*inquiry*). Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.⁵

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pengertian TGT (Teams Games Tournament)

Teams Game Tournament pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi

⁴ Soejanto Sandjaja, Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Minat Membaca Anak Ditinjau dari Pendidikan Stress Lingkungan, *Jurnal*, hal. 2-3

⁵ I.Iswatun, M. Mosik, and BambangSubali, "Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan KPS dan hasil belajar siswa SMP kelas VIII." Dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3.2, (2017), hal. 150-160.

dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan *tournament*, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individu.

TGT adalah tipe model Pembelajaran Kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki ke- mampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Guru menyampaikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS pada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama sama dengan anggota kelompoknya.⁶

⁶ Dini Ayu Lestari, Chumdari, Hartono, Model *Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, 2012), hal. 56.

Model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Ide dasar TGT adalah bagaimana memotivasi peserta didik untuk dapat saling bekerja sama atau saling membantu teman satu timnya dalam menguasai materi tertentu, berusaha memberikan yang terbaik bagi timnya, serta menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu penting, bermakna, dan menyenangkan.⁷

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu, hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan.

Prinsip dasar pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok (siswa) tanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
3. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompok lainnya.
4. Setiap anggota kelompok akan dikenakan evaluasi
5. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagai

⁷ Andi Sulistio, dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning Model)*, (Jakarta: Eureka Media Aksara, 2022), hal. 38.

kepemimpinan dan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya

6. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta bertanggung jawabkan secara individual materi yang di tangani dalam kelompok kooperatif.

Jadi, dari prinsip pembelajaran kooperatif diatas. Siswa diajarkan untuk tidak bergantung kepada guru akan tetapi bergantung pada usahanya sendiri dan bekerja sama dengan teman-temannya dalam kelompok, didalam kelompok siswa diberikan ruang untuk saling berinteraksi dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas karena pembelajaran akan berhasil jika siswa saling membantu dan tidak saling mengandalkan satu dengan yang lainnya.⁸

b. Model Pembelajaran TGT (*Teames Games Tournament*)

Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan berupa game turnamen sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik siswa meningkat melalui game akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai

⁸ Ali Solihah, Pengaruh Model Pembelajaran *Teames Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal SAP*, Vol. 1.No.1 (2016), hal. 47.

perwakilan kelompok. TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Model TGT ini merupakan model pembelajaran yang membuat siswa dapat berperan aktif dengan memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan anggota kelompok dan kebebasan menuangkan pendapatnya didalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar selama menggunakan model *Teams Games Tournament* ini membuat siswa lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja keras dan saling bekerja sama dalam satu tim.⁹

c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

Menurut Slavin dikutip oleh Nurdyansyah & Eni F. Fahyuni. Pembelajaran kooperatif tipe TGT

⁹ Dini Ayu Lestari, Chumdari, Hartono, Model *Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, 2012, hal. 58.

terdiri lima langkah tahapan, yaitu:

1. Presentasi Materi

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game / tournament karena skor game menentukan skor kelompok;

2. Belajar dalam kelompok (Teams)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5-6 orang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games;¹⁰

¹⁰ Qoriati Mushanafah, *Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal*, (Universitas PGRI Semarang, 2014) hal. 16

3. Permainan

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tiap kelompok (tim) mendapatkan kesempatan untuk memilih kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamendan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul. Apabila tiap anggota alam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam. Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor yang telah tertera dibalik kartu tersebut. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skro akhir tim.

Jadi, setelah guru menyampaikan materi. Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan bernomor (artinya, kartu bernomor tersebut memiliki pertanyaan yang mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru dan disetiap kartu memiliki skor). Skor tersebutlah yang akan menentukan pemenangnya. Artinya, siapa yang memiliki skor yang paling banyak itulah yang menjadi pemenangnya.

4. Tournament

Tournament atau lomba biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas.

5. Penghargaan kelompok

Perolehan Skor anggota kelompok dirata-rata skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.¹¹

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe TGT

a. Kelebihan model TGT

1. Melalui interaksi dengan anggota kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya.¹²
2. Pengelompokkan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun

¹¹ Ali Solihah, Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal SAP*, Vol. 1.No.1 (2016), hal. 48.

¹² Siti Fujiyanti, Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Mts Islamiyah Ciputat, (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), hal. 26.

ras diharapkan dapat membentuk rasa hormat diantara siswa.

3. Dengan belajar kooperatif siswa mendapatkan keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran yang lain

b. Kekurangan model TGT

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.

C. Hasil Belajar dan Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar dilihat sejauh mana keefektivitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari

sebelumnya.¹³

Sudijono dalam Valiant Lukad mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.¹⁴

Firman Allah SWT dalam surat An-Nahl Ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Yang artinya : ”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia member kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”

Berdasarkan ayat di atas dapat diketahui bahwa indra penglihatan (mata) untuk menerima informasi yang

¹³ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara, 2014), hal. 113.

¹⁴ Valiant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri Siswanto. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, No.1, (2016), Vol 6. hal.114.

berbentuk visual, pendengaran (telinga) untuk menerima informasi yang berbentuk verbal, dan akal untuk menyerap, mengolah menyimpan dan memproduksi kembali item-item informasi dan pengetahuan, ranah kognitif.¹⁵

Perubahan yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan, apresiasi (penerima atau penghargaan. Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan, atau perbuatannya. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

“Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik”.¹⁶ “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

¹⁵ Valiant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri Siswanto. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, No.1, Vol 6 (2016). hal.114.

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Pakem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 6.

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar¹⁷, yakni:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar peserta didik

¹⁷Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT REMAJAROSDAKARYA, 2011), h. 22.

merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penilaian hasil belajar, maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan.¹⁸

Perubahan yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan, apresiasi (penerima atau penghargaan. Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan, atau perbuatannya.¹⁹

Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berdasarkan pernyataan tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari sebuah proses yang dialami selama ia belajar. Proses yang dialami siswa membuat siswa dapat menguasai konsep yang sudah dipelajari hal tersebut dapat dilihat dalam kecakapan siswa berfikir, berperilaku, dalam hal pengetahuan, dan motorik. Hal tersebut dapat terwujud jika guru membuat rumusan atau rencana pembelajaran dengan baik yang mendorong siswa untuk belajar dan ini

¹⁸ Kunandar, *Penelitian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh* (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2013), h. 62.

¹⁹ Ahmad Sabri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Yogyakarta: PTCiputat Press, h. 34.

dipengaruhi oleh kemampuan guru sebagai pendidik.

1) Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan kemampuan ini untuk mengembangkan intelektualnya. Hasil belajar ini terdiri dari jenjang, yaitu:

- a) Mengingat (C1), mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang sudah dipelajari. Pengetahuan ini berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau model.
- b) Memahami (C2), mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari
- c) Menerapkan (C3), mencakup kemampuan menerapkan model dan kaidah untuk menghadapi masalah nyata dan baru
- d) Menganalisa (C4), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik

- e) Mensistesis (C5) mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru
- f) Menilai (C6), mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.²⁰

Melihat jenjang kognitif yang ada dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar kognitif siswa berbeda-beda, oleh sebab itu seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengenal karakter siswa. Sehingga guru dapat menentukan rencana, tujuan, dan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik adalah yang berkaitan dengan keterampilan gerak, baik gerak otot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya. Hasil belajar ini memiliki jenjang, yaitu:

- a) meniru;
- b) manipulasi;
- c) ketepatan gerak;
- d) artikulasi.

3) Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif ini memiliki lima jenjang yaitu: pengenalan, pemberian, penghargaan,

²⁰Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 51-52.

pengorganisasian, dan pengalaman.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu perubahan dalam berbagai aspek dalam diri pembelajaran. Aspek ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut merupakan suatu ukuran yang dapat memperlihatkan keberhasilan individu atau siswa dalam belajar. Selain itu, keberhasilan individu dalam belajar juga dapat dilihat dari kemampuan menjelaskan suatu objek yang dipelajari, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan gerak dan sikap yang dimiliki individu setelah melakukan pembelajaran. Untuk mencapai ini semua, maka seorang guru wajib memahami dan menguasai cara untuk mencapai hasil belajar tersebut dengan optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dikelas.

Sudijono dalam Valiant Lukd mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah indakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkapkan aspek kejiwaan

lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek ketrampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran..

