



**PENGARUH MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT*
PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN MEDONO 07 DAN
SDN TEGALREJO KOTA PEKALONGAN**

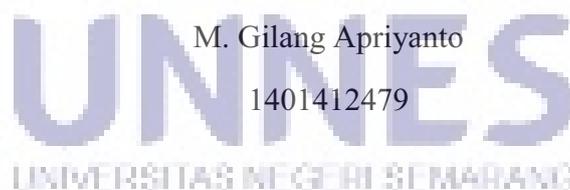
SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

M. Gilang Apriyanto

1401412479



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Gilang Apriyanto

NIM : 1401412479

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Team Game Tournament* pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2016

Penulis

The image shows the logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) in blue, with the text 'UNNES' in large letters and 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' in smaller letters below it. Overlaid on the logo is a handwritten signature in black ink, which appears to be 'M. Gilang Apriyanto'.

M. Gilang Apriyanto

NIM: 1401412479

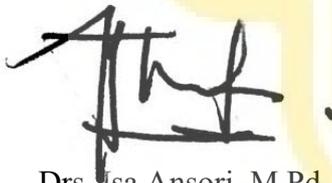
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Team Game Tournament* pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan”. telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu
tanggal : 26 Agustus 2016

Semarang, Agustus 2016

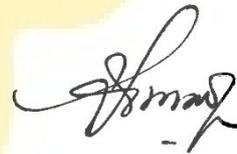
Dosen Pembimbing I



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Dosen Pembimbing II



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 19551005 198012 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Team Game Tournament* pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan.” telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu
tanggal : 31 Agustus 2016

Semarang, Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 19560427 198603 1 001

Sekretaris



Drs. Ila Ansori, M.Pd.
NIP 19600820 198703 1 003

Penguji Utama



Drs. A. Busyairi, M.Ag

NIP 195801051987031001

Penguji I



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Penguji II



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 19551005 198012 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap” (Q.S. Alam Nasyrah [94] : 6-8)



PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

Ibuku Kuszana dan Bapakku Triyanto

Kakakku dan Adikku

Almamaterku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

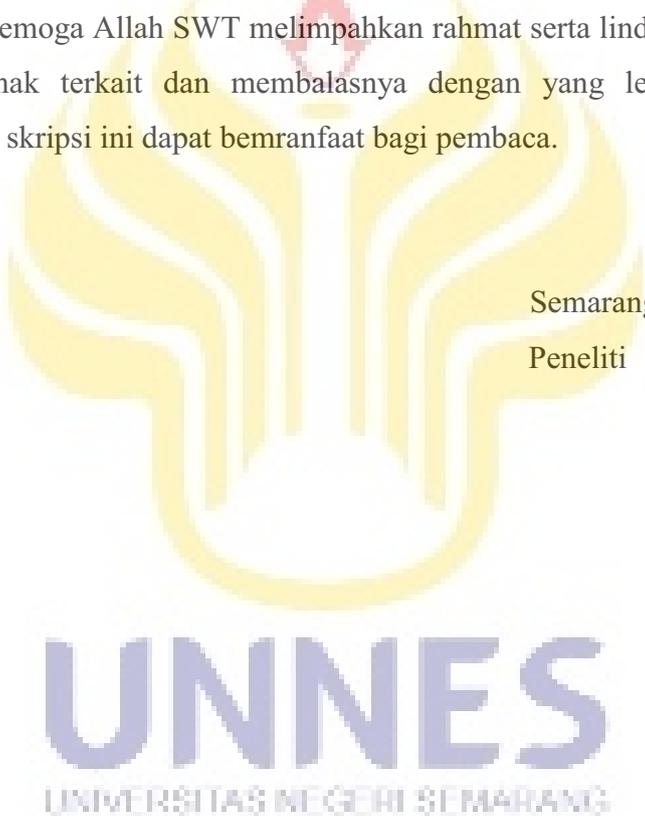
Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penyusunan Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Team Game Tournament* pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan” dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi, tidak lepas dari bimbingan, dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian ini.
2. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang sekaligus dosen pembimbing utama yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini serta telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dra. Hartati, M.Pd., dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Drs. A. Busyairi, M.Ag., penguji utama yang telah menguji dan memberikan masukan serta arahan sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
6. Bonari, S.Pd. dan Tanti Mulyani, S.Pd., Kepala SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

7. Triyanto, S.Pd. dan Endang Widyawati, S.Pd., guru kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan yang telah memberikan waktu dan bimbingannya dalam membantu peneliti melaksanakan penelitian..
8. Guru, karyawan, dan siswa SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan yang telah bersedia bekerja sama dalam penelitian.
9. Sahabat dan teman-teman seperjuangan PGSD UNNES Angkatan 2012 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat serta lindungan-Nya kepada pihak-pihak terkait dan membalasnya dengan yang lebih baik. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Agustus 2016
Peneliti



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Apriyanto, M. Gilang. 2016. *Pengaruh Model Team Game Tournament pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Drs. Isa Ansori, M.Pd dan Dra. Hartati, M.Pd.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Medono 07 Pekalongan, dalam pembelajaran IPA di kelas IV metode pembelajarannya masih kurang bervariasi, hanya menggunakan metode ceramah yang konvensional. Hanya terpusat pada guru dan siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Penerapan model *Team Game Tournament* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih semangat juga antusias dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran yang diarahkan guru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo?”. Penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui pengaruh model *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo.”

Jenis penelitian ini termasuk penelitian *quasi-eksperimen* dengan desain penelitian *non-randomized pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini terdiri dari 31 siswa kelas IV SDN Tegalrejo (kelas kontrol) dan 37 siswa kelas IV SDN Medono 07 (kelas eksperimen). Teknik pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes pilihan ganda (*pretest dan posttest*). Teknik analisis data hasil belajar siswa menggunakan uji gain dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPA berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo. Hasil uji gain menunjukkan indek gain kelompok kontrol sebesar 0,28 yang masuk dalam kategori rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen dapat di kategorikan sedang karena memiliki indeks gain sebesar 0,41. Dari data tersebut menjelaskan bahwa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dan pada hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,731 > 1,996$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan hipotesis yang diterima adalah model *Team Game Turnament* pada pembelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo.

Saran yang bisa disampaikan berdasarkan penelitian ini, hendaknya guru terus berinovasi dalam penggunaan model-model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa sehingga siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Kata Kunci : Model *Team Game Tournament* dan Hasil Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i>	12
2.1.1.1 Pembelajaran Kooperatif.....	12

2.1.1.2	Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	13
2.1.1.2.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	13
2.1.1.2.2	Prosedur Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	15
2.1.1.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	15
2.1.1.3	Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	18
2.1.2	Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	20
2.1.2.1	Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam	20
2.1.2.2	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD	22
2.1.3	Hasil Belajar.....	25
2.1.3.1	Hakikat Belajar.....	25
2.1.3.2	Hakikat Pembelajaran	25
2.1.3.3	Pengertian Hasil Belajar.....	26
2.1.3.4	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
2.1.4	Langkah Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> dalam Pembelajaran IPA Materi “Sumber Daya Alam”	29
2.2	Kajian Empiris	32
2.3	Kerangka Berpikir	41
2.4	Hipotesis Penelitian	43
BAB III	44
METODE PENELITIAN	44
3.1	Jenis Dan Desain Penelitian	44
3.1.1	Jenis Penelitian.....	44
3.1.2	Desain Penelitian	45
3.2	Prosedur Penelitian	46

3.3	Subjek Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	48
3.4.1	Populasi Penelitian	48
3.4.2	Sampel Penelitian	49
3.5	Variabel Penelitian.....	49
3.5.1	Variabel Bebas.....	49
3.5.2	Variabel Terikat.....	50
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	52
3.6.2.1	Instrumen Pengumpulan Data Variabel X (Model <i>Team Game Tournamen</i>)	52
3.6.2.2	Instrumen Pengumpulan Data Variabel Y (Hasil Belajar)	55
3.7	Uji Coba Instrumen Penelitian	56
3.7.1	Uji Validitas Tes.....	57
3.7.2	Uji Reliabilitas Tes.....	58
3.7.3	Uji Taraf Kesukaran.....	60
3.7.4	Daya Pembeda.....	61
3.8	Analisis Data.....	64
3.8.1	Analisi Data Populasi.....	64
3.8.1.1	Uji Normalitas Data Populasi.....	64
3.8.1.2	Uji Homogenitas Data Populasi	64
3.8.2	Analisis Data Awal.....	65
3.8.2.1	Uji Normalitas	65
3.8.2.2	Uji Homogenitas	66

3.8.3	Analisis Data Akhir	67
3.8.3.1	Uji Normalitas	67
3.8.3.2	Uji Homogenitas	67
3.8.4	Uji Hipotesis	68
3.8.4.1	Uji Gain	68
3.8.4.2	Uji t (Uji Dua Pihak)	69
BAB IV	71
HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1	Hasil Penelitian	71
4.1.1	Gambaran Subjek Penelitian	71
4.1.2	Gambaran Pelaksanaan Penelitian.....	72
4.1.3	Hasil Analisis Dekriptif	76
4.1.3.1	Analisis Deskriptif Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> ..	76
4.1.3.2	Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa	78
4.1.4	Analisis Perbedaan Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	83
4.1.4.1	Perbedaan Nilai Rata-rata <i>Pretest Posttest</i> pada Kelas Kontrol	83
4.1.4.2	Perbedaan Nilai Rata-rata <i>Pretest Posttest</i> pada Kelas Eksperimen..	85
4.1.4.3	Perbedaan Nilai Rata-rata <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dengan Nilai Rata-rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	86
4.1.5	Analisis Data Penelitian.....	88
4.1.5.1	Hasil Analisis Data Populasi	88
4.1.5.2	Hasil Analisis Data Awal	91
4.1.5.3	Hasil Analisis Data Akhir	94
4.1.5.4	Hasil Uji Hipotesis	97
4.2	Pembahasan	102

4.2.1	Pembahasan Hasil Penelitian	102
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	108
4.2.2.1	Implikasi Teoritis	108
4.2.2.2	Implikasi Praktis.....	108
BAB V	110
SIMPULAN DAN SARAN	110
5.1	Simpulan	110
5.2	Saran.....	111
5.2.1	Saran Teoritis	111
5.2.2	Saran Praktis	111
5.2.2.1	Bagi Guru	111
5.2.2.2	Bagi Penelitian Selanjutnya	111
DAFTAR PUSTAKA	113



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Tabel Desain Penelitian	45
Tabel 3. 3	Tabel Kisi-kisi Observasi Model <i>Team Game Tournament</i>	52
Tabel 3. 4	Tabel Kategori Penilaian Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	54
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Tes Hasil Belajar	55
Tabel 3. 6	Tabel Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	58
Tabel 3. 7	Tabel Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	59
Tabel 3. 8	Tabel Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Uji Coba.....	61
Tabel 3. 9	Tabel Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba.....	63
Tabel 4.1	Jadwal Kegiatan Penelitian di SDN Medono 07.....	73
Tabel 4.2	Jadwal Kegiatan Penelitian di SDN Tegalrejo.....	73
Tabel 4.3	Tabel Hasil Observasi Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> dengan <i>Concept Mapping</i>	77
Tabel 4.4	Tabel Hasil Belajar Pretest.....	79
Tabel 4.5	Tabel Hasil Belajar Posttest	81
Tabel 4.6	Tabel Analisis Nilai Rata-rata Pretest Posttest Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.7	Tabel Analisis Nilai Rata-rata Pretest Posttest Kelas Eksperimen	85
Tabel 4.8	Tabel Analisis Perbedaan Nilai Rata-rata Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.9	Tabel Statistik Data Populasi	88
Tabel 4.10	Tabel Uji Normalitas Data Populasi	89
Tabel 4.11	Tabel Uji Homogenitas Data Populasi.....	90
Tabel 4.12	Tabel Hasil Uji Normalitas Pretest	92
Tabel 4.13	Tabel Hasil Uji Homegenitas Pretest	93
Tabel 4.14	Tabel Hasil Uji Normalitas Posttest.....	95
Tabel 4.15	Tabel Uji Homogenitas Posttest.....	96
Tabel 4.16	Tabel Hasil Uji Gain	98
Tabel 4.17	Tabel Hasil Analisis Uji t.....	100

DAFTAR DIAGRAM

- Diagram 4.1 Diagram hasil Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen 80
- Diagram 4.2 Diagram hasil Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen 83



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	43
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Dokumen Nilai Ulangan IPA	117
Lampiran 2. Perhitungan Normalitas dan Homogenitas Data Populasi.....	119
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	121
Lampiran 4. Lembar Observasi Metode Pembelajaran Team Game Tournament dengan Concept Mapping.....	124
Lampiran 5. Instrumen Soal Uji Coba	128
Lampiran 6. Perhitungan Validitas Uji Coba.....	138
Lampiran 7. Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	144
Lampiran 8. Perhitungan Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	145
Lampiran 9. Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba.....	149
Lampiran 10. Instrumen Pretest dan Posttest.....	152
Lampiran 11. Rekapitulasi Nilai Tes	170
Lampiran 12. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Pretest	173
Lampiran 13. Uji Normalitas dan Homogenitas Posttest.....	175
Lampiran 14. Perhitungan Uji Hipotesis.....	177
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	179
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	217
Lampiran 17. Surat Ijin Penelitian	248
Lampiran 18. Surat Keterangan Penelitian Uji Coba Instrumen di SDN Medono 07.....	250
Lampiran 19. Surat Keterangan Penelitian di SDN Medono 07	251
Lampiran 20. Surat Keterangan Penelitian di SDN Tegalrejo	252
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian	253

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Semua orang mengetahui dan menyadari bahwasannya pendidikan itu sangat penting karena pendidikan adalah proses utama dalam perkembangan kemajuan suatu peradaban dan untuk menjamin kelangsungan hidup suatu masyarakat umum baik negara maupun bangsa. Dalam hal ini pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, dalam hal ini peningkatan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran di sekolah. Pengkajian proses pembelajaran menuju kearah yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peranan guru sebagai ujung tombak pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang bermakna tidak terkecuali pada mata pelajaran IPA.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, pemerintah telah

menetapkan kompetensi-kompetensi dasar kurikulum KTSP pada jenjang SD yang telah disesuaikan dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar pada masa ini.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di sekolah dasar (SD) karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar (SD/ sederajat sampai SMP/ sederajat). Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menerangkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari 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. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar melalui pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar memuat tujuan mata pelajaran IPA antara lain agar peserta didik mampu memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa melalui alam ciptaan-Nya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan

yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, serta mengembangkan keterampilan proses untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kesadaran untuk memelihara, menjaga dan melestarikan alam sekitar.

Tujuan dalam KTSP tersebut sudah baik, memuat ide-ide yang fleksibel untuk tujuan pendidikan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara global. Namun pada kenyataannya, penerapannya tidak sesuai dengan apa yang telah ditetapkan pemerintah dalam kurikulum. Kurikulum mata pelajaran IPA di Indonesia belum diimplementasikan oleh kebanyakan sekolah. Proses pembelajaran selama ini masih belum seperti yang disarankan dalam KTSP yang inovatif. Pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga pembelajaran kurang optimal.

Hasil survey yang dilakukan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) pada tahun 2012 menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam bidang IPA berada pada urutan ke 64 (dari 65 negara). Skor rata-rata perolehan anak Indonesia untuk IPA mencapai 382, skor ini tergolong ke dalam kategori lowbenchmark artinya siswa baru mengenal beberapa konsep mendasar dalam IPA (Puskur Balitbang Depdiknas: 2013).

Sejalan dengan masalah implementasi kurikulum KTSP tersebut, peneliti juga menemukan permasalahan tersebut di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Pekalongan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Medono 07 Pekalongan, dalam pembelajaran IPA di kelas IV metode pembelajarannya masih monoton, hanya menggunakan metode ceramah di depan

kelas dan sesekali dalam bab tertentu menggunakan metode demonstrasi. Tidak jauh beda dengan SDN Tegalrejo yang juga hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Guru menjelaskan materi pokok yang dipelajari di depan kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pada saat guru melakukan demonstrasi, siswa hanya melihat dan mencatat secara individu apa yang dia dapat dari penjelasan guru melakukan demonstrasi tanpa tahu bagaimana itu dapat. Guru juga kurang memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi atau belajar secara berkelompok. Sehingga interaksi antara guru dan siswa masih kurang optimal dan menyebabkan siswa bersikap pasif, serta kurang termotivasi untuk semangat belajar. Dan menurut guru kelas IV SDN Medono 07 dan Tegalrejo Pekalongan model pembelajaran ini telah biasa digunakan pada pembelajaran IPA. Kedua metode tersebut kurang efektif untuk mendukung pembelajaran IPA yang seharusnya menggunakan pembelajaran yang inovatif dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal.

Selain itu berdasarkan data hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Pekalongan pada semester I tahun ajaran 2015/2016 sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 70 dengan ditunjukkan data hasil ulangan semester SDN Medono 07 Pekalongan dari 37 siswa, terdapat 24,32% (9 siswa) mendapatkan nilai ≥ 70 dan 75,68% (28 siswa) lainnya belum tuntas hasil belajarnya. Sedangkan data nilai unuk SDN Tegalrejo, dari 31 siswa yang

mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 29,03% (9 siswa) sementara 70,97% (22 siswa) belum memenuhi standar KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut juga bisa dipengaruhi dari cara mengajar guru di kelas serta kemampuan guru dalam mengatur iklim pembelajaran dalam kelas. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru tanpa diberikan juga kesempatan untuk bertanya dan mengembangkan diri. Pada hakikatnya, proses pembelajaran itu tidak hanya berpusat pada guru saja tetapi siswa seharusnya ikut aktif dalam pembelajaran. Briggs (1992) dalam Rifa'i dkk (2012:159) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar.

Jika dalam pembelajaran tidak terjadi interaksi yang aktif dari semua komponen belajar, maka tidak menutup kemungkinan hasil pembelajaran yang dilakukan menjadi sangat rendah. Karena dalam pembelajaran seharusnya tidak hanya guru yang berperan aktif tetapi siswa juga perlu dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru tetapi siswa juga mampu menangkap konsep-konsep materi yang di ajarkan. Semua itu bisa dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Djamarah (2011:357) melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan membelajarkan siswa yang lain.

Jacob (1999) dalam Djamarah (2011:357) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode instruksional di mana siswa

dalam kelompok kecil bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik. Dari dua pendapat diatas memiliki prinsip yang sama, yaitu suatu model pembelajaran untuk membangun kerja sama antar siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam model pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Slavin (2010:4) mengungkapkan bahwa dalam 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. Pembelajaran ini memiliki berbagai macam model. Diantaranya yaitu *Jigsaw*, *NHT (Numbered Head Together)*, *STAD (Student Teams Achievement Division)*, *TGT (Team Games Tournament)*, *TSTS (Two Stay Two Stray)*, *GI (Group Investigation)* *TAI (Team Assisted Individualization)*, dll.

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 Shoimin (2014:203). 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.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini dalam penerapannya pada pembelajaran diawali dengan penyampaian materi (class presentation). Selanjutnya pembentukan kelompok secara heterogen terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Kemudian setelah mendalami materi secara berkelompok tiap anggota kelompok bersaing dengan jujur untuk mendapatkan skor dari game dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan bernomor. Selanjutnya anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok maju dalam turnamen yang dilakukan di akhir minggu atau akhir unit pembelajaran, dan diakhir pembelajaran unit masing-masing tim dan individu mendapatkan penghargaan sesuai rata-rata skor yang didapatkan. (Shoimin, 2014:204).

Peneliti memilih model *Team Game Tournament* dalam penelitian eksperimen ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Putra, dkk (2015) dengan judul Pengaruh “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Hidden Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. Dalam penelitian ini peneliti telah membuktikan perbedaan proses pembelajaran yang terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memberikan dampak yang berbeda pula pada hasil belajar yang dimiliki siswa. Pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* berbantuan media *hidden chart* menyebabkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam bekerja sama dengan siswa lainnya, menyampaikan pendapat, dan mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain.

Ilmu yang diperoleh siswa juga akan lebih lama diingat karena diperoleh berdasarkan kerja kerasnya sendiri, sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Dengan demikian, hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian eksperimen lain yang berbeda variable tetapi menggunakan model pembelajaran yang sama yang dilakukan oleh Dwirya, dkk (2015) dengan judul “Pengaruh *TGT* Berbantuan *Concept Mapping* Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan”. Dalam penelitian ini model pembelajaran *TGT* berperan penting terhadap perbedaan yang terjadi. Pada model pembelajaran *TGT*, terdapat komponen berupa *game* dan *tournament* yang tentunya disukai oleh siswa. Dengan adanya *game* dan *tournament* menimbulkan persaingan dalam suasana yang kondusif untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga dengan persaingan tersebut siswa akan merasa lebih tertantang agar menjadi yang terbaik. Dengan demikian, proses pembelajaran dengan *tournament* akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan minat siswa terhadap pelajaran pun menjadi meningkat. Selain itu dalam adanya penghargaan kelompok dalam model *TGT* juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa. Pemberian penghargaan terhadap kelompok yang mencapai kriteria tertentu dapat menggairahkan 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.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada pembelajaran IPA semester I tahun ajaran 2015/2016 masih cukup rendah, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM),
2. Pembelajaran yang dilaksanakan guru pada pembelajaran IPA masih kurang inovatif hanya ceramah dan sesekali demonstrasi.
3. Pembelajaran masih didominasi oleh guru dan siswa cenderung bersikap pasif pada saat pembelajaran.
4. Aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas hanya mendengarkan dan mencatat, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, ataupun belajar dalam kelompok.
5. Dalam pembelajaran guru hanya memanfaatkan media yang ada dalam kelas yang hanya berupa gambar dan hanya dapat digunakan pada mata pelajaran tertentu saja, sehingga kurang meningkatkan motivasi belajar untuk siswa

Dalam penelitian ini hanya membahas permasalahan tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* yang

dibandingkan metode ceramah terhadap hasil belajar IPA materi Sumber Daya Alam di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Pekalongan.

Berawal dari latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dibandingkan metode pembelajaran ceramah pada pembelajaran IPA. Peneliti mengambil judul penelitian “**Pengaruh Model *Team Game Tournament* pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah model *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi dua, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam Pendidikan IPA. Wujud sumbangan itu adalah hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk perkembangan ilmu pendidikan dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti serta diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian yang terkait dan memberikan sumbangan penelitian dalam dunia pendidikan.

b. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan referensi bagi guru tentang pembelajaran dengan model yang lebih bervariasi untuk menumbuhkan motivasi siswa belajar secara aktif, partisipatif dan tidak hanya berpusat pada guru sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

c. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam belajar secara berkelompok, meningkatkan keterampilan sosial siswa, dan meningkatkan minat

belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA yang akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa juga.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memperbaiki dan memajukan serta meningkatkan mutu pendidikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

2.1.1.1 Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2010:4) mengungkapkan bahwa dalam 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. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam metode pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan serta mempelajari materi pembelajaran. Didukung pendapat Sugiyanto (2008: 35), pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dengan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan Suprijono (2011:54) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Roger dan David Johnson dalam Suprijono (2011:58) menambahkan bahwa ada

beberapa yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil yang maksimal, antara lain:

- a. Dalam satu kelompok mempunyai tujuan yang harus dicapai bersama.
- b. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individu terhadap pengukuran keberhasilan kelompok.
- c. Saling membantu memberi informasi dan memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.
- d. Dalam satu kelompok setiap anggota kelompok dituntut untuk berinteraksi satu sama lain.
- e. Satu kelompok perlu mendiskusikan masalah yang dihadapi.

Dari ulasan para ahli diatas, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam metode pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran.

2.1.1.2 Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

2.1.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Model pembelajaran *Team Game Tournament* secara umum sama saja dengan STAD (Slavin, 2010:163). Slavin (2010:143) juga berpendapat bahwa ada langkah-langkah atau komponen utama yang dilakukan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

- a) Presentasi Kelas (*Class Presentation*)
- b) Belajar Kelompok (*Team*)
- c) *Game*

d) *Tournament*

e) *Rekognisi*

Team Game Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Shoimin, 2014:203). Dalam *Team Game Tournament* digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau skor serupa pada waktu tahap (*game*). Komponen-komponen dalam *Team Game Tournament* adalah penyajian materi, team, game, turnamen dan rekognisi.

Permainan dalam *Team Game Tournament* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang yang dibaliknya telah diberi jawaban dari pertanyaan tersebut dan dimasukkan dalam amplop/wadah. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu pertanyaan dari amplop/wadah untuk menjawab pertanyaan dengan benar. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dipakai dalam turnamen ini dapat berperan sebagai penilai alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Dari uraian para ahli diatas dapat disimpukana bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran kelompok yang menggunakan permainan dalam aktivitas belajarnya yang bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2.1.1.2.2 Prosedur Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Menurut Slavin (2010:143) ada 5 komponen utama dalam prosedur *Team Game Tournament*, yaitu:

- 1) *Presentasi kelas*, penyampaian materi dalam presentasi kelas dilakukan oleh guru dan biasanya dilakukan secara langsung, ceramah atau diskusi yang dipimpin oleh guru.
- 2) *Team*, tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Tim memberikan dukungan bagi kinerja kelompok akademik siswa.
- 3) *Game*, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- 4) *Tournament*, sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan hal yang terbaik.
- 5) *Rekognisi*, tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

2.1.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

(TGT)

Dalam bukunya Shoimin (2014:207) mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran *Team Game Tournament*, yaitu:

1. Model *Team Game Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament* dalam model ini.

Shoimin (2014:208) juga mengungkapkan kekurangan dalam penerapan model *Team Game Tournament* dalam pembelajaran antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus menyiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Dari uraian di atas bisa kita simpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga guru harus mampu dalam mengalokasikan waktu dan persiapan.

Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam penelitian ini akan sedikit divariasikan pada saat tahap presentasi kelas dan tahap *team* akan divariasikan. Model *Team Game Tournament* sendiri terdiri dari lima komponen yang antara lain sebagai berikut :

- 1) Presentasi kelas
- 2) *Team*
- 3) *Game*
- 4) Turnamen
- 5) Rekognisi tim

Lebih jelasnya lagi, pada penelitian ini pembelajaran diawali dengan penyajian materi (presentasi kelas). Dalam tahap ini guru mengkombinasikan penyampaian materi dengan *Concept Mapping* (penyusunan peta konsep), yaitu cara lain untuk menguatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap bahan-bahan atau materi yang dipelajari (Suprijono, 2011:106).

Tahap (presentasi kelas) dan (*team*) dilakukan dengan pembentukan kelompok secara heterogen terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompok pada saat game atau permainan. Selanjutnya pemberian materi dalam bentuk video pembelajaran, kemudian menyiapkan potongan kartu yang berisi konsep-konsep materi. Selanjutnya tiap kelompok mencoba membuat suatu peta konsep dari potongan-potongan kartu konsep materi dengan menghubungkan garis dari satu kartu konsep ke kartu konsep lainnya, sehingga menggambarkan hubungan antar konsep. Peserta didik juga diminta memberikan penjelasan dari

tiap-tiap garis penghubung antar konsep-konsep tersebut. Setelah selesai setiap kelompok mempresentasikan hasil susunan kartu konsep mereka dan dilakukan evaluasi/koreksi bersama-sama.

Kemudian setelah mendalami materi secara berkelompok, masuk dalam tahap (*game*). Setiap anggota kelompok bersaing secara sehat untuk mendapatkan skor dari game dalam bentuk kartu pertanyaan-pertanyaan yang berada dalam amplop. Setiap kelompok akan mendapatkan amplop yang berbeda dan setiap anggota kelompok bergantian membacakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam amplop. Setelah semua kartu pertanyaan dalam amplop telah habis, setiap kelompok menukarkan dengan amplop yang berbeda pada kelompok sampai mereka mendapatkan 4 amplop yang berbeda. Dan tidak lupa tiap anggota kelompok mencatat skor yang mereka dapat.

Selanjutnya anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok maju dalam (turnamen) yang dilakukan diakhir minggu atau akhir unit pembelajaran. Dan diakhir pembelajaran unit masing-masing tim dan individu mendapatkan penghargaan sesuai rata-rata skor yang didapatkan.

2.1.1.3 Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran *Team Game*

Tournament

Semua proses belajar yang terjadi tidak terlepas dari teori-teori belajar yang mendasari. Teori belajar yang mendasari pembelajaran IPA dengan model

Team Game Tournament:

- a) Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan (*discovery*) sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Inti sari konstruktivisme adalah bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri (Rifa'i dan Anni, 2012:137). Teori ini mendasari munculnya pembelajaran kolaboratif/koperatif, pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan pembelajaran kontekstual. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi, berubah dari waktu ke waktu. pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis, dan merupakan proses (Suprijono, 2011:31).

Jadi model pembelajaran *Team Games Tournament* didasarkan pada teori belajar konstruktivis, dimana siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan pemahamannya melalui game dan kartu-kartu konsep yang disajikan.

b) Teori Belajar Kognitif

Menurut Suprijono (2011:22) dalam persepsi teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behaviorial meskipun hal-hal yang bersifat behaviorial tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Belajar adalah proses aktif mental untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk hasil belajar siswa digali melalui proses daya ingat dan pemikiran sehingga sesuai dengan teori belajar kognitif.

c) Teori Belajar Bruner

Teori belajar Bruner menyatakan bahwa yang terpenting dalam belajar adalah cara-cara bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan mentransformasikan informasi yang diterimanya secara aktif. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (Winataputra, 2008: 3.13).

Dihubungkan dengan teori bruner, model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pelaksanaannya siswa memperoleh informasi dan mentransformasikan informasinya lewat permainan yang menarik bagi siswa yaitu dalam penyusunan kartu konsep, game dan tournament.

2.1.2 Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

2.1.2.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Dalam Permendikbud No.22 Tahun 2006 telah menyebutkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari 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. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam

sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Trianto (2014:136) juga menjelaskan bahwa 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.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di sekolah semua jejang sekolah dasar dan menengah, karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar.

Pada hakikatnya IPA merupakan suatu produk, proses, dan sikap ilmiah serta teknologi.

a. IPA sebagai produk

IPA sebagai produk dapat dijelaskan bahwa pengetahuan tentang alam dikemas dalam suatu fakta-fakta, hukum-hukum, prinsip-prinsip, klasifikasi, struktur dan lain sebagainya. Produk tersebut menuntun siswa untuk memahami segala tentang alam, menghayatinya, atau menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. IPA sebagai proses

Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses/cara kerja yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

c. IPA sebagai sikap ilmiah

Segala sesuatu yang terjadi di alam, bukan tanpa sebab terjadi begitu saja. Oleh karena itu, IPA sebagai sikap ilmiah menuntun siswa agar mampu menanggapi gejala alam dengan bijaksana.

d. IPA sebagai teknologi

Perkembangan zaman yang semakin pesat membawa era baru dalam lingkup dunia modern. Modernisasi tersebut terkait erat dengan sains yang menghasilkan teknologi-teknologi canggih yang sangat berguna dalam kehidupan makhluk hidup terutama manusia. Oleh karena itu, pemahaman terhadap sains sangat vital untuk dipelajari oleh peserta didik muda (SD) sebagai pemahaman dasarnya.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di semua jejang sekolah dasar dan menengah, karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar agar siswa mampu memahami dan menghayati materi yang ada kemudian mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD

Pembelajaran IPA di sekolah dasar (SD) memiliki ruang lingkup makhluk hidup, benda-benda dan sifatnya, energi, dan juga alam semesta. Seperti yang telah tertuang pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD yaitu sebagai berikut.

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan

- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat dan gas
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Dalam Ilmu Pengetahuan Alam setidaknya-tidaknya ada sembilan aspek dari ilmiah yang dapat dikembangkan pada anak usia SD/MI, yaitu

- 1) Sikap ingin tahu
- 2) Sikap ingin mendapatkan sesuatu
- 3) Sikap kerja sama
- 4) Sikap tidak putus asa
- 5) Sikap tidak berprasangka
- 6) Sikap mawas diri
- 7) Sikap bertanggung jawab
- 8) Sikap berpikir bebas
- 9) Sikap kedisiplinan diri

Pemerintah juga telah menetapkan standar kompetensi dalam standar isi KTSP yang sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006), mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya

- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Dari tujuan-tujuan pembelajaran IPA SD yang telah dipaparkan diatas, semakin jelaslah bahwa proses belajar mengajar IPA di sekolah dasar lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses hingga siswa dapat menentukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa sendiri. Maka perlu adanya jika guru kelas mampu merancang pembelajaran IPA yang inovatif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan dan menerapkan sendiri ide-idenya.

Dalam penelitian ini pembelajaran IPA yang akan dilaksanakan yaitu materi sumber daya alam yang ada pada KD 11.1 menjelaskan hubungan antara

sumber daya alam dengan lingkungan dan KD 11.2 menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Hakikat Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai upaya untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru, kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru diperoleh siswa melalui sebuah proses yang relatif lama serta melibatkan aktivitas dan pengetahuan siswa (Hamdani, 2011:21). Sejalan dengan Hamdani, Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap individu, mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

2.1.3.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi pesert didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU RI No.20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat 20). Winantaputra (2008:1.18) menyebutkan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfalisitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Sejalan dengan Winantaputra, Hamdani (2011:23) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Pembelajaran merupakan usaha pembentukan perilaku yang semula tidak bisa menjadi bisa yang diberikan oleh

guru kepada siswa dengan media atau sumber belajar yang sesuai sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Materi yang dimaksud disini adalah tingkah laku yang diinginkan oleh guru.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk membentuk tingkah laku tertentu dengan lingkungan sebagai sumber belajar.

2.1.3.3 Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar memang dibutuhkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan lingkungan belajar, seperti yang telah di tegaskan dalam UU No.20/2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 tentang pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran, interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta lingkungan belajarnya ini menghasilkan suatu pengalaman belajar. Dan pengalaman belajar inilah yang disebut sebagai hasil belajar. Sebagaimana pendapat dari Suprijono (2011: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertin, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan menurut (Hamalik, 2013: 155) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dengan perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. Dari beberapa uraian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku

tersebut tergantung pada apa yang dipelajarinya, jadi jika peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah penguasaan konsep.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam pengalaman belajar yang mereka dapatkan, menurut taksonomi Bloom diklasifikasikan dalam 3 ranah belajar yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan ranah belajar dibatasi pada ranah kognitif sebagai hasil belajar siswa.

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual, mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*) (Anni dan Rifa'i:70,2012). Keenam kategori tersebut kemudian disempurnakan oleh Krathwohl (2001) dalam Kosasih (2014:21) dengan urutan *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis, mengurai), *evaluating* (menilai), dan *creating* (mencipta). Revisi Krathwol sering digunakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, dengan nama C-1 sampai C-6.

Keberhasilan ranah kognitif pada penelitian ini adalah menunjukkan contoh berbagai jenis sumber daya alam yang ada di Indonesia, mengklasifikasikan jenis sumber daya alam berdasarkan manfaatnya, Mengklasifikasikan jenis sumber daya alam berdasarkan sifatnya, mengklasifikasikan jenis sumber daya alam berdasarkan jenisnya,

mengidentifikasi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, mengidentifikasi hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan, mengemukakan contoh dalam kehidupan sehari-hari hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan, menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan. Dasar dari penentuan ini adalah Standar Isi tahun 2006 kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) KD 11.1 dan 11.2 yaitu menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan dan menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan.

2.1.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor-faktor yang berasal dari luar individu.

Menurut Slameto (2010:54) faktor faktor intern akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmani meliputi: kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Selain faktor intern diatas juga terdapat faktor ekstern yaitu yang berasal dari luar individu, faktor ekstern meliputi : faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Sejalan dengan Slameto, Suhana (2014:8) menambahkan bahwa ada faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi keberhasilan belajar diantaranya (1) latar belakang peserta didik mencakup kecerdasan, bakat, dan minat; (2) pengajar profesional; (3) pembelajaran yang partisipatif dan interaktif; (4) sarana dan prasarana penunjang pembelajaran; (5) kurikulum; (6) lingkungan; (7) atmosfer kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif, demokratis dan situasional; (8) pembiayaan yang memadai.

Dari uraian beberapa ahli di atas, tergambar bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, selain berasal dari dalam diri siswa sendiri (intern) yang meliputi kecerdasan intelektual, kondisi fisik, mental emosional, dan kemampuan berinteraksi, juga faktor dari luar (ekstern) atau lingkungan disekitarnya ikut mempengaruhi. Faktor dari lingkungan meliputi lingkungan keluarga, lingkungan belajar dan lingkungan pergaulan.

Dalam penelitian ini hasil belajar hanya dibatasi pada ranah kognitif siswa, yaitu dengan mengadakan evaluasi setiap akhir pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan teknik tes. Tes yang dilakukan berupa tes tertulis dalam bentuk tes objektif pilihan ganda.

2.1.4 Langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dalam

Pembelajaran IPA Materi “Sumber Daya Alam”

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi “Sumber Daya Alam” dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* diadaptasi dari (Shoimin, 2014:205)

- 1) Presentasi kelas

Dalam tahap presentasi kelas di penelitian ini, guru bertindak sebagai pengawas siswa. Dalam tahap ini guru mengkombinasikan penyampaian materi dengan *Concept Mapping* (penyusunan peta konsep), yaitu cara lain untuk menguatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap bahan-bahan atau materi yang dipelajari. Tahap (presentasi kelas) dilakukan dengan pemberian materi “Sumber Daya Alam” dalam bentuk video pembelajaran materi untuk di pahami, kemudian menyiapkan potongan kartu yang berisi konsep-konsep materi. Selanjutnya setiap kelompok mencoba membuat suatu peta konsep dari potongan-potongan kartu konsep materi dengan menghubungkan garis dari satu kartu konsep ke kartu konsep lainnya, sehingga menggambarkan hubungan antar konsep. Peserta didik juga diminta memberikan penjelasan dari tiap-tiap garis penghubung antar konsep-konsep tersebut. Setelah selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil susunan kartu konsep mereka dan dilakukan evaluasi/koreksi bersama-sama.

2) Team

Dalam tahap (team) guru melakukan pembentukan kelompok secara heterogen terdiri dari 4-5 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompok pada saat game atau permainan. Dalam penelitian ini kelompok ini bekerjasama dalam menyusun kartu konsep menjadi peta konsep.

3) Game

Tahap (game), setiap anggota kelompok bersaing secara sehat untuk mendapatkan skor dari game dalam bentuk kartu pertanyaan-pertanyaan yang berada dalam

amplop. Guru membagikan amplop yang berbeda pada tiap kelompok dan setiap anggota kelompok bergantian membacakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam amplop. Setelah semua kartu pertanyaan dalam amplop telah habis, setiap kelompok menukarkan dengan amplop yang berbeda pada kelompok lain sampai mereka mendapatkan 4 amplop yang berbeda. Dan tidak lupa tiap anggota kelompok mencatat skor yang mereka dapat.

4) Tournament

Tahap (tournament), anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok maju dalam (tournament) yang dilakukan diakhir minggu atau akhir unit pembelajaran. Perwakilan setiap kelompok adalah dua anggota kelompok yang mempunyai skor pada saat game paling tinggi. Pada tahap ini, guru memberikan pertanyaan kepada peserta turnamen dengan dua babak. Babak pertama adalah pertanyaan lemparan, yaitu guru memberikan pertanyaan urut dari peserta kelompok satu sampai akhir dan jika tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut di lempar ke kelompok sebelahnya. Babak kedua adalah pertanyaan rebutan, guru membacakan pertanyaan samapi selesai dan siswa baru boleh mnegacungkan tangan setelah diberi aba-aba guru, dan boleh menjawab jika sudah ditunjuk oleh guru.

5) Rekognisi tim

Setelah semua tahap selesai, pada tahap ini guru membacakan hasil turnamen dan memberikan reward kepada kelompok turnamen yang mendapat juara 1, 2, dan 3. Kelompok yang memiliki skor tertinggi pada tahap game juga mendapatkan

reward. Reward disini untuk mengapresiasi kerja sama siswa dan usaha siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada tahap game dan turnamen.

2.2 Kajian Empiris

Beberapa hasil penelitian relevan tentang model pembelajaran *Team Game Tournament* yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 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* berperan penting terhadap perbedaan yang terjadi. Pada model pembelajaran *TGT*, terdapat komponen berupa *game* dan *tournament* yang tentunya disukai oleh siswa. Dengan adanya *game* dan *tournament* menimbulkan persaingan dalam suasana yang kondusif untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga dengan persaingan tersebut siswa akan merasa lebih tertantang agar menjadi yang terbaik. Dengan demikian, proses pembelajaran dengan *tournament* akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan minat siswa terhadap pelajaran pun menjadi meningkat. Selain itu dalam adanya penghargaan kelompok dalam model *TGT* juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa. Pemberian penghargaan terhadap kelompok yang mencapai kriteria tertentu dapat menggairahkan 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 kebanggan pada setiap anggota kelompok, dengan adanya kebanggan 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 Wulandari, dkk (2014) berjudul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *TGT* (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD negeri 5 Sanur Pada Tahun Ajaran 2013/2014. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* (*Team*

Game Tournament) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan treatment pembelajaran, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran. Dengan mengikuti model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih bersemangat untuk belajar karena langkah-langkah pembelajarannya menarik untuk siswa. Sedangkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan langkah-langkah yang pasti sesuai yang hanya menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat membelajarkan siswa, sehingga siswa cenderung hanya sebagai pelaku belajar yang pasif. Perbedaan suasana belajar seperti itu juga yang mempengaruhi semangat belajar siswa sehingga juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang diperoleh adalah nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,39 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 70,78. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji t. Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan $dk=n_1+n_2-2$ dan $\alpha =5\%$. Hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 6,27 dan t_{tabel} sebesar 2,00 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,27 > 2,00$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur tahun ajaran 2013/2014.

3) Penelitian eksperimen oleh Putra, dkk (2015) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Hidden Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. Dalam penelitian ini peneliti telah membuktikan perbedaan proses pembelajaran yang terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memberikan dampak yang berbeda pula pada hasil belajar yang dimiliki siswa. Pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *hidden chart* menyebabkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam bekerja sama dengan siswa lainnya, menyampaikan pendapat, dan mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain. Ilmu yang diperoleh siswa juga akan lebih lama diingat karena diperoleh berdasarkan kerja kerasnya sendiri, sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Dengan demikian, hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal itu juga terbukti dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t *independent* “sampel tak berkorelasi”, yang menunjukkan bahwa varians kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah homogen serta berdasarkan jumlah siswa pada tiap kelas yang berbeda maka pada uji-t sampel tak berkorelasi ini digunakan rumus *polled varians* dengan kriteria H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil analisis uji-t *independent* “sampel tak berkorelasi” didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,47 > 2,02$ pada derajat kebebasan 37 sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Ini berarti, hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* dengan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2014/2015.

- 4) Penelitian eksperimen oleh Mushafanah, dkk (2014) dengan judul “Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *TeamsGame Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal. Dibuktikan dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 73,75 dan rata rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 67,42.
- 5) Penelitian eksperimen semu oleh Wahyuni, dkk (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (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 t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} 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. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) melalui variasi *reinforcement* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati tahun pelajaran 2013/2014.

- 6) 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.
- 7) Penelitian tindakan kelas oleh Pangestuti, dkk (2015) dengan judul “Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of TenthGrade Student of Laboratory Senior High School StateUniversity of Malang”. Dalam penelitian ini penulis mengungkapkan alasannya memakai model TGT karena model ini mempunyai perbedaan dengan model kooperatif learning lainnya. Dalam pembelajarannya setelah siswa berdiskusi dalam kelompok (Team) siswa akan mengasah kemampuannya dalam sebuah permainan kuis (Game) yang selanjutnya siswa

yang memiliki skor tinggi mengikuti Turnamen (Tournament) di akhir minggu. Sementara dalam kebanyakan model kooperatif learning lainnya, setelah siswa melakukan diskusi dalam kelompok selanjutnya kelompok tersebut mempresentasikan hasil diskusinya. Melalui penggunaan model TGT, siswa mendapat pengalaman belajar yang baru dan tidak merasa bosan di dalam kelas. Penggunaan model TGT dapat meningkatkan minat baca siswa. Yang dalam pembelajaran TGT, siswa akan menjadi pemenang dalam game dan turnamen jika mereka memiliki pengetahuan lebih dari lawannya. Melalui banyak membaca, siswa akan mendapat lebih banyak pengetahuan.

- 8) Penelitian kuasi eksperimen oleh Purnamasari (2014) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: rata-rata skor kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk kriteria tinggi, peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran langsung, tidak terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan penalaran matematik peserta didik, serta terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament*

(TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan koneksi matematik peserta didik.

- 9) Penelitian eksperimen semu oleh Saputro, dkk (2014) yang berjudul Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Strategi Peta Konsep pada Materi Segiempat Ditinjau dari Kemampuan Spasial Peserta Didik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan strategi peta konsep menghasilkan prestasi belajar peserta didik lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran langsung, serta model pembelajaran kooperatif tipe TGT menghasilkan prestasi belajar peserta didik yang sama dengan model pembelajaran langsung. Apabila ditinjau dari kemampuan spasial tinggi, sedang, dan rendah, model pembelajaran kooperatif TGT dengan strategi peta konsep menghasilkan prestasi belajar peserta didik lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran langsung, serta model pembelajaran kooperatif tipe TGT menghasilkan prestasi belajar peserta didik yang sama dengan model pembelajaran langsung. Pada masing-masing model pembelajaran, peserta didik yang berkemampuan spasial tinggi mempunyai prestasi belajar yang sama dengan peserta didik yang berkemampuan spasial sedang, peserta didik yang berkemampuan spasial tinggi dan sedang mempunyai prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang berkemampuan spasial rendah.

10) Penelitian pra eksperimen oleh Agustini, dkk (2014) yang berjudul *Implementation of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) Type With Structure Exercise Method To Gainimprove Motivation tnd Student's Learning Outcome on Hydrolysis Matter at Sman 1 Kebomas-Gresik*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan angket ARCS mengalami peningkatan dari 61.61% menjadi 79.22%; Ketuntasan hasil belajar kognitif mengalami peningkatan yakni sebesar 86,67% tuntas secara klasikal, selain itu kenaikan hasil belajar melalui Gain Score diperoleh persentase siswa yang mendapatkan kenaikan hasil belajar dengan kategori tinggi dalam menyelesaikan soal-soal hitungan sebesar 47%, siswa dengan kategori sedang sebesar 50%, dan siswa dengan kategori rendah sebesar 3%; (3) Aktivitas siswa yang paling dominan adalah mendengar/memperhatikan penjelasan guru/teman dengan aktif sebesar 41,11%; (4) Respon siswa yang didapat adalah 82,44% hal ini menunjukkan bahwa siswa merespon positif terhadap model pembelajaran kooperatif TGT dengan Latihan Berjenjang yang diterapkan.

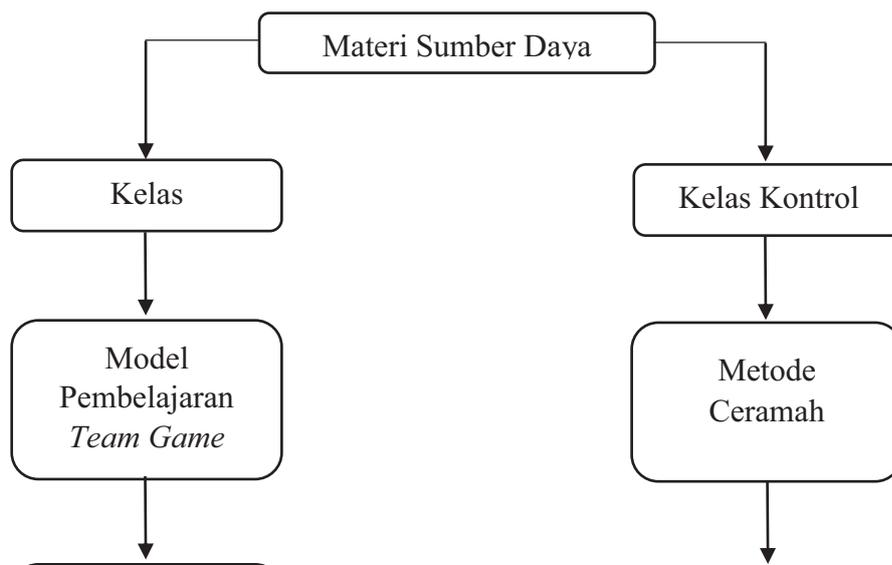
2.3 Kerangka Berpikir

Dalam pelaksanaan pembelajaran, metode pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dan terciptanya pembelajaran yang menarik bagi siswa dan guru. Namun pada kenyataannya banyak pembelajaran yang bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru dan minimnya penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif,

dapat menyebabkan siswa kurang minat, motivasi dan aktivitas dalam pembelajaran, hal ini juga dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Dalam kurun waktu yang lama dunia pendidikan telah melahirkan banyak model pembelajaran inovatif guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penggunaan model yang satu dengan yang lainnya juga bisa kita modifikasi agar dapat diterapkan bersama. Penerapan model-model pembelajaran ini dimaksudkan untuk membuat inovasi dalam pembelajaran yang lebih inovatif dan agar siswa dapat ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga motivasi siswa dapat terbentuk dan materi yang disampaikan guru dapat tersampaikan dengan baik.

Sebelum kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan, dilakukan pretest untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data sampel. Setelah dilaksanakan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian dilakukan posttest pada kedua kelas tersebut. Dan dilakukan uji pada hasil posttest untuk mengetahui perbedaan variabel hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut adalah alur penelitian yang telah dirancang peneliti sebagai kerangka berpikir dalam melakukan penelitian eksperimen.





2.4 Hipotesis Penelitian

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

Hipotesis adalah dugaan sementara dari rumusan masalah. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono 2012:96). Berikut adalah hipotesis yang peneliti rumuskan. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan”.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uraian-uraian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Penggunaan model pembelajaran *Team Game Turnament* pada pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo. Analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji gain dan uji t membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar “Sumber Daya Alam” pada kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*) dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan metode pembelajaran ceramah). Rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 70,1, sedangkan kelas kontrol sebesar 57,03.

Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa dilakukan dengan penghitungan menggunakan rumus *independent samples t test* melalui bantuan program SPSS versi 17, yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 4,731 dan t_{tabel} sebesar 1,996. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,731 > 1,996$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi, dapat disimpulkan hipotesis yang diterima adalah “model pembelajaran *Team Game Turnament* pada pembelajaran IPA berpengaruh

signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo”.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, terbukti bahwa model pembelajaran *Team Game Turnament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo. Saran peneliti berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Saran Teoritis

Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sangatlah mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat digunakan sebagai alternatif model yang mampu menumbuhkan pengalaman belajar siswa secara edukatif dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan maksimal.

5.2.2 Saran Praktis

5.2.2.1 Bagi Guru

Setelah penelitian ini guru hendaknya dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* sebagai alternatif untuk menumbuhkan pengalaman belajar siswa secara edukatif dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan maksimal.

5.2.2.2 Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti yang akan melakukan penelitian menggunakan model *Team Game Tournament* dapat melakukan studi eksperimen lainnya dengan memadukan

dengan model-model pembelajaran inovatif lainnya, atau melakukan studi komparatif yang membandingkan dengan inovatif yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Rudiana, dkk. (2014). *Implementation of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) Type With Structure Exercise Method To Gainimprove Motivation tnd Student's Learning Outcome on Hydrolysis Matter at Sman 1 Kebomas-Gresik. UNESA Journal of Chemistry Education*
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiry, I. Kd, dkk. (2015). *Pengaruh TGT Berbantuan Concept Mapping Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan*. E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kosasih. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Mushafanah, Qoriati, dkk. (2014). *Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal*. E-Jurnal Pendidikan. Universitas PGRI Semarang.
- Pangestuti, Ardian Anjar, dkk. (2015). *Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of TenthGrade Student of Laboratory Senior High School StateUniversity of Malang*. American Journal of Educational Research.
- PISA (Programme for International Student Assessment) Tahun 2012
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006

- Purnamasari, Yanti. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*. Jurnal Pendidikan dan Keguruan.
- Putra, Nym. Andi Widya, dkk. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rifa'i, Achmad dan Catharine Tri Ani. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang:Unnes Press
- Salam, Abdus, dkk. (2015). *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*. Malaysian Online Journal of Educational Technology.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputro, Dewi Retno Sari, dkk. (2014). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi Peta Konsep pada Materi Segiempat Ditinjau dari Kemampuan Spasial Peserta Didik*. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert, E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, 2005. *Statistika Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyanto, 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2012. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta

- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Sukardi. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosa Karya
- _____. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- UU nomor 20 thun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional
- Wahyuni, Kadek Mita, dkk. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Winataputra, Undin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wulandari, A.A Ratih, dkk. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 5 Samur pada Tahun Ajaran 2013/2014*. E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara