PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS V SD DI GUGUS GAJAH MADA SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

ASIH WULANDARI
1401413399

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Judul "Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang" karya,

Nama : Asih Wulandari

NIM : 1401413399

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Mei 2017

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,
Drs. Sutaryono, M.Pd.	Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 195708251983031015	NIP 197701262008121003

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008211987031003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan Judul "Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang" karya,

Nama : Asih Wulandari

NIM : 1401413399

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu tanggal 14 Juni 2017.

Semarang, Juni 2017

Panitia Ujian

Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600821987031003

Penguji,

Dra. Sri Hartati, M.Pd.
NIP 195412311983012001

Pembimbing Utama,

Drs. Sutaryono, M.Pd.
NIP 195708251983031015

Pembimbing Pendamping,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asih Wulandari

NIM : 1401413399

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Motivasi dam Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Juni 2017

Peneliti

METERAI TEMPEL 2E7A9AEF[illegible]3335984 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Asih Wulandari

NIM 1401413399

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (QS. Al Baqarah:153)
2. “Yang paling hebat bagi seorang guru adalah mendidik, dan rekreasi yang paling indah adalah mengajar. Ketika melihat murid-murid menjengkelkan dan melelahkan, terkadang hati teruji kesabarannya, namun hadirkanlah gambaran bahwa diantara satu dari mereka akan menarik tangan kita menuju surga” (K.H Maimun Zubair)
3. “Belajar, berusaha, doa, dzikir, sholawat, dan ridho orang tua insyaAllah lancar dan barokah karena kesuksesan akan didapat jika Allah ridho terhadap kita” (Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alaamiin...

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Orang tua tercinta Ibu Sulikah dan Bapak Sunaryo yang senantiasa mendidik, menasehati, memberi barokah doa serta memberikan semangat kepada saya.

Kepada Bapak/Ibu Dosen PGSD FIP Unnes yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, pengalaman dan menginspirasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Wulandari, Asih. 2017. "Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Motivasi dam Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang" . *Skripsi*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Sutaryono, M.Pd., Pembimbing II Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. 328 halaman.

Berdasarkan dari hasil observasi diperoleh data bahwa belum maksimalnya hasil belajar IPA di Gugus Gajah Mada Semarang, guru belum sepenuhnya menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sudah terdapat diskusi kelas, namun belum berjalan maksimal, belum adanya variasi dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar IPA. Berdasarkan hal tersebut diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media pembelajaran *powerpoint*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan model TGT berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model TGT berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* dan bentuk *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus Gajah Mada Semarang. Dengan pengambilan sampel menggunaan *sampling purposive* sehingga terpilih kelas VA SD Islam Al Madina sebagai kelas eksperimen dan kelas VB SD Islam Al Madina sebagai kelas kontrol.

Hasil uji t pada hipotesis I menunjukkan t_{hitung} (2,879) > t_{tabel} (2,008) dan nilai signifikan 0,006 < 0,05, sehingga Ho_1 ditolak dan Ha_1 diterima maka terdapat pengaruh model TGT berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi belajar IPA. Hasil uji t pada hipotesis II menunjukkan hasil t_{hitung} (7,201) > t_{tabel} (2,008) dan nilai signifikan 0,000 < 0,05, sehingga Ho_2 ditolak dan Ha_2 diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan model TGT berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA. Hasil uji *multivariate* pada hipotesis III menunjukkan nilai signifikansi pada *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* menunjukkan 0,000 < 0,05, sehingga Ho_3 ditolak dan Ha_3 diterima maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model TGT berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Gajah Mada Semarang.

Saran untuk guru hendaknya dalam pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Untuk siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana yang membangkitkan semangat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kata Kunci : *Team Games Tournament*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPA

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsiyang berjudul "Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Motivasi dam Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang".

