



**KEEFEKTIFAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
BERBANTU MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN  
PROSES PEMBENTUKAN TANAH KELAS V  
SDN DEBONG KIDUL KOTA TEGAL**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

oleh  
Fitria Utami  
1401412526

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian maupun keseluruhannya. Pendapat/temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke sidang skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

hari, tanggal : Kamis 16 Juni 2016

tempat : Kota Tegal

Tegal, 16 Juni 2016

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19761004 200604 2 001



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.  
NIP 19630721 198803 1 001

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP. 19620619 198703 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Team Games Tournament* Berbantu Media Kartu dalam Pembelajaran Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal” oleh Fitria Utami 1401412526, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal ... Juni 2015.

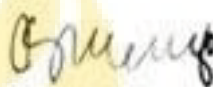
### PANITIA UJIAN



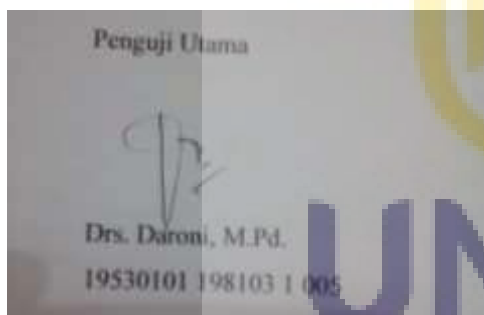
Ketua

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

Sekretaris



Drs. Utoyo, M.Pd  
NIP.19620619 198703 1 001



Penguji Utama

Drs. Daroni, M.Pd.  
19530101 198103 1 005

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji Anggota I



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.  
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji Anggota II



Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19761004 200604 2 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

1. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al-Insyirah 5-6).
2. Pendidikan merupakan senjata yang paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan mampu mengubah dunia (Nelson Mandela).
3. By teaching you will learn, by learning you will teach (Anonim).



### Persembahan

Untuk Bapak Sardi dan Ibu, kedua adikku  
serta keluarga tercinta.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Team Games Tournament* Berbantu Media Kartu dalam Pembelajaran Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal”. Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi tugas akhir mahasiswa sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan ijin dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi yang bermanfaat bagi peneliti demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd., dan Drs. Sigit Yulianto, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
7. Staf TU dan karyawan Jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak membantu administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kepala SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, Juni 2016

Penulis



## ABSTRAK

Utami, Fitria. 2016. *Keefektifan Model Team Games Tournament Berbantu Media Kartu dalam Pembelajaran Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd., dan Drs. Sigit Yulianto, M.Pd

**Kata Kunci:** Keefektifan Model TGT, media kartu, pembelajaran.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sebagian materinya bersifat hafalan, sehingga siswa sering kali dituntut untuk mengingat materi yang banyak tanpa ada pemahaman. Dalam pembelajaran IPA, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang dalam penyampaiannya guru berperan sangat dominan sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif, mudah bosan dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Model pembelajaran TGT dapat dijadikan model alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh lebih optimal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji dan mengetahui keefektifan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA materi Proses pembentukan tanah dibandingkan dengan model konvensional

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 74 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yaitu sampel diambil dari seluruh anggota populasi yang ada, yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing berjumlah 37 siswa. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi dan tes. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan metode *Liliefors*, serta uji homogenitas dan kesamaan rata-rata menggunakan *Independent Sample T-Test*. pengujian hipotesis menggunakan uji-t yang dihitung dengan bantuan program SPSS versi 21.

Hasil uji hipotesis aktivitas belajar siswa dengan  $dk= 72$  dan  $\alpha = 5\%$ , menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,174 > 1,993$  dan signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa pada materi proses pembentukan tanah yang dibelajarkan dengan model TGT dan yang dibelajarkan dengan model konvensional. Sementara hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,327 > 2,028$  dan signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi proses pembentukan tanah yang dibelajarkan dengan model TGT dan yang dibelajarkan dengan model konvensional. Berdasarkan perolehan nilai aktivitas dan hasil belajar siswa, serta hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa model TGT efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.



# DAFTAR ISI

	Halaman
Judul .....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan .....	iv
Motto Dan Persembahan .....	v
Prakata.....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Bagan .....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.5.1 Tujuan Umum.....	12
1.5.2 Tujuan Khusus.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.6.2 Manfaat Praktis .....	13
2. KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Hakikat Keefektifan .....	14
2.1.2 Hakikat Belajar.....	15

2.1.3	Aktivitas Belajar.....	17
2.1.4	Hasil Belajar .....	18
2.1.5	Hakikat Pembelajaran .....	19
2.1.6	Karakteristik Siswa SD .....	21
2.1.7	Hakikat IPA.....	23
2.1.8	Pembelajaran IPA di SD .....	23
2.1.9	Materi Proses Pembentukan Tanah .....	24
2.1.10	Model Pembelajaran Konvensional .....	29
2.1.11	Model Pembelajaran Kooperatif.....	30
2.1.12	Model Pembelajaran TGT.....	31
2.1.13	Hakikat Media Pembelajaran.....	34
2.1.14	Media Pembelajaran Kartu Biru dan Kartu Merah.....	34
2.1.15	Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantu Media Kartu.....	35
2.2	Penelitian yang Relevan .....	38
2.3	Kerangka Berpikir .....	44
2.4	Hipotesis.....	45
3.	METODE PENELITIAN.....	47
3.1	Desain Penelitian.....	47
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	49
3.3	Populasi dan Sampel .....	49
3.3.1	Populasi .....	49
3.3.2	Sampel.....	50
3.4	Variabel Penelitian.....	51
3.4.1	Variabel Bebas (Variabel <i>Independen</i> ) .....	51
3.4.2	Variabel Terikat (Variabel <i>Dependen</i> ).....	51
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.5.1	Wawancara tidak terstruktur .....	52
3.5.2	Observasi.....	52
3.5.3	Dokumentasi.....	52
3.5.4	Tes .....	53
3.6	Instrumen Penelitian.....	54

3.6.1 Instrumen Kuantitatif .....	54
3.6.1.1 Uji Validitas Instrumen .....	55
3.6.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen .....	58
3.6.1.3 Tingkat Kesukaran .....	59
3.6.1.4 Daya Pembeda.....	61
3.6.2 Instrumen Kuantitatif .....	64
3.6.2.1 Lembar Observasi Pelaksanaan Model Pembelajaran .....	64
3.6.2.2 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	65
3.7 Teknik Analisis Data.....	66
3.7.1 Analisis Deskriptif Data .....	66
3.7.2 Teknik Analisis Statistik Data Hasil Penelitian.....	68
3.7.2.1 Uji Prasyarat Analisis.....	68
3.7.2.2 Analisis Akhir.....	76
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	78
4.1 Pelaksanaan Pembelajaran .....	78
4.1.1 Kelas Eksperimen.....	82
4.1.2 Kelas Kontrol .....	82
4.2 Analisis Deskriptif Data Penelitian .....	83
4.2.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Bebas.....	84
4.2.2 Analisis Deskriptif Data Variabel Terikat.....	85
4.2.2.1 Aktivitas Belajar Siswa.....	85
4.2.2.2 Posttest.....	87
4.3 Analisis Statistik Data Penelitian.....	89
4.3.1 Data Aktivitas Belajar Siswa.....	90
4.3.1.1 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa.....	90
4.3.1.2 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa.....	91
4.3.1.3 Uji Hipotesis Data Hasil Belajar Siswa.....	93
4.3.2 Data Posttest.....	97
4.3.2.1 Uji Normalitas Data Hasil Posttest.....	97
4.3.2.2 Uji Homogenitas Data Hasil Posttest.....	99
4.3.2.3 Uji Hipotesis Data Hasil Posttest.....	100

4.4	Pembahasan.....	104
4.4.1	Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Penerapan Model TGT.....	104
4.4.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Model TGT.....	107
4.4.3	Keefektifan Model TGT terhadap Aktivitas Belajar.....	107
4.4.4	Keefektifan Model TGT terhadap Hasil Belajar.....	110
5.	PENUTUP.....	114
5.1	Simpulan.....	114
5.2	Saran.....	115
5.2.1	Bagi Guru .....	115
5.2.2	Bagi Siswa.....	116
5.2.3	Bagi Sekolah .....	116
	DAFTAR PUSTAKA .....	117
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan ..... 42
3.1	Paparan data nilai uji coba instrumen ..... 57
3.2	Rekapitulasi uji validitas soal tes uji coba ..... 57
3.3	Rekapitulasi uji reliabilitas soal tes ..... 59
4.4	Analisis tingkat kesukaran ..... 60
3.5	Daya pembeda soal ..... 62
3.6	Hasil analisis daya pembeda soal ..... 62
3.7	Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar ..... 63
3.8	Kisi-kisi instrumen pelaksanaan model TGT ..... 64
3.9	Kisi-kisi lembar penilaian aktivitas belajar ..... 65
3.10	Deskripsi data nilai pretest ..... 69
3.11	Distribusi frekuensi nilai pretest ..... 69
3.12	Hasil perhitungan uji kesamaan rata-rata pretest ..... 72
3.13	Hasil perhitungan uji normalitas pretest kelas eksperimen ..... 73
3.14	Hasil perhitungan uji normalitas pretest kelas kontrol ..... 74
3.15	Hasil perhitungan uji homogenitas nilai pretest ..... 75
4.1	Hasil pengamatan model TGT berbantu media kartu pertemuan 1 ..... 80
4.2	Hasil pengamatan model TGT berbantu media kartu pertemuan 2 ..... 81
4.3	Nilai pengamatan model TGT berbantu media kartu-untuk guru ..... 84
4.4	Deskripsi aktivitas belajar siswa ..... 85
4.5	Hasil penilaian aktivitas belajar siswa kelas eksperimen ..... 86
4.6	Hasil penilaian aktivitas belajar siswa kelas kontrol ..... 86
4.7	Deskripsi data posttest siswa ..... 87
4.8	Distribusi frekuensi nilai posttest ..... 88
4.9	Hasil perhitungan data aktivitas belajar kelas eksperimen ..... 91
4.10	Hasil perhitungan data aktivitas belajar kelas kontrol ..... 91
4.11	Hasil perhitungan uji homogenitas aktivitas belajar ..... 92

4.12 Hasil uji hipotesis data aktivitas belajar.....	94
4.13 Hasil perhitungan one sample t test data aktivitas belajar.....	96
4.14 Hasil perhitungan uji normalitas posttest kelas eksperimen.....	98
4.15 Hasil perhitungan uji normalitas posttest kelas kontrol.....	98
4.16 Hasil perhitungan uji homogenitas nilai posttest.....	100
4.17 Hasil uji hipotesis nilai posttest.....	102
4.18 Uji perhitungan one sample t test posttest.....	104



## DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

Gambar	Halaman
2.1 Bagan kerangka berpikir .....	45
3.1 Bagan desain penelitian.....	48
3.2 Gambar histogram data pretest kelas eksperimen.....	70
3.3 Gambar histogram data pretest kelas kontrol.....	71
4.1 Histogram data posttest kelas eksperimen.....	88
4.2 Histogram data posttest kelas kontrol.....	89



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	120
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	121
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	122
4. Silabus Pembelajaran .....	123
5. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	124
6. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol .....	129
7. RPP Kelas Eksperimen pertemuan ke-1 .....	134
8. RPP Kelas Eksperimen pertemuan ke-2 .....	147
9. RPP Kelas Kontrol pertemuan ke-1 .....	158
10. RPP Kelas Kontrol pertemuan ke-1 .....	167
11. Kisi-kisi Soal Uji Coba .....	175
12. Soal Uji Coba.....	177
13. Lembar Validasi Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda .....	184
14. Tabulasi Soal Uji Coba .....	196
15. Daftar Nilai Siswa Uji Coba Soal .....	200
16. Output Uji Validitas Butir Soal.....	201
17. Output Uji Reliabilitas Butir Soal.....	202
18. Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	203
19. Analisis Daya Beda Butir Soal.....	204
20. Kesimpulan Hasil Uji Coba .....	205
21. Kisi-kisi soal pretest dan posttest.....	206
22. Soal pretest dan posttest .....	207
23. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest.....	210
24. Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen.....	211
25. Daftar Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol .....	212
26. Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	213
27. Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol .....	214



28. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	215
29. Daftar Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	216
30. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Model TGT Berbantu Media Kartu.....	217
31. Lembar Pengamatan Model TGT Berbantu Media Kartu Pertemuan ke-1 .....	218
32. Lembar Pengamatan Model TGT Berbantu Media Kartu Pertemuan ke-2 .....	219
33. Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Model TGT Berbantu Media Kartu.....	220
34. Kisi-kisi Aktivitas Belajar Siswa .....	222
35. Deskriptor Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	224
36. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke-1 .....	226
37. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke-1 .....	228
38. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke-1 .....	230
39. Lembar Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke-2 .....	232
40. Tabulasi Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	234
41. Tabulasi Data Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	237
42. Output Uji Kesamaan Rata-rata Nilai Pretest.....	240
43. Output Uji Normalitas Variabel Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.....	241
44. Output Uji Homogenitas Variabel Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.....	242
45. Output Hasil Uji Independent Sample Test Variabel Aktivitas Belajar Siswa.....	243
46. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data Pretest Siswa.....	244
47. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	246
48. Surat-surat .....	250

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia lahir dengan potensi yang berbeda-beda. Potensi yang dimiliki inilah yang akan menjadi tolak ukur bagi manusia untuk hidup bermasyarakat, berinteraksi, berkomunikasi dan bersosialisasi antara manusia satu dengan yang lain. Potensi yang dimiliki seseorang dijadikan sebagai semangat dan bekal untuk menghadapi perkembangan jaman yang semakin maju mengikuti arus globalisasi.

Pendidikan memiliki pengaruh yang penting dalam perkembangan dan optimalisasi potensi yang dimiliki manusia. Melalui pendidikan dapat ditingkatkan sumber daya manusia yang berkualitas serta dipandang mampu berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi. Peran penting pendidikan dalam kehidupan manusia yaitu dapat mempengaruhi perkembangan dalam seluruh aspek kepribadian pada kehidupannya.

Crow dan Crow (1960) dalam Taufiq (2014: 1.3) mengemukakan fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu sebagai upaya memenuhi

kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga mampu memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya.

Pendidikan bukan hanya tentang pemberian informasi pengetahuan dan pembentukan keterampilan melainkan lebih luas daripada itu juga meliputi usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan dipandang bukan hanya sebagai sarana untuk menyiapkan individu bagi kehidupannya di masa depan tetapi juga untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaan.

Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan demi menciptakan kehidupan yang beradab sesuai dengan falsafah hidup bangsa. Hal tersebut sesuai dengan definisi pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar yang 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.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya sehingga memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2015:

79). Dewey dalam Sagala (2015 : 3) mengemukakan “pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir atau daya intelektual, maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya”.

Kegiatan pendidikan di Indonesia terdiri atas tiga jalur, tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 “pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”. Salah satu pendidikan dasar pada jalur pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar (SD).

Rasyidi (1993) dalam Taufiq (2013: 1.7) mengemukakan Sekolah Dasar pada hakikatnya adalah satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis. Sebutan sekolah dasar merujuk pada satuan lembaga sosial yang diberi amanah spesifik oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar penggalan pertama selama enam tahun untuk dilanjutkan pada penggalan pendidikan dasar kedua selama 3 tahun di SLTP atau satuan pendidikan sederajat.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat, maka akan berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan serta berpengaruh pada perkembangan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar siswa juga dapat