Berdasar pada definisi di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dalam penelitian ini memfokuskan pada ranah kognitif yaitu pada kata kerja operasional menjelaskan dan menghitung.²¹

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor tersebut antara lain :

a) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam individu siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal

²¹Muhammad Thobroni dan Arif mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013), h. 22.

terbagi menjadi dua yaitu faktor Fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor psikologis adalah yang berkaitan dengan kecerdasan siswa, minat, bakat, motivasi dan sikap. Kecerdasan merupakan faktor yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa, semakin tinggi tingkat kecerdasan siswa, maka semakin besar peluang siswa tersebut meraih keberhasilan dalam belajar.

b) Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yang meliputi: guru, lingkungan keluarga dan sebagainya.²²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan bagian yang sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa baik untuk ranah afektif, kognitif, psikomotorik selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

²² Heronimus Delu Pingge dan Muhamma Nur Wangid, “ Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka”, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol.02,No.01, Desember 2016, h. 150.

D. Mengolah data hasil belajar

Mengolah data berarti ingin memberikan nilai dan makna terhadap yang sudah dikumpulkan. Jika datanya tentang hasil belajar berarti pengolahan data tersebut akan memberi nilai kepada peserta didik berdasarkan kualitas hasil pekerjaannya. Sehingga semua data yang diperoleh dapat memberikan makna tersendiri kepada peserta didik itu untuk memberikan keputusan apakah dia termasuk cerdas, sedang atau kurang.

Dalam mengolah data hasil tes ada 4 langkah pokok yang harus ditempuh

1. Menskor yaitu memberi skor pada hasil tes yang dapat dicapai oleh peserta didik, untuk memperoleh skor mentah diperlukan tiga jenis alat bantu yaitu kunci jawaban, kunci skoring dan pedoman konversi.
2. Mengubah skor mentah menjadi skor standar sesuai dengan aturan tertentu.
3. Mengkonversikan skor standar kedalam nilai berupa huruf atau angka
4. Melakukan analisis soal untuk mengetahui derajat validitas dan reliabilitas serta tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.²³

²³ Siti Fujiyanti, Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih, (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), hal. 25.

a. Menghitung Hasil Belajar

Setelah menentukan analisis soal dan pembobotan pada tiap butir soal, selanjutnya melaksanakan kegiatan tes, selanjutnya lembar jawaban siswa kemudian diperiksa kebenaran, kesalahan dan kelengkapannya, selanjutnya menghitung skor mentah untuk setiap peserta didik berdasarkan rumus-rumus tertentu yang sesuai dengan bobot setiap butir soal. Adapun rumus-rumus menghitung hasil belajar tersebut dalam bentuk tes adalah sebagai berikut:

1. Rumus tes uraian:

$$\text{Skor} = \frac{\sum X}{\sum s}$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah skor

$\sum s$ = Jumlah soal

Dalam kegiatan hasil belajar, guru dapat menggunakan kriteria yang bersumber pada tujuan setiap mata pelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang masih bersifat umum kemudian dijabarkan menjadi indikator yang dapat diukur dan diamati.

2. Rumus bentuk soal benar – salah

$$\text{Rumus : } \sum B - \sum S$$

Keterangan:

S = Skor yang dicari

$\sum B$ = Jumlah jawaban yang benar

$\sum S$ = Jumlah jawaban yang salah

3. Rumus bentuk pilihan-ganda (*multiple choice*)

$$\text{Rumus : } S = \sum B - \frac{\sum S}{n - 1}$$

Keterangan :

S = Skor yang dicari

$\sum B$ = Jumlah jawaban yang benar

$\sum S$ = Jumlah jawaban yang salah

n = Jumlah alternatif jawaban yang di sediakan

1 = Bilangan tetap

4. Konversi skor

Konversi skor adalah proses transformasi skor mentah yang dicapai peserta didik kedalam skor terjabar atau skor standar untuk menetapkan nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada setiap mata pelajaran. Secara tradisional guru menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus :

$$S = \frac{B}{N} \times 100 \text{ (Skala 0 – 100)}$$

B = Jumlah jawaban benar

N = Jumlah soal

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan key trem (istilah kunci) yang paling penting dalam pendidikan, sehingga

tanpa belajar tidak akan pernah ada pendidikan.²⁴ Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dari penyelenggaraan pendidikan. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami siswa.

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nantinya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.²⁵ Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru

²⁴ Saifuddin Mahmud, dan Muhammad Idham, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Syiah Kuala University Press, (2017), hal. 7.

²⁵ Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2008), Hal. 235.

dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.²⁶

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini saling terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa saat kegiatan pembelajaran. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan dan menerimanya, proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik dianggap sudah belajar apabila mereka sudah hafal dengan hal-hal yang dipelajarinya, sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai. Saat ini telah berkembang pembelajaran aktif dimana guru bukan lagi sebagai orang yang paling pandai dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa tetapi bagaimana guru memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan, bakat, dan minat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

²⁶ Rora Rizky Wandini, dan Maya Rani Sinaga, Games Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik, *Jurnal Raudhah*, Vol. 6, No. 1, (Januari-Juni 2018)

c. Ciri-Ciri Belajar

Hakikat belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku yang terjadi pada pembelajar. Oleh karena itu belajar memiliki ciri-ciri belajar diantaranya adalah:

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku
2. Perubahan perilaku bersifat permanen
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.²⁷

Dari ciri-ciri belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Kemudian bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan dan pengalaman dari siswa itu sendiri yang didapat didalam dan luar pembelajaran. Skinner, Ia mengemukakan bahwa unsur terpenting dalam belajar adalah penguatan. Maksudnya adalah pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus dan respon

²⁷ Silvianan Nur Faizah, Hakikat Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1, No. 2, (2017), hal. 180.

akan semakin kuat bila diberi penguatan.

d. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah landasan berfikir, landasan berpijak dan sumber motivasi agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik. Perhatian dan motivasi mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar, perhatian terhadap pelajaran akan timbul apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Soekamto dan Winataputra prinsip belajar diantaranya adalah apapun yang dipelajari siswa dialah yang harus belajar, setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung selama proses belajar, motivasi siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.²⁸

Dengan demikian prinsip belajar adalah siswa harus belajar dengan dirinya sendiri berdasarkan tingkat kemampuannya dan diberikan penguatan selama proses pembelajaran serta diberi tanggung jawab dan kepercayaan terhadap diri siswa.

²⁸ Andi Abdul Muis, *Prinsip- Prinsip Belajar dan Pembelajaran*, Vol.1, No. 1, (September 2013), hal. 30.

E. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Telah dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau kecakapan. Sampai di manakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain,²⁹ berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu, dapat kita bedakan menjadi dua golongan:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan
- b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. Faktor-faktor tersebut turut mempengaruhi belajar seseorang. Apabila salah satu faktor bermasalah, maka proses belajar juga akan terganggu, salah satunya bisa menyebabkan seseorang mengalami kesulitan dalam belajar.

²⁹ Rora Rizky Wandini, dan Maya Rani Sinaga, Games Pos Membawa Surat Pada Syntax Model Pembelajaran Tematik, *Jurnal Raudhah*, Vol. 6, No. 1, (Januari-Juni 2018)

F. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam model pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.³⁰

Pengimplementasian pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran IPA, Peneliti menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament. Dengan model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam suatu kelompok kecil tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Selain itu, model pembelajaran Team Game Tournament dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran khususnya IPA sudah tidak ada lagi pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru saja.³¹

³⁰ Andi Sulistio, dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning Model)*, (Jakarta: Eureka Media Aksara, 2022), hal. 4.

³¹ M. Gilang Apriyanto, *Pengaruh Model Teams Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa Keas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan*, (Universitas Negeri Semarang, 2016), hal. 7.

Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif dimaksudkan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain, yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar, selama proses belajar berlangsung ada diskusi, saling bertukar ide, yang pandai mengajari yang lemah, individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu. Dengan adanya diskusi setiap siswa mau belajar dengan siswa yang lain, setiap siswa dapat menjadi sumber belajar.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul penelitian diatas, maka penulis menemukan beberapa hasil penelitian yang sama yang relevan untuk mendukung, menguatkan dan membandingkan penelitian tersebut antara lain :

1. Penelitian eksperimen oleh Dwirya, dkk. (2015) berjudul “*pengaruh TGT berbantuan concept mapping terhadap minat belajar IPA kelas IV Sd Gugus IV pupuan*”.

Dalam penelitian ini model pembelajaran TGT, terdapat komponen berupa *game* dan *tournament* yang pastinya disukai oleh siswa. Dengan adanya *game* dan *tournament* nilai timbulah persaingan dalam suasana yang kondusif untuk memperoleh yang paling tinggi, sehingga oleh persaingan tersebut siswa merasa lebih tertantang untuk menjadi yang terbaik. Dengan

demikian, proses pembelajaran dengan *tournament* akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antara siswa, sehingga siswa lebih semangat dalam belajar, dan juga untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu adanya penghargaan dalam kelompok model TGT juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa. Pemberian penghargaan terhadap kelompok yang mencapai kriteria tertentu dapat menginspirasi semangat belajar dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya. Selain itu, penghargaan kelompok membuat siswa merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan dan akan terus-menerus melakukan hal positif tersebut. Adanya penghargaan tersebut juga menumbuhkan rasa kebanggaan pada setiap anggota kelompok, dengan adanya kebanggaan dan pengakuan dari orang lain maka dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu dalam penelitian ini peneliti juga mengungkapkan penggunaan media concept mapping tentunya juga berpengaruh terhadap minat. Media concept mapping yang berbentuk bagan sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD yang kemampuan berpikir logisnya terbatas pada objek-objek konkret saja. Dengan bantuan media concept mapping, siswa akan terbantu untuk memahami materi pelajaran

karena mereka dapat mengamati visualisasi materi. Hal tersebut membuat siswa lebih tertarik belajar dan dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi. Berdasarkan hasil uji t, peneliti mendapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 4,419 > t_{tabel} = 2,000$). Berdasarkan rata-rata skor minat belajar IPA, diketahui bahwa rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media concept mapping adalah 125,21 (kategori sangat tinggi), sedangkan rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional adalah 104,76 (kategori tinggi).

2. Penelitian eksperimen semu oleh Wahyuni, dkk (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement dengan siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement mampu menimbulkan semangat belajar siswa. Dengan

semangat belajar yang tinggi maka tentu akan mempengaruhi hasil belajarnya, termasuk hasil belajar IPS. Demikian juga jika siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar maka siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk mempelajari materi yang dipelajarinya. Oleh karena model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement mampu meningkatkan motivasi belajar, maka ini berarti bahwa model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement dapat mempengaruhi hasil belajar IPS. Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement juga mampu membangkitkan rasa bersaing diantara siswa. Jika siswa memiliki rasa bersaing tinggi maka siswa akan berusaha belajar semaksimal mungkin. Dengan demikian, tentu siswa yang memiliki rasa bersaing tinggi mempengaruhi hasil belajar IPSnya. Demikian pula model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement adalah salah satu metode pembelajaran yang berusaha mengaktifkan siswa semakin aktif dalam mengikuti pelajaran cenderung menguasai materi yang dipelajari. Dengan bertitik tolak pada pola pikir tersebut maka jelaslah model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement

berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Sedangankan berdasarkan hasil analisis data, juga ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement dengan siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut terbukti dengan thitung lebih besar dari ttabel yaitu $7,81 > 2,000$ dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar $76,85 > 66,70$.

3. Penelitian eksperimen semu oleh Salam, dkk (2015) dengan judul "*Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*". Pada penelitian ini peneliti menunjukkan bahwa dalam hasil belajar keseluruhan siswa dari kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang awalnya memiliki kesamaan dalam prestasi. Setelah siswa pada kelompok eksperimen telah menjalani model TGT mereka menunjukkan hasil belajar yang luar biasa sebagai diharapkan. Ini jelas diungkapkan efektivitas model TGT. Oleh karena itu, jika kedua kelompok siswa diberi perlakuan yang sama, akan ada kesempatan bagi mereka untuk mendapatkan hasil belajar yang sama.

H. Kerangka berpikir

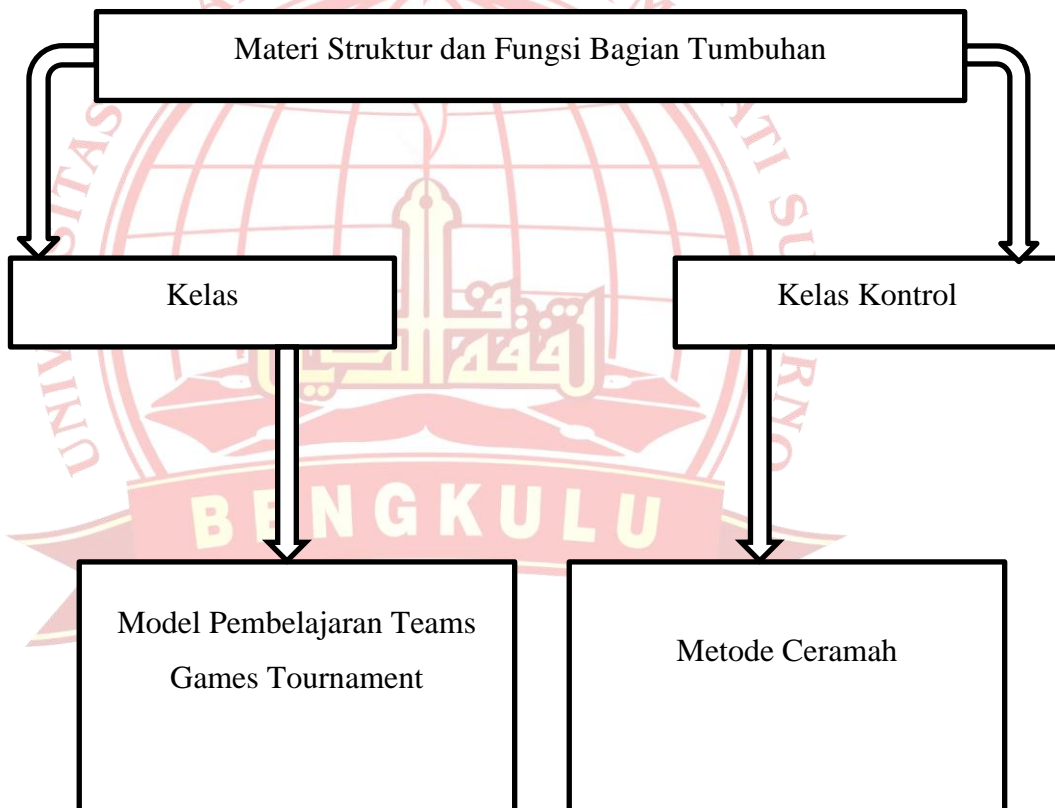
Pengaruh model *cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa.

Proses pembelajaran disekolah sering kali hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Terlebih pada mata pelajaran IPA, adapun beberapa faktor penyebabnya adalah karena siswa tidak ada minat untuk belajar matematika, lingkungan keluarga, dan saat pembelajaran guru di kelas masih sering menerapkan model pembelajaran ekspositori. Akibatnya hasil belajar matematika siswa rendah, sehingga perlu adanya sebuah perbaikan dalam proses mengajar agar kemudian didapatkan hasil belajar matematika siswa yang lebih baik. Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa.

Pada penelitian ini, peneliti memilih model *cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk diterapkan saat kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan model *cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan siswa untuk aktif serta saling berketertgantungan antara siswa satu dengan yang lain didalam kelompok belajarnya. Siswa menjadi mampu berfikir secara mandiri dan mengasah kepekaan dan keterampilan mengerjakan soal matematika sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa

Adapun kerangka berpikir pengaruh model team games tournament dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



I. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih lemah, sehingga harus di uji secara empiris. Berdasarkan tema penelitian diatas maka hipotesis yang diajukan adalah: **“Melalui penerapan metode pembelajaran TGT (*teams games tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan di Sekolah Dasar Negeri 49 Pagaram.**

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis yang didapat dari penelitian yaitu adanya pengaruh model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 49 Pagaram rincian sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh hasil belajar IPA kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams Games Tournament* (TGT).

H_a : Ada pengaruh hasil belajar IPA kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).