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbang saran dari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
4. Drs. Sutaryono, M.Pd., Pembimbing I yang dengan sabar dan teliti membimbing dan mengarahkan hingga penelitian ini selesai.
5. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. Pembimbing II yang dengan sabar dan teliti membimbing dan mengarahkan hingga penelitian ini selesai.
6. Dra. Sri Hartati, M.Pd., Dosen penguji utama yang telah memberikan saran dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
7. Orang tua tercinta,yang senantiasa memberikan doa, nasehat dan semangat hingga penelitian ini selesai.
8. Drs.Taryono, M.Pd., Kepala UPTD Kecamatan Gajah Mungkur yang telah memberikan ijin peneliti untuk mengadakan penelitian.
9. Sepul Imam, S.Pd.I. Kepala SD Islam Al Madina yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dan membantu hingga penelitian ini selesai.
10. Tri Hendar Hardiatmi, S.Pd.SD., Kepala SD Sampangan 1 yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan uji coba.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

11. Anisatun Khoeriyah, S.Pd.I. Guru Kelas VA SD Islam Al Madina yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Lilik Kuriyati, S.Pd.I. Guru Kelas VB SD Islam Al Madina yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Semoga segala kebaikan dan keikhlasan yang mengiringi senantiasa mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah Swt. Peneliti menyadari bahwa karya tulis ini jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun diperlukan untuk perbaikan. Peneliti berharap, Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 14 Juni 2017
Peneliti,

Asih Wulandari
NIM 1401413399

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**
MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
PRAKATA ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB I. PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 11
1.3 Pembatasan Masalah 11
1.4 Rumusan Masalah 12
1.5 Tujuan Penelitian 12
1.6 Manfaat Penelitian 13
BAB II. KAJIAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 15
2.1.1 Filsafat Pendidikan 15
2.1.1.1 Aliran Filsafat Pendidikan 16
2.1.2 Hakikat Belajar 17
2.1.2.1 Teori Belajar Menurut Para Ahli 19
2.1.2.2 Unsur-Unsur Belajar 21
2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Belajar 22
2.1.3 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian 24
2.1.4 Motivasi Belajar 27
2.1.4.1 Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar 29
2.1.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi 32
2.1.4.3 Cara Memotivasi Belajar Siswa 34
2.1.5 Cara Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa 36

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.6 Karakteristik Anak SD 38
2.1.7 Hakikat Pembelajaran 40
2.1.7.1 Komponen-Komponen Pembelajaran 41
2.1.7.2 Guru Sebagai Pembelajar 43
2.1.7.3 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran 44
2.1.7.4 Interaksi Guru Sebagai Dwitunggal 48
2.1.8 Model Pembelajaran 49
2.1.8.1 Model Pembelajaran Kooperatif 51
2.1.8.2 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif 52
2.1.8.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif 53
2.1.8.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif 55
2.1.8.5 Keterampilan Kooperatif 55
2.1.8.6 Metode Diskusi dalam Pembelajaran Kooperatif 56
2.1.9 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* 57
2.1.9.1 Sintak Model Pembelajaran *Team Games Tournament* 60
2.1.9.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* 61
2.1.10 Media Pembelajaran 63
2.1.10.1 Media Pembelajaran *Powerpoint* 64
2.1.11 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* 65
2.1.12 Hasil Belajar 68
2.1.12.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 70
2.1.12.2 Evaluasi dan Penilaian Hasil Belajar 71
2.1.13 Hakikat IPA 74
2.1.14 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar 78
2.1.14.1 IPA dalam Kurikulum KTSP 83
2.2 Kajian Empiris 84
2.3 Kerangka Berfikir 91
2.4 Hipotesis Penelitian 93