menangkap materi yang diajarkan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus kreatif dan tidak boleh monoton sehingga siswa tidak bosan. Penyampaian materi juga bervariasi agar siswa terdorong semangatnya sehingga aktif dan terus belajar. Guru tidak hanya berfokus pada penyampaian materinya saja tetapi juga memperhatikan perkembangan siswa yang terjadi di dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran ditandai oleh adanya interaksi antara komponen. Misalnya, interaksi antara komponen guru dengan komponen siswa, metode, media, peralatan, dan unsur tenaga kependidikan lainnya yang terarah dan berupaya mencapai tujuan pengajaran (Hamalik, 2015: 77). Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kecakapan guru dalam mengembangkan kurikulum pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan pemilihan media pembelajaran yang efektif, hal tersebut dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang tidak memiliki kecakapan dalam melaksanakan proses pembelajaran akan membuat kualitas pembelajaran menjadi rendah. Usaha yang dapat dilakukan guru dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajarannya. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil dan tujuan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang menuntut penggunaan model pembelajaran yang sesuai adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam Undang-undang No.20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dikemukakan bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, IPA, IPS, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejujuran, dan Muatan Lokal”.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berkaitan dengan alam serta lingkungan sekitar. IPA merupakan suatu kebutuhan yang dicari oleh manusia karena memberikan suatu cara berpikir sebagai struktur pengetahuan yang utuh. Pembelajaran IPA adalah interaksi antar komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014: 26). Melalui pembelajaran IPA diharapkan siswa mampu mengenal bumi dan alam semesta yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga dapat memanfaatkan bumi dan alam semesta secara bijaksana. Selain itu dalam pembelajaran IPA juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga, merawat dan melestarikan lingkungan sekitar. Pada pembelajaran IPA, guru dapat mengajarkan secara langsung dengan lingkungan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kemampuan guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang dilakukan kebanyakan adalah berpusat pada guru saja yaitu ceramah, pemberian tugas, pekerjaan rumah dan soal tanya jawab. Padahal proses pembelajaran tidak berlangsung secara klasikal saja namun terdapat pembelajaran

kelompok dan individu agar pembelajaran lebih mengena pada masing-masing siswa. Salah satu model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan melibatkan siswa yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dengan kemampuan berbeda dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Artz dan Newman dalam Huda (2014: 32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai *“small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal”* (kelompok kecil pembelajar/ siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai satu tujuan bersama).

Pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa. Guru diharapkan dapat membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok bertanggungjawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman satu anggota untuk mempelajarinya juga. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah *Team Games Tournament (TGT)*. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan teman sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur

permainan. Pembelajaran yang melibatkan permainan dapat menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan diharapkan penyampaian materi akan lebih cepat tersampaikan. Penggunaan model TGT akan melatih siswa bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran dan tidak merasa tegang karena terdapat unsur permainannya.

Wisudawati dan Sulistyowati (2014: 59-61) menyebutkan lima komponen utama dalam pelaksanaan TGT, yaitu: presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. TGT adalah salah satu metode yang menitikberatkan pada kompetisi antar kelompok siswa. Aktivitas belajar dengan permainan dalam TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks namun tetap menumbuhkan tanggungjawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pada pembelajaran TGT siswa diberikan kesempatan untuk bersaing antar kelompok. Melalui kompetisi dalam pembelajaran TGT diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar dapat meningkat.

Pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah melalui model pembelajaran TGT akan berbantu media. Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2014) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu berupa kartu biru dan kartu merah. Kartu biru merupakan kartu penghafal dan kartu merah adalah kartu soal. Kartu penghafal ini merupakan kartu yang berfungsi sebagai media dalam



proses pembelajaran. Kartu penghafal ini berisi ringkasan materi dan jembatan keledai untuk mempermudah siswa dalam menghafal dan memahami materi yang telah dipelajari. Kartu merah yang merupakan kartu soal merupakan media yang disediakan saat kompetisi melalui model pembelajaran TGT berlangsung. Siswa akan memilih beberapa soal yang terdapat pada kartu merah yang disediakan oleh guru. Soal yang disediakan bervariasi, mulai dari soal yang mudah hingga soal yang kompleks. Media kartu biru dan merah ini diharapkan akan menarik perhatian siswa saat pembelajaran dan akan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Debong Kidul (Zahrotunisa, S.Pd. SD) pada 6 Januari 2016, diperoleh keterangan bahwa masih ada siswa yang sulit memahami materi pelajaran dan kurang antusias dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis, pembelajaran di kelas V masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana dalam proses pembelajaran lebih berpusat pada guru. Hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru, sedangkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi dan kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Guru masih jarang menerapkan model pembelajaran yang inovatif guna melakukan variasi pembelajaran. Guru hanya menerapkan model konvensional, yaitu penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga siswa nampak jenuh dalam pembelajaran.

Kenyataan tersebut juga di dukung dari penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan latar belakang dilakukan oleh Kemala Purna Utami (2013) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

terhadap aktivitas dan hasil belajar materi bangun ruang pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pagerbarang 03 Kabupaten Tegal”. Utami (2013) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan di SD N Pagerbarang 03 yaitu model pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang didominasi guru cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi sehingga hasil belajar rendah. Penerapan TGT dalam penelitian tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi bangun ruang siswa kelas V SD N Pagerbarang 03 Kabupaten Tegal.

Model pembelajaran TGT belum pernah diterapkan pada pembelajaran IPA di SDN Debong Kidul. Apabila model pembelajaran TGT diterapkan pada pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah, diharapkan pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan bermakna sehingga menjadikan siswa lebih menikmati proses pembelajaran. Adanya kompetisi antartim dalam proses pembelajaran dan penghargaan bagi tim yang memenuhi kriteria tertentu menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dengan demikian diharapkan aktivitas belajar siswa berjalan secara maksimal sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, salah satu pemecahan alternatif mengenai permasalahan dalam pembelajaran IPA yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media kartu. Penerapan model pembelajaran tersebut sebagai bentuk pengujian keefektifan model pembelajaran pada mata pelajaran IPA siswa kelas V. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Team Games Tournament* Berbantu Media

Kartu dalam Pembelajaran Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran konvensional lebih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa pasif dan mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- (2) Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan pembelajaran kurang efektif, sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai secara optimal.
- (3) Guru kurang kreatif dalam memilih dan menerapkan model serta media pembelajaran dalam pembelajaran IPA.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- (1) Materi yang digunakan dalam penelitian adalah proses pembentukan tanah.
- (2) Karakteristik yang akan diteliti adalah aktivitas dan hasil belajar siswa.
- (3) Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Debong Kidul.
- (4) Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan model pembelajaran TGT dengan berbantu media kartu.
- (5) Model pembelajaran konvensional meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok dan penugasan.

(6) Media yang digunakan adalah kartu biru dan kartu merah.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- (1) Bagaimana perbedaan aktivitas belajar IPA siswa kelas V pada materi proses pembentukan tanah yang mendapat pembelajaran dengan model TGT berbantu media kartu dan yang mendapat pembelajaran dengan model konvensional?
- (2) Bagaimana perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi proses pembentukan tanah yang mendapat pembelajaran dengan model TGT berbantu media kartu dan yang mendapat pembelajaran dengan model konvensional?
- (3) Apakah penerapan model TGT berbantu media kartu efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah?
- (4) Apakah penerapan model TGT berbantu media kartu efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini mencakup tujuan umum dan tujuan khusus. Uraian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian yaitu untuk menguji dan mengetahui keefektifan model TGT dalam pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah berbantu media kartu dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Selain tujuan umum, penelitian ini juga mempunyai tujuan khusus yang hendak dicapai. Tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar IPA materi proses pembentukan tanah antara pembelajaran yang menerapkan model TGT berbantu media kartu dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPA materi proses pembentukan tanah antara pembelajaran yang menerapkan model TGT berbantu media kartu dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan apakah penerapan model TGT berbantu media kartu efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan apakah penerapan model TGT berbantu media kartu efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen, diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis. Selengkapnya sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang berupa teori. Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu:

- (1) Memberikan informasi penerapan model pembelajaran TGT berbantu media kartu pada mata pelajaran IPA pada materi proses pembentukan tanah.
- (2) Berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat berupa praktik yang bisa dilaksanakan secara langsung. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

- (1) Menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.
- (2) Siswa terlatih untuk bekerja sama dan saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran, khususnya pada pelajaran IPA.
- (3) Siswa terlatih untuk melakukan kompetisi akademik.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

- (1) Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan model TGT sebagai model pembelajaran.
- (2) Memiliki alternatif model pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

- (1) Memberikan kontribusi dalam memperbaiki proses pembelajaran IPA sehingga memberikan hasil yang optimal.
- (2) Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang berdampak pada peningkatan mutu pendidikan.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka ini akan membahas tentang landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Berikut ini merupakan penjabaran dari sub pokok bahasan tersebut.