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian 95
3.2 Populasi dan Sampel 97
3.2.1 Populasi 97
3.2.2 Sampel 98
3.3 Variabel Penelitian 99
3.4 Definisi Operasional Variabel 100
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 101
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data 101
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data 104
3.5.3 Uji Coba Instrumen Penelitian 107
3.5.3.1 Uji Validitas Instrumen 107
3.5.3.2 Uji Reliabilitas Instrumen 110
3.5.3.3 Taraf Kesukaran Butir Soal 112
3.5.3.4 Daya Pembeda Butir Soal 114
3.6 Teknik Analisis Data 116
3.6.1 Analisis Data Populasi 117
3.6.1.1 Uji Normalitas Populasi 117
3.6.1.2 Uji Homogenitas Populasi 118
3.6.2 Analisis Deskriptif Data 119
3.6.3 Uji Prasyarat Analisis 121
3.6.3.1 Uji Normalitas *Pretest* 121
3.6.3.2 Uji Homogenitas *Pretest* 122
3.6.3.3 Uji Kesamaan Rata-Rata *Pretest* 123
3.6.3.4 Uji Normalitas *Posttest* 123
3.6.3.5 Uji Homogenitas *Posttest* 123
3.6.3.6 Uji Normalitas Motivasi Belajar 124
3.6.3.7 Uji Homogenitas Motivasi Belajar 124
3.6.4 Uji Hipotesis 125
3.6.4.1 Uji N-Gain 125
3.6.4.2 Uji Dua Pihak (Uji T) 126

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.6.4.3 Uji *Multivariate* 127
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 130
4.1.1 Hasil Penelitian Kelas Eksperimen 132
4.1.2 Hasil Penelitian Kelas Kontrol 135
4.1.3 Analisis Deskriptif Data 136
4.1.3.1 Analisis Deskriptif Variabel Model *Team Games Tournament* 137
4.1.3.2 Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siswa 141
4.1.3.3 Analisis Deskriptif Variabel Hasil Belajar Siswa 149
4.1.3.3.1 Analisis Hasil Tes Awal *(Pretest)* 149
4.1.3.3.2 Analisis Hasil Tes Akhir *(Posttest)* 152
4.1.4 Uji Prasyarat Analisis 155
4.1.4.1 Uji Normalitas *Pretest* 155
4.1.4.2 Uji Homogenitas *Pretest* 156
4.1.4.3 Uji Kesamaan Rata-Rata *Pretest* 157
4.1.4.4 Uji Normalitas *Posttest* 158
4.1.4.5 Uji Homogenitas *Posttest* 159
4.1.4.6 Uji Normalitas Motivasi Belajar 160
4.1.4.7 Uji Homogenitas Motivasi Belajar 161
4.1.5 Analisis Uji Hipotesis 162
4.1.5.1 Hasil Uji Gain 163
4.1.5.2 Hasil Uji Dua Pihak (Uji T) 164
4.1.5.3 Hasil Uji *Multivariate* 167
4.2 Pembahasan 168
4.3 Implikasi 181
4.3.1 Implikasi Teoretis 181
4.3.2 Implikasi Praktis 183
4.3.3 Implikasi Pedagogis 183
BAB V. PENUTUP
5.1 Simpulan 185
5.2 Saran 186

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA 188
LAMPIRAN 196

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Populasi Siswa Kelas V Gugus Gajah Mada Semarang 97
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar 106
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar 109
Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Tes Soal Uji Coba Hasil Belajar 110
Tabel 3.5 Data Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Motivasi Belajar 112
Tabel 3.6 Data Hasil Uji Reliabiltas Soal Uji Coba 112
Tabel 3.7 Uji Kesukaran Butir Soal 114
Tabel 3.8 Analisis Daya Pembeda 116
Tabel 3.9 Hasil Uji Normalitas Populasi 117
Tabel 3.10 Hasil Uji Homogenitas Sampel 119
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Skor 121
Tabel 3.12 Kriteria Skor Gain 126
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian 131
Tabel 4.2 Nilai Pengamatan Model TGT pada kelas Eksperimen 137
Tabel 4.3 Nilai Pengamatan Metode Diskusi pada Kelas Kontrol 139
Tabel 4.4 Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar Siswa 141
Tabel 4.5 Kriteria Motivasi Berlajar Per Siswa 142
Tabel 4.6 Rekapitulasi Persentase Motivasi Belajar Tiap Indikator di Kelas Eksperimen 143
Tabel 4.7 Rekapitulasi Persentase Variabel Motivasi Belajar Tiap Indikator di Kelas Kontrol 146
Tabel 4.8 Deskripsi Data Nilai Tes Awal (*Pretest*) 150
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal (*Pretest*) 151
Tabel 4.10 Deskripsi Data Tes Akhir (*Posttest)* 153
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir (*Posttest*) 154
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol 156
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* 157
Tabel 4.14 Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Nilai *Pretest* 158
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol 158
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* 159

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar 160
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar 161
Tabel 4.19 Hasil Uji N-Gain 163
Tabel 4.20 Hasil Uji Hipotesis 1 165
Tabel 4.21 Hasil Uji Hipotesis 2 166
Tabel 4.22 Hasil Uji Hipotesis 3 168

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rekapitulasi Kentuntasan nilai UAS IPA Gugus Gajah Mada Semarang 7
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar 80
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Model TGT Berbantuan Media *Powerpoint* 92
Gambar 2.3 Hipotesis Penelitian..... 93
Gambar 3.1 Bentuk Desain *Nonequivalent Control Group Design*..... 95
Gambar 4.1 Nilai Hasil Evaluasi Pembelajaran Kelas Eksperimen..... 134
Gambar 4.2 Nilai Hasil Evaluasi Pembelajaran Kelas Kontrol 136
Gambar 4.3 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Kelas Eksperimen dan Kontrol 140
Gambar 4.4 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen..... 151
Gambar 4.5 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai (*Pretest)* Kelas Kontrol..... 152
Gambar 4.6 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (*Posttest)* Kelas Eksperimen 154
Gambar 4.7 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Kontrol 155

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Intrumen Penelitian 196
Lampiran 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Model TGT 198
Lampiran 3 Kisi-Kisi Intrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa 200
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Hasil Belajar Siswa 201
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar 203
Lampiran 6 Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar IPA 205
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Hasil Belajar 208
Lampiran 8 Instrumen Soal Uji Coba Hasil Belajar IPA 210
Lampiran 9 Daftar Nama Guru dan Siswa Kelas Uji Coba 221
Lampiran 10 Uji Validitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar Siswa 222
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Butir Soal Uji Coba Hasil Belajar 223
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa 224
Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Soal Tes 225
Lampiran 14 Hasil Analisis Soal Uji Coba 226
Lampiran 15 Rekap Hasil Analisis Butir Soal Uji Coba Instrumen 231
Lampiran 16 Uji Normalitas Dan Homogenitas Data UAS SD di Gugus Gajah Mada Semarang 233
Lampiran 17 Lembar Observasi Pengamatan Kelas Eksperimen 235
Lampiran 18 Lembar Observasi Pengamatan Kelas Kontrol 238
Lampiran 19 Daftar Nama Guru dan Siswa Kelas Kontrol Dan Eksperimen 240
Lampiran 20 Tabulasi Nilai Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 241
Lampiran 21 Tabulasi Nilai Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol 243
Lampiran 22 Soal *Pretest* Dan *Posttest* 245
Lampiran 23 Daftar Nilai *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 252
Lampiran 24 Perhitungan Manual Distribusi Frekuensi Data *Pretest* IPA Siswa 253
Lampiran 25 Daftar Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 255
Lampiran 26 Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data *Posttest* IPA Siswa 256
Lampiran 27 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar 258
Lampiran 28 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar 259
Lampiran 29 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa 260
Lampiran 30 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa 261
Lampiran 31 Pengujian Hipotesis 262
Lampiran 32 Silabus Pembelajaran 267
Lampiran 33 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 270
Lampiran 34 Hasil Nilai Evaluasi Kelas Eksperimen dan Kontrol 315
Lampiran 35 Angket Motivasi Belajar IPA Kelas Eksperimen 316

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 36 Angket Motivasi Belajar IPA Kelas Kontrol 317
Lampiran 37 Nilai Terendah dan Tertinggi (*Pretest*) Kelas Eksperimen dan Kontrol 318
Lampiran 38 Nilai Terendah dan Tertinggi (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 320
Lampiran 39 Surat Penelitian 322
Lampiran 40 Dokumentasi Penelitian 326

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang individu, melalui pendidikan seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap individu sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menemukan jadi diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang.

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, dihasilkan manusia-manusia berkualitas seperti yang dikehendaki dalam tujuan pendidikan nasional. Sehingga melalui pendidikan akan menyiapkan generasi penerus bangsa yang nantinya dapat mewujudkan cita-cita luhur bangsa Indonesia.

Berdasarkan Undang–Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pengertian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi manusia yang lebih baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hal tesebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sesuai pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bentuk serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka kecerdasan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kewajiban untuk melaksanakan pendidikan sudah diatur dalam UU Nomor 23 tahun 2014 pasal 12 tentang otonomi daerah yang menjelaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan wajib dilaksanakan oleh pemerintah daerah. Dalam mewujudkan cita-cita pendidikan tersebut, digunakan sebuah alat atau wadah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang disebut kurikulum. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 1 ayat 15 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1, kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran adalah interaksi guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai suatu kemampuan yang telah ditentukan. Salah satu pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran IPA. Standart kompetensi dan kompetensi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dasar SD/MI yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standart isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa mata pelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsp, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharap dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dasar agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara alamiah (BSNP, 2006:147).

Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ciptaan Tuhan, (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs (BSNP, 2006). Tujuan tersebut sudah mengandung gagasan yang dapat mengantisipasi perkembangan IPTEK secara global, namun kenyataan yang ada di lapangan belum sesuai yang diamanatkan oleh KTSP karena masih banyak permasalahan berkaitan dengan kualitas pembelajaran yang masih rendah.

Berdasarkan tujuan IPA yang dikembagkan di sekolah dasar, dihrapkan sisiwa tidak hanya dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan akan tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Trianto (2007:103) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA lebih menekankan pada pengalaman langsung untuk megembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses "mencari tahu" dan "berbuat", hal ini akan membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Sehingga pembelajaran IPA memiliki fungsi yang fundamental dalam menimbulkan serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kretif dan inovatif pada diri siswa. Agar tujuan tersebut tercapai, maka IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan turut melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajarannya. Selain itu, guru sebagai perancang dalam pembelajaran harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperoleh hasil belajar secara maksimal.

Hasil penelitian PISA (the Programe for International Student Assessment) tahun 2015 menunjukkan bahwa kemampuan anak Indonesia di bidang sains

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dibandingkan dengan anak-anak lain di dunia masih rendah karena berada di peringkat ke-62 dari 70 negara yang berpartisipasi dengan rata-rata skor 403. Selain itu, berdasarkan hasil studi TIMSS *(Trends in Mathematics and Science Study)* tahun 2015 menunjukkan bahwa perolehan kemampuan sains siswa di Indonesia mendapat peringkat 45 dari 48 negara partisipan yang ikut di dalamnya dengan perolehan skor 397. Hasil kedua penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di Indonesia dikategorikan rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia belum sesuai dengan yang disarankan KTSP, Penelitian tersebut dilakukan pada anak usis 15 tahun, namun ada kemungkinan rendahnya nilai IPA tersebut dikarenakan semenjak anak usia SD kurang menguasai konsep IPA atau lemah di semua aspek konten maupun kognitif.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran IPA siswa kelas V di SD Gugus Gajah Mada Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang, yaitu di SD Islam Al Madina, SD Labschool Unnes, SD N Sampangan 01, SD Sampangan 02, SD N Gajah Mungkur 02, SD N Bendan Ngisor. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan beberapa guru kelas bahwa pemahaman konsep IPA siswa masih rendah. Rendahnya pemahaman konsep IPA ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain model pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif sehingga mengakibatkan siswa pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA. Selain itu juga belum menggunakan media yang menarik sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA. Dampak yang disebabkan dari faktor-faktor tersebut menjadikan mata

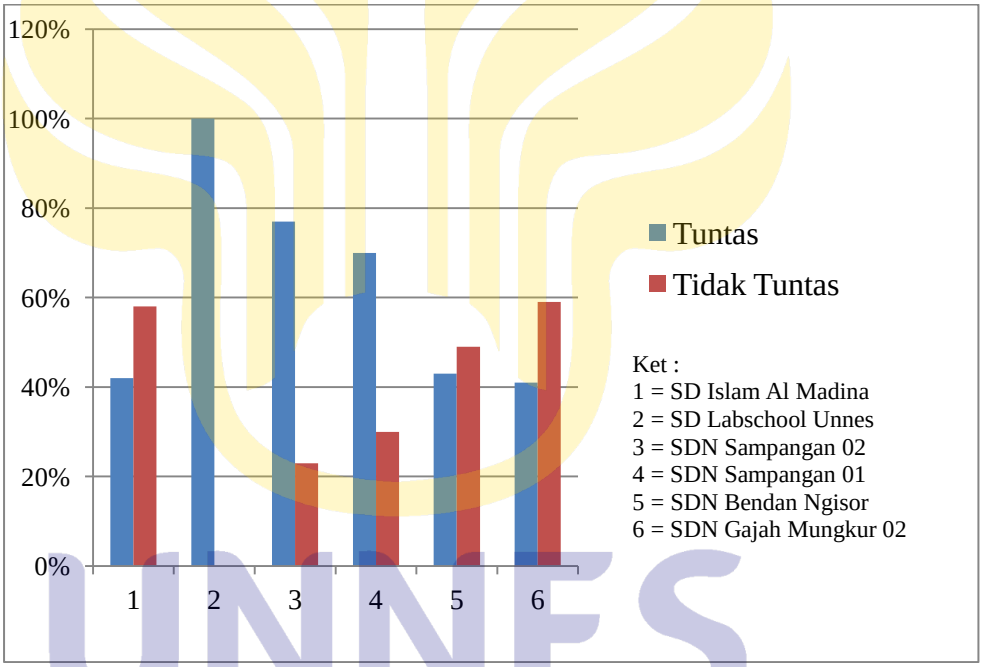
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pelajaran IPA dianggap sulit oleh siswa. Hasil belajar siswa masih banyak yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Hal ini diperkuat dengan hasil dokumentasi nilai UAS IPA tahun Ajaran 2016/2017 di gugus Gajah Mada Semarang. Data nilai mata pelajaran IPA kelas V Gugus Gajah Mada Semarang, pada kelas V SD Islam Al Madina terdiri dari 3 kelas pararel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75 pada kelas VA dari 26 siswa terdapat 12 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 46% yang belum tuntas, pada kelas V B dari 26 siswa terdapat 11 siswa yang nilainya masih dibawah KKM atau 42 % yang belum tuntas, pada kelas VC yang terdiri dari 24 siswa terdapat 21 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 87% siswa yang belum tuntas. Sedangkan di SD Labschool Unnes yang terdiri dari 2 kelas pararel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 tidak ada siswa yang belum tuntas. Pada SD Sampangan 01 yang terdiri dari 2 kelas pararel dengan KKM 63 pada mata pelajaran IPA, pada kelas VA yang terdiri dari 23 siswa terdapat 4 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 17 % siswa yang belum tuntas, pada kelas VB yang terdiri dari 25 siswa terdapat 7 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 28% siswa yang belum tuntas. Pada SD Sampangan 02 juga terdapat 2 kelas pararel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 62 pada mata pelajaran IPA, pada kelas VA yang terdiri 38 siswa terdapat 