#### **2.1 Kajian Teori**

Bagian ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu hakikat keefektifan, hakikat belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, hakikat pembelajaran, karakteristik siswa Sekolah Dasar, hakikat IPA, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, materi proses pembentukan tanah, model pembelajaran konvensional, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran TGT, hakikat media pembelajaran, media pembelajaran kartu biru dan kartu merah, penerapan model pembelajaran TGT berbantu media kartu dalam pembelajaran proses pembentukan tanah.

##### **2.1.1 Hakikat Keefektifan**

Keefektifan mempunyai arti berbeda-beda tergantung dari bidangnya. Dalam keefektifan yang perlu diperhatikan ialah pemanfaatan segala sumber daya yang ada secara efisien atau tepat guna mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin atau sampai pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Muhyadi (1989) mengemukakan keefektifan sebagai sebuah kemampuan organisasi

menghasilkan laba sebesar-besarnya. Etzioni dalam Muhyadi (1989: 277) berpendapat keefektifan merupakan kemampuan organisasi dalam mencari sumber dan memanfaatkannya secara efisien dalam mencapai tujuan tertentu. Suatu pekerjaan dikatakan efektif apabila pekerjaan tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Dalam bidang pendidikan aspek-aspek yang dikerjakan adalah aspek pendidikan yang mengacu pada tujuan pendidikan. Aspek yang dikerjakan berkaitan dengan perkembangan kemampuan siswa dari yang belum bisa menjadi bisa. Sesuai dengan prinsip efektifitas yaitu pemanfaatan sarana dan prasarana yang mendukung guna mencapai tujuan yang ditetapkan, maka dalam hal pendidikan berarti bahwa prinsip efektifitas mengacu pada penggunaan barang dan perlengkapan sekolah dengan tujuan untuk memperlancar tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keefektifan merupakan segala bentuk usaha yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **2.1.2 Hakikat Belajar**

“Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)” (Hamalik, 2015: 27). Pengertian ini mengandung maksud bahwa belajar merupakan proses yang dialami oleh siswa sebagai sebuah pengalaman. Hasil belajarnya bukan hanya sebagai suatu penguasaan hasil namun lebih dari itu diharapkan mampu mengubah perilaku peserta didik itu sendiri.



Belajar menurut Slameto (2012: 2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Bell-Gredler dalam Winataputra (2008: 1.5) belajar ialah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan *competencies, skills and attitude*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya. Pandangan lain dikemukakan oleh Gagne dalam Anitah (2011: 1.3), belajar adalah proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui tiga unsur utama dalam belajar, yaitu :

(1) Perubahan perilaku

Belajar harus memungkinkan adanya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan yang terjadi meliputi perubahan aspek pengetahuan, aspek sikap dan nilai serta keterampilan.

(2) Proses

Belajar merupakan proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif.

Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat dinikmati orang lain, akan tetapi terasa oleh orang yang bersangkutan.

### (3) Pengalaman

Perubahan terjadi sebagai akibat dari adanya pengalaman. Lingkungan pembelajaran yang baik ialah lingkungan yang memicu dan menantang siswa untuk belajar. Belajar dapat melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak lebih langsung. Namun pengalaman langsung hasilnya akan lebih baik karena siswa akan lebih memahami dan memberikan kesan.

Skinner dalam Wisudawati dan Sulistyowati (2014: 31) belajar adalah proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar maka responnya baik dan sebaliknya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang terjadi di diri seseorang yang dapat berpengaruh pada perubahan perilakunya sebagai akibat dari pengalaman yang dialami secara sadar dan bersifat menetap.

#### **2.1.3 Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar berkaitan dengan fisik maupun mental seseorang. Saat kegiatan belajar berlangsung, kedua aktivitas itu saling berkaitan. Pengajaran yang efektif merupakan pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2015: 171). Aktivitas siswa dijadikan dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai. Hamalik

menambahkan bahwa penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, oleh karena:

- (1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- (2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- (3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.
- (4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- (5) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- (6) Mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- (7) Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari verbalistis.
- (8) Pengajaran di sekolah menjadi lebih hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan baik fisik maupun mental seseorang yang berlangsung selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

“Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar” (Rifa’i dan Anni, 2011: 85). Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang telah dipelajari peserta didik. Bloom dalam Rifa’i dan Anni (2011: 86-89) terdapat tiga taksonomi yang disebut sebagai ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah

afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar yang berupa pengetahuan dan penguasaan intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, perasaan dan nilai. Dan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan fisik.

Gagne dalam Sudjana (2013: 55) mengemukakan 5 tipe hasil belajar, yaitu (1) kemahiran intelektual (kognitif), (2) Informasi verbal, (3) mengatur kegiatan intelektual, (4) sikap, dan (5) keterampilan motorik. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan hasil belajar afektif dan psikomotorik. Namun tidak berarti bahwa hasil belajar afektif dan psikomotorik diabaikan.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah segala sesuatu yang didapat dari proses belajar baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

### **2.1.5 Hakikat Pembelajaran**

Hosnan (2014: 18) berpendapat pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik. Interaksi komunikasi itu dilaksanakan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media. Menurut Gagne, Briggs dan Wager dalam Winataputra (2008: 1.19) pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada

suatu lingkungan belajar.” Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa (Sagala, 2013: 61).

Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala (2013: 62) pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional “pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Pada proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi namun juga sebagai pengarah dan pemberi fasilitas dalam belajar. Knirk dan Gustafson dalam Sagala (2013: 64) mengemukakan pembelajaran sebagai suatu proses sistematis yang melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran.

Sementara itu, Dunkin dan Biddle dalam Sagala (2013: 63) menyebutkan proses pembelajaran berada pada empat variabel interaksi yaitu (1) variabel pertanda (*presage variables*) berupa pendidik; (2) variabel konteks (*context variables*) berupa peserta didik, sekolah, dan masyarakat; (3) variabel proses (*process variables*) berupa interaksi peserta didik dengan pendidik, dan (4) variabel produk (*product variables*) berupa perkembangan siswa dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi yang terjadi antara siswa dan guru dalam proses belajar yang telah disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

### 2.1.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Suatu pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Tujuan pembelajaran disusun dengan memperhatikan karakteristik siswa. Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2011: 26-30) membagi perkembangan kognitif manusia menjadi empat tahap yaitu :

#### (1) Tahap Sensorimotorik (usia 0-2 Tahun)

Tahap sensorimotorik yaitu tahap dimana bayi menyusun pemahaman dengan mengoordinasi pengalaman indra (sensori) mereka dengan gerakan motorik (otot) mereka. Pada awal tahap ini, bayi akan beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.

#### (2) Tahap Praoperasional (usia 2-7 Tahun)

Tahap praoperasional yaitu tahap dimana pemikiran lebih bersifat simbolis, egosentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran yang operasional. Pemikiran pada tahap ini dibagi menjadi dua sub-tahap, yaitu simbolik serta intuitif. Sub-tahap simbolis (2-4 tahun), tahap dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan objek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain, sehingga muncul egoisme dan animisme. Sementara, sub-tahap intuitif (4-7 tahun), merupakan tahap dimana anak mulai menggunakan penalaran dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Disebut intuitif karena anak merasa yakin akan pengetahuan dan pemahaman yang mereka tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui cara-cara apa yang mereka ingin ketahui. Mereka mengetahui, namun tanpa menggunakan pemikiran yang rasional.

(3) Tahap operasional kongkrit (usia 7-11 Tahun)

Tahap operasional kongkrit yaitu tahap dimana anak mampu mengoperasikan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda konkret.

(4) Tahap operasional formal (usia 7-15 Tahun)

Tahap operasional formal merupakan tahap dimana anak sudah mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif diatas, usia anak SD berada pada tahap operasional kongkrit dimana siswa belum bisa berpikir secara abstrak. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang kongkret sebagai tiruan agar siswa lebih memahami materi pelajaran.

Havighust dalam Susanto (2013: 72) pada masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah, yaitu usia enam hingga dua belas tahun, mempunyai tugas-tugas perkembangan, sebagai berikut:

- (1) Belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari.
- (2) Membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organisme yang sedang tumbuh kembang.
- (3) Belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya.
- (4) Belajar peranan sosial yang sesuai sebagai pria atau wanita.
- (5) Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari.
- (6) Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai.
- (7) Mencapai kebebasan pribadi.
- (8) Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

### 2.1.7 Hakikat IPA

IPA merupakan rumpun ilmu, yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya (Wisudawati dan Sulistyawati, 2014: 22). Carin dan Sund dalam Wisudawati dan Sulistyawati (2014: 24) mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku umum (*universal*), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. IPA memiliki empat unsur utama, yaitu sikap, proses, produk dan aplikasi.

Rustaman (2014: 1.1) “IPA atau Sains merupakan suatu proses yang menghasilkan pengetahuan”. Proses tersebut bergantung pada proses observasi yang cermat terhadap fenomena dan pada teori-teori temuan untuk memaknai hasil observasi tersebut. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan serta pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Samatowa, 2009: 3).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pengetahuan yang disusun oleh manusia dalam rangka memahami alam semesta berupa proses, produk dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.1.8 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA adalah interaksi antar komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014: 26). Proses pembelajaran IPA terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran. Dalam



proses pembelajaran IPA dipengaruhi oleh: (1) peserta didik, (2) masukan instrumental, kurikulum, guru, metode, dan media, (3) masukan lingkungan sosial dan alamiah.

“Struktur kognitif anak-anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, padahal mereka perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA dan perlu dimodifikasikan sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya” (Samatowa, 2011: 5). Dalam IPA anak-anak harus bersikap skeptis sehingga selalu siap menerima model-model tentang alam yang sejalan dengan penemuan-penemuan baru yang didapatkannya. Fokus program pengajaran IPA di SD hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa terhadap lingkungan alam. Pembelajaran IPA di SD bermanfaat bagi siswa karena akan memperoleh pengalaman secara langsung atau nyata dalam upayanya mengembangkan kompetensi siswa.

Melalui pembelajaran IPA diharapkan siswa dapat menyadari keterbatasan pengetahuan mereka sehingga muncul rasa ingin tahu untuk mempelajari dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.9 Materi Proses Pembentukan Tanah**

Tanah berasal dari batuan. Batuan akan mengalami pelapukan menjadi butiran-butiran yang sangat halus. Lama-kelamaan butiran-butiran halus ini bertambah banyak dan terbentuk tanah. Batuan banyak sekali jenisnya. Setiap jenis batuan mempunyai tingkat pelapukan yang berbeda-beda.

Setiap jenis batuan mempunyai sifat yang berbeda. Sifat batuan tersebut meliputi bentuk, warna, kekerasan, kasar atau halus, dan mengilap atau tidaknya

permukaan batuan. Berdasarkan proses terbentuknya, terdapat tiga jenis batuan yang menyusun lapisan kerak bumi. Tiga jenis batuan tersebut yaitu batuan beku (batuan magma atau vulkanik), batuan endapan (batuan sedimen), dan batuan malihan (batuan *metamorf*).

(1) Batuan beku (batuan magma atau vulkanik)

Batuan beku adalah batuan yang terbentuk dari magma yang membeku. Di dalam kerak bumi terdapat batuan yang masih cair dan sangat panas yang disebut magma. Jadi, magma merupakan benda cair dan sangat panas dan terdapat di perut bumi. Magma yang mencapai permukaan bumi disebut lava. Pendinginan magma dan lava menyebabkan magma dan lava membeku menjadi batuan beku. Kegunaan batuan tersebut yaitu batu apung digunakan untuk mengampelas atau menghaluskan kayu. Granit dimanfaatkan sebagai bahan bangunan. Batu obsidian oleh manusia purba sering dipakai untuk alat pemotong atau tombak.

(2) Batuan endapan (batuan sedimen)

Batuan endapan adalah batuan yang terbentuk karena pengendapan. Batuan endapan pada awalnya merupakan hasil pelapukan dan pengikisan batuan yang dihanyutkan oleh air atau terbawa oleh tiupan angin. Kemudian endapan ini menjadi keras karena tekanan atau karena adanya zat-zat yang merekat pada bagian-bagian endapan tersebut. Batuan ini mempunyai ciri-ciri berlapis-lapis karena lapisan ini sesuai dengan kekuatan batuan itu. Jika butiran ini bundar dan besar disebut konglomerat, dan jika butiran kasar dan bersudut-sudut tajam disebut batu breksi. Batu konglomerat, breksi, dan batuan pasir digunakan untuk bahan bangunan. Batu kapur atau gamping digunakan sebagai bahan baku semen.

### (3) Batuan malihan (*metamorf*)

Batuan malihan berasal dari batuan sedimen dan batuan beku yang mengalami perubahan karena panas dan tekanan. Batuan di kerak bumi sering mendapatkan tekanan yang berat dan suhu tinggi dalam jangka waktu yang lama. Tekanan yang berat disebabkan karena tindihan. Suhu yang tinggi disebabkan oleh persentuhan dengan magma. Beberapa batuan endapan yang berubah menjadi batuan malihan ialah batu pualam atau marmer dari batu gamping, dan batu sabak atau batu tulis dari batu serpih. Batu pualam atau marmer adalah batu yang keras dan mengkilap bila dipoles. Batu pualam merupakan bahan yang baik untuk membuat patung dan lantai/ubin. Batu sabak merupakan bahan penting untuk membuat atap rumah.

Batuan memerlukan waktu jutaan tahun untuk berubah menjadi tanah. Batuan menjadi tanah karena pelapukan. Batuan dapat mengalami pelapukan karena berbagai faktor, diantaranya cuaca dan kegiatan makhluk hidup. Faktor cuaca yang menyebabkan pelapukan batuan, misalnya suhu dan curah hujan. Pelapukan yang disebabkan oleh faktor cuaca ini disebut pelapukan fisika. Makhluk hidup yang menyebabkan pelapukan ini, misalnya lumut. Pelapukan yang disebabkan oleh aktivitas makhluk hidup ini disebut pelapukan biologi.

#### (1) Pelapukan Fisika

Pelapukan fisika disebabkan oleh berbagai faktor alam antara lain angin, air, perubahan suhu dan gelombang laut. Angin yang senantiasa bertiup kencang dapat mengikis batuan sedikit demi sedikit. Kondisi ini dapat mengakibatkan batuan mengalami erosi. Erosi batuan menyebabkan terjadinya padang pasir. Selain itu, angin yang bertiup sangat kencang juga dapat menggeser batuan. Saat

bergeser inilah batuan bergesekan dengan batuan lain sehingga mengalami penggerusan. Batuan akan pecah menjadi bagian yang lebih kecil, misalnya pasir dan kerikil. Perubahan suhu secara drastis juga mengakibatkan pelapukan batuan. Saat suhu tinggi atau panas, batu akan mengembang. Sementara itu, saat suhu rendah atau dingin, batu akan menyusut kembali. Perubahan suhu yang silih berganti ini akan mengakibatkan batuan tersebut pecah. Batu juga mengalami pelapukan karena air. Air hujan dan air terjun yang mengenai batuan terus-menerus dapat mengakibatkan batuan retak dan pecah.

### (2) Pelapukan biologi

Pelapukan biologi adalah proses pelapukan batuan yang dilakukan oleh organisme melalui aktivitasnya di sekitar lingkungan batuan tersebut. Organisme yang berperan dalam pelapukan bisa berupa hewan, tumbuhan, jamur, bakteri, hingga manusia. Tumbuhan lumut menempel di dinding batuan akibat proses penyerapan akar batuan membuat permukaan batuan mengalami korosi.

### (3) Pelapukan kimia

Oksigen dan uap di dunia mudah bersenyawa dengan berbagai zat. Oksigen dan uap air tersebut dapat menyebabkan pelapukan. Pelapukan yang demikian disebut pelapukan kimia. Misalnya, besi menjadi berkarat dan warnanya kemerah-merahan. Air hujan secara alami mengandung asam yang berasal dari karbondioksida. Akan tetapi, akibat gas-gas buangan industri seperti belerang dioksida, maka terjadilah hujan asam. Hujan asam terjadi karena gas uap tersebut bereaksi dengan uap air dan gas-gas lain di udara. Hujan asam mengakibatkan kerusakan pada batuan, seperti terkikis. Saat ini akibat hujan asam dapat dilihat pada pegunungan dan patung yang ada di ruangan terbuka.

Jenis tanah dapat dibedakan menjadi tanah berhumus, tanah berpasir, tanah liat, dan tanah berkapur.

(1) Tanah berhumus

Tanah berhumus berasal dari pelapukan sisa hewan dan tumbuhan yang membusuk, berwarna kehitaman, sangat baik untuk lahan pertanian, kemampuan menyerap airnya sangat tinggi.

(2) Tanah berpasir

Tanah berpasir biasanya digunakan untuk bahan membangun rumah. Tanah berpasir merupakan tanah yang butiran pasirnya sangat banyak, tumbuhan sulit tumbuh di tanah berpasir, mudah dilalui air dan mengandung sedikit bahan organik. Pada umumnya, tanah berpasir tidak begitu subur. Namun, tanah berpasir di sekitar gunung berapi. Hal ini karena adanya abu vulkanik yang mengandung banyak unsur hara.

(3) Tanah liat

Tanah liat merupakan tanah yang butiran-butiran tanahnya halus, tanah liat sangat sulit dilalui air. Tanah ini sangat lengket dan mudah dibentuk ketika basah. Oleh karena itu, tanah liat sering digunakan sebagai bahan dasar pembuatan batu bara dan gerabah.

(4) Tanah berkapur

Tanah berkapur mengandung bebatuan. Jenis tanah ini sangat mudah dilalui air dan mengandung sedikit sekali humus. Oleh karena itu, tanah berkapur tidak begitu subur.

### 2.1.10 Model Pembelajaran Konvensional

Suprijono (2010: 45) mengemukakan “model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas”. Model pembelajaran menurut Joyce dalam Trianto (2011: 5) merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Arends dalam Suprijono (2015: 65) mengemukakan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Berdasarkan penjelasan para ahli, model pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu bentuk rancangan pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sering diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran konvensional lebih cenderung didominasi oleh guru, sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Dalam penerapan model konvensional metode yang sering digunakan ialah metode ceramah, latihan soal, diskusi dan tanya jawab. Kegiatan dalam pembelajaran konvensional yaitu siswa menyimak penjelasan gurunya dalam memberikan contoh soal dan menyelesaikan soal-soal dipapan tulis, kemudian meminta siswa bekerja sendiri dalam buku teks atau lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan (Susanto, 2015: 192). Pembelajaran konvensional tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengembangkan potensi sepenuhnya karena pembelajaran yang terpusat pada guru.

Berdasarkan penjelasan mengenai model pembelajaran konvensional, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, tanpa melibatkan siswa secara aktif. Lebih berorientasi pada hasil belajar dan mengabaikan pentingnya proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton.

#### **2.1.11 Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pencapaian akademik dan sikap sosial peserta didik melalui kerja sama di antara mereka (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014: 53). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin, 2015: 4). Pendapat lain dikemukakan Lie dalam Sugiyanto (2010: 5) pembelajaran kooperatif mampu menciptakan interaksi yang asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*learning community*).

Terdapat lima tahapan dalam pembelajaran model *cooperative learning*, yaitu:

- (1) Mengklarifikasi tujuan dan establishing set
- (2) Mempresentasikan informasi/mengorganisasi siswa dalam kelompok-kelompok belajar
- (3) Membantu kerja kelompok belajar

(4) Mengujikan berbagai materi

(5) Memberikan pengakuan. (Sugiyanto, 2010: 5).

Arend dalam Wisudawati dan Sulistyowati (2014: 53) model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan pencapaian akademik, peningkatan rasa toleransi dan menghargai perbedaan, serta membangun keterampilan sosial siswa. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif yang sesungguhnya bukan hanya menyerahkan pada kelompok, tetapi setiap diri siswa memiliki tanggung jawab untuk dapat bersama-sama dalam satu kelompok dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Roger et al. (1992) dalam Huda (2013: 29) menyatakan bahwa:

*Cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of other.*

Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.

#### **2.1.12 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajarn yang mengacu pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain. Slavin dalam Wisudawati dan Sulistyowati (2014: 59) salah satu ciri dari model TGT



ialah penggunaan turnamen akademik dan penggunaan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT memberikan kesempatan bagi guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana pembelajaran yang positif.

Wisudawati dan Sulistyowati (2014: 59-61) menyebutkan lima komponen utama dalam pelaksanaan TGT, yaitu :

(1) Presentasi di kelas

Presentasi ini dilakukan oleh guru dan dapat menggunakan media audiovisual atau multimedia serta sumber belajar IPA yang sesuai. Siswa harus memperhatikan penuh karena berhubungan dengan poin pada saat mengerjakan kuis.

(2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, dan ras. Fungsi utama dari tim adalah memastikan semua anggotanya benar-benar belajar IPA. Tim bekerja setelah guru melakukan presentasi materi IPA.

(3) Game

Game yang diberikan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Siswa memilih kartu bernomor yang berisi pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Apabila jawabannya benar maka akan mendapat skor dan skor ini nantinya dikumpulkan sebagai skor total dari setiap kelompok.

#### (4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas, dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Setelah turnamen selesai maka akan dilaksanakan penilaian tiap kelompok.

#### (5) Rekognisi tim

Tim akan memperoleh sertifikat atau penghargaan (hadiah) jika skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Setiap model pembelajaran memiliki ciri khas serta kelebihan dan kekurangannya masing-masing ketika dilaksanakan. Slavin (2015: 163-169) mengemukakan kelebihan dan kekurangan model TGT.

Kelebihan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- (1) Model TGT tidak hanya membuat siswa yang berkemampuan tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa dengan kemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- (2) Melalui model TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- (3) Siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena disertai dengan permainan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- (1) Dalam model pembelajaran TGT, dibutuhkan waktu yang lama.
- (2) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.  
Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen.

### 2.1.13 Hakikat Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2014: 3) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dimana siswa dibuat mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014: 4) bahwa media pembelajaran ialah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video, kamera, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Critaros (1996) dalam Daryanto (2013: 4) media merupakan salah satu komponen dalam komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media diperlukan dalam proses pembelajaran karena proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi dimana terdapat pesan yang akan disampaikan dari pengantar ke penerima.

### 2.1.14 Media Pembelajaran Kartu Biru dan Kartu Merah

Penelitian eksperimen materi proses pembentukan tanah menggunakan model TGT akan berbantuan media kartu, yaitu kartu biru dan kartu merah. Kartu biru dan kartu merah digunakan sebagai media dalam pembelajaran karena melalui kartu yang dibagikan, siswa akan terlebih dahulu tertarik dengan warna kartu yang mencolok. Media kartu yang berisi ringkasan materi akan membantu

siswa mengingat materi yang telah disampaikan. Kartu biru merupakan kartu penghafal dimana merupakan wahana penyalur informasi yang disediakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Kartu penghafal ini berisi ringkasan materi dan jembatan keledai yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari.

Kartu merah merupakan media yang disediakan oleh guru pada saat kompetisi TGT berlangsung. Siswa akan memilih beberapa soal yang terdapat pada kartu merah yang telah disediakan guru. Soal yang disediakan sangat bervariasi, mulai dari soal yang mudah hingga soal yang kompleks. Tingkat kesukaran soal akan membuat siswa lebih termotivasi untuk giat belajar dan bekerja sama dengan kelompoknya.

Media kartu biru dan merah ini diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai tujuan pembelajaran.

### **2.1.15 Penerapan Model TGT Berbantuan Media Kartu dalam Pembelajaran Proses Pembentukan Tanah**

Langkah-langkah perencanaan dan penerapan model TGT berbantuan media kartu dalam pembelajaran bumi dan alam semesta adalah sebagai berikut :

#### **2.1.15.1 Tahap Persiapan**

Sebelum guru masuk ke tahap pelaksanaan pembelajaran TGT berbantuan media kartu, guru perlu mempersiapkan hal-hal sebagai berikut :

- (1) Mempelajari dan menganalisis materi proses pembentukan tanah.
- (2) Merancang tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam pembelajaran.

- (3) Merancang media pembelajaran dan sumber belajar yang akan digunakan.
- (4) Merancang teknik serta prosedur penilaian hasil belajar.
- (5) Merancang langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT berbantuan media kartu.
- (6) Merancang kartu biru yang berisi ringkasan materi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.
- (7) Merancang kartu merah yang berisi soal-soal untuk turnamen siswa, tingkat kesukaran soal bervariasi.
- (8) Menyiapkan RPP dengan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu.

#### ***2.1.15.2 Tahap Pelaksanaan Pembelajaran***

Pada tahap pembelajaran bumi dan alam semesta menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu, guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- (1) Kegiatan Awal
  - (a) Mengucapkan salam
  - (b) Mengkondisikan siswa untuk berdo'a sesuai agama masing-masing.
  - (c) Melakukan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan yang akan membawa siswa tertuju pada materi yang akan dibahas bersama.
  - (d) Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.
- (2) Kegiatan Inti
  - (a) Eksplorasi : penjelasan materi proses pembentukan tanah secara klasikal.
  - (b) Elaborasi : siswa memperoleh kartu biru sebagai ringkasan materi berupa poin-poin penting materi yang sedang diterangkan. guru

membentuk siswa menjadi 8 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. Siswa memperoleh nomer urut 1-5 pada masing-masing kelompok. siswa terlebih dahulu berdiskusi mengerjakan lembar kegiatan siswa. Pada permainan putaran pertama, masing-masing kelompok mewakili anggotanya sesuai nomer urut untuk mengambil soal yang terdapat pada kartu merah yang telah disediakan guru untuk kemudian dikerjakan. Setelah selesai, jawaban soal kemudian dikumpulkan di samping soal untuk kemudian nomer urut dua mengambil soal, dikerjakan begitu seterusnya hingga soal yang disediakan habis. Pada permainan putaran kedua, guru membacakan soal untuk kemudian dijawab dan yang berhak menjawab adalah siswa yang memperoleh nomer urut satu untuk pertanyaan nomer satu, dilanjutkan dengan soal nomer dua yang dijawab oleh siswa yang mendapat nomer urut dua, begitu seterusnya. Soal dijawab siswa dengan cara berebut. Apabila ada kelompok yang berhasil menjawab dengan tepat maka kelompok tersebut harus menampilkan yel-yel atau jargon kelompok mereka.

- (c) Konfirmasi : Guru meluruskan kesalahpahaman yang terjadi dan bertanya jawab secara klasikal tentang materi proses pembentukan tanah.

(3) Kegiatan akhir

- (a) Siswa bersama-sama dengan guru menyimpulkan pembelajaran.
- (b) Melakukan evaluasi dengan cara memberikan soal.
- (c) Guru memberikan pekerjaan rumah.
- (d) Penutup.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang membahas keefektifan model TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar pada materi proses pembentukan tanah telah banyak dipublikasikan. Beberapa hasil yang menunjukkan bahwa model TGT efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar pada materi proses pembentukan tanah dapat dijadikan kajian empiris dalam penelitian. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Novi Pusparini (2011) dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan secara deskriptif dari kenaikan rata-rata nilai pre-test ke post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata sebesar 20,152 dengan persentase 41,40% sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 14,339 dengan persentase 30,03%.
- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Atika Emilia (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi struktur bumi yaitu 82,71 untuk kelas eksperimen dan 66,2 untuk kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi struktur bumi yang dibelajarkan dengan model

TGT lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

- (3) Penelitian yang dilakukan oleh Sri Yarsi Astuti (2010) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Keefektifan ini terbukti dari peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 14, 19%, peningkatan ini dihitung dari ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 75% dan ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 89,19%.
- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Edining Puspitawati (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Bervisi *SETS* pada Pembelajaran IPA yang Mengintegrasikan Materi Kebencanaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA Fisika pada materi tekanan yang mengintegrasikan materi kebencanaan melalui model pembelajaran TGT bervisi *SETS* merupakan pembelajaran yang lebih efektif dibanding model pembelajaran diskusi bervisi *SETS*.”
- (5) Penelitian yang dilakukan oleh Denta Oki Sari Artha Galuh Astrissi (2013) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disertai Media Teka Teki



Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT yang disertai media teka-teki silang efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi minyak bumi siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  yaitu 4,873 lebih tinggi dari harga  $t_{tabel}$  yaitu 1,67 untuk prestasi belajar kognitif dan harga nilai  $t_{hitung}$  1,784 lebih tinggi dari harga  $t_{tabel}$  yaitu 1,67 untuk prestasi belajar afektif.

- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mardhiyah (2009) dari Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya variasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel.
- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Munif Nugroho dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Pokok Pecahan Di SMPN 8 Batang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen adalah 77,4655, sedangkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol adalah 73,1207. Selain itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap

kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMPN 8 Batang pada materi pokok pecahan.

- (8) Penelitian oleh Ngatiyem (2013) mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang dengan judul “ Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013” menyimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Selain itu menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.
- (9) Penelitian oleh Pritawati (2015) mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IS SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian diperoleh pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi perubahan hasil belajar.
- (10) Penelitian oleh Daniel Ngaru Muraya dan Githui Kimamo dari Universitas Katolik Afrika Timur dengan judul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Biologi Terhadap Nilai Prestasi Siswa Sekolah Menengah Di Machakos, Kenya”. Hasil penelitian menunjukkan

pendekatan pembelajaran kooperatif meningkatkan nilai prestasi dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh beberapa peneliti di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Persamaan dan perbedaan tersebut dapat dirinci dalam tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

Judul Penelitian	Metode penelitian	Model	Lokasi Penelitian	Kelas	Mapel	Hasil
Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII	Eksperimen	TGT	SMP Negeri 1 Purwanegara, Banjarnegara	VIII	MTK	Efektif
Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal	Eksperimen	TGT	SD Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal	V	IPA	Efektif
Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010	PTK	TGT	SMA Negeri 2 Surakarta	XI	Akuntansi	Efektif
Keefektifan Model Pembelajaran TGT Bervisi SETS pada Pembelajaran IPA yang Mengintegrasikan Materi Kebencanaan	Eksperimen	TGT	SMP Negeri 1 Gabus, Grobogan	VIII	IPA	Efektif
Efektifitas Model Pembelajaran TGT disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013	Eksperimen	TGT	SMA Negeri 3 Sukoharjo	X	IPA	Efektif
Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel	Eksperimen	TGT	MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon	VIII	MTK	Efektif

Judul Penelitian	Metode penelitian	Model	Lokasi Penelitian	Kelas	Mapel	Hasil
Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Pokok Pecahan Di SMPN 8 Batang	Eksperimen	TGT	SMPN 8 Batang	VII	MTK	Efektif
Keefektifan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013	Eksperimen	TGT	SMK Widya Praja, Ungaran	X	Akuntansi	Efektif
Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) dengan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IS SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015	Eksperimen	TGT	SMA N 11 Semarang	XI	Ekonomi	Efektif
Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Biologi Terhadap Nilai Prestasi Siswa Sekolah Menengah Di Machakos, Kenya	Eksperimen	Kooperatif	Sekolah Menengah di Machakos, Kenya		Biologi	Efektif

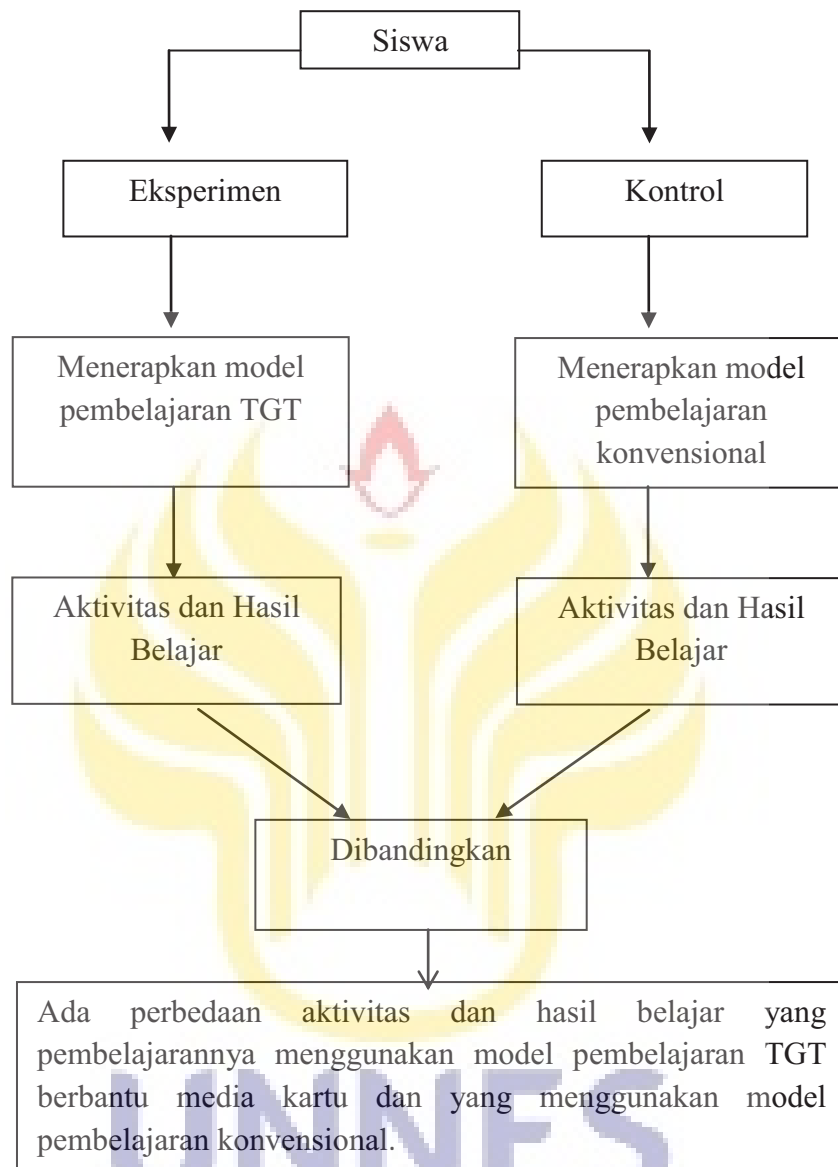
Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Peneliti menguji keefektifan model *Team Games Tournament* berbantu media kartu dalam pembelajaran IPA materi proses pembentukan tanah siswa kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA memiliki objek berupa alam dan lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran IPA terdapat materi pelajaran yang lebih mudah dipahami siswa melalui kegiatan langsung (praktik, pengamatan, eksperimen, dan sebagainya) tetapi sebagian tidak. Untuk materi yang tidak dapat diberikan melalui kegiatan langsung biasanya hanya mengandalkan ceramah dari guru dan memaksa siswa untuk mengingat materi-materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran hafalan.

Model yang dapat digunakan guru yaitu model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa pada permainan di dalam kompetisi yang sehat sehingga pembelajaran yang berlangsung akan lebih efektif dan menyenangkan. Agar siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran, maka diperlukan media dengan warna-warna yang menarik agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Dari uraian diatas, muncullah pemikiran untuk menggunakan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media kartu biru dan kartu merah pada mata pelajaran IPA materi proses pembentukan tanah. Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan alur pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

## 2.4 Hipotesis

Sugiyono (2014: 99) berpendapat bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H<sub>01</sub>: Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas V materi proses pembentukan tanah yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media kartu dengan yang menggunakan model konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).
- H<sub>a1</sub>: Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas V materi proses pembentukan tanah yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media kartu dengan yang menggunakan model konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).
- H<sub>02</sub>: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan TGT berbantuan media kartu dibandingkan dengan yang menggunakan model konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).
- H<sub>a2</sub>: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan TGT berbantuan media kartu dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).
- H<sub>03</sub>: Model TGT tidak efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V materi proses pembentukan tanah. ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).
- H<sub>a3</sub>: : Model TGT efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V materi proses pembentukan tanah. ( $\mu_1 > \mu_2$ ).
- H<sub>04</sub>: Model TGT tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V materi proses pembentukan tanah. ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).
- H<sub>a4</sub>: Model TGT efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V materi proses pembentukan tanah. ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

## BAB 5

### PENUTUP

Bagian ini berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilaksanakan. Sementara itu, saran dalam penelitian ini berupa saran bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lanjutan.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Model TGT Berbantu Media Kartu terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal”, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

- (1) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas V pada materi proses pembentukan tanah antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantu media kartu dan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penghitungan menggunakan *Independent sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,174 > 1,993$ ).
- (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media kartu efektif terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *One sample t test* melalui program SPSS



versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,462 > 2,028$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,00 < 0,05$ ).

- (3) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi proses pembentukan tanah antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantu media kartu dan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penghitungan menggunakan *Independent sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,327 > 1,993$ ).
- (4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media kartu efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *One sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,111 > 2,028$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,042 < 0,05$ ).

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model TGT berbantu media kartu lebih efektif daripada model konvensional, guru hendaknya menerapkan model tersebut di kelasnya. Sebelum menerapkan model TGT berbantu media kartu hendaknya guru memahami langkah-langkah dalam

melaksanakan model TGT dan merencanakan pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran sesuai dengan harapan. Media yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran hendaknya disiapkan dengan baik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

### **5.2.2 Bagi Siswa**

Siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantu media kartu perlu memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh mengenai materi yang disampaikan dan melaksanakan tugas sesuai arahan guru. Selain itu siswa harus lebih aktif dalam kegiatan permainan yang dilakukan agar memperoleh skor yang maksimal.

### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung model pembelajaran TGT. Selain itu pihak sekolah hendaknya melakukan pengawasan secara berkala terhadap guru kelas pada saat melaksanakan pembelajaran, sehingga guru akan lebih termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang bervariasi, dengan demikian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Durri. 2012. *Metode Penelitian*. Banten: Universitas Terbuka.
- Anitah, Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astissi, Denta Oki. 2013. Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disertai Media Teka teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. Universitas Sebelas Maret. (diakses 29 April 2016).
- Astuti, Yasri Sri. 2010. Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XIIPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Universitas Sebelas Maret. (diakses 28 April 2016).
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran Peranananya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Emilia, Atika. 2013. Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal. Universitas Negeri Semarang. (diakses 10 Juni 2016).
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://putraews.blogspot.co.id/2012/06/pengertian-keefektifan.html> 20 February 2016 13:16.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Mardhiyah, Siti. 2009. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang. (diakses 29 April 2016).

- Muraya, Kimano. 2011. Effects of cooperative learning approach on biology mean achievement scores of secondary school students' in Machakos District, Kenya. Catholic University of Eastern Africa, Kenya.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ngatiyem, 2013. Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013. Universitas Negeri Semarang.
- Nugroho, Ahmad Munif. 2013. Keefektifan Model Pembelajaran TGT terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Pokok Pecahan di SMPN 8 Batang. Universitas Negeri Semarang. (diakses 10 Mei 2016).
- Pritawati. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IS SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Universitas Negeri Semarang. (diakses 10 Mei 2016).
- Priyatno. Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.
- Pusparini, Novi. 2011. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Puspitawati, Edining. 2013. Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Bervisi SETS pada Pembelajaran IPA yang Mengintegrasikan Materi Kebencanaan. Skripsi Universitas Negeri Semarang. (diakses 9 Mei 2016).
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'I, A. dan Chatarina, Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Rustaman, Nuryani. *Materi dan Pembelajaran IPA SD*. 2014. Banten: Universitas Terbuka.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Siregar, Eveline dan Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Terjemahan Nurlita Yusron*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sudjana dan Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taufiq, A., Mikarsa, H. L., dan Prianto, P. L. 2011. *Pendidikan Anak di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Bandung: Pustaka Belajar.
- Utami, Kemala Purna. 2013. *Kefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pagerbarang 03 Kabupaten Tegal*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yonny, Acep, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia

### 3. Keterangan Telah Melaksanakan Uji Penelitian



**PEMERINTAH KOTA TEGAL**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI DEBONG KIDUL**

JL. Teuku Cik Di Tiro Gg. Mbah Jonggrang □ ( 0283 ) 325068 Tegal  
 blog : <http://sddebongkidul.blogspot.com> / email: debkid1@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 121/DK/V/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khodijah, S.Pd.  
 NIP : 19680927 199102 2 001  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri Debong Kidul

Menerangkan bahwa:

Nama : Fitria Utami  
 NIM : 1401412526  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Keefektifan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Kartu terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Debong Kidul Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal, pada bulan April – Mei 2016.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 30 Mei 2016

Mengetahui,  
 Kepala SD Negeri Debong Kidul

Khodijah, S.Pd  
 NIP. 19680927 199102 2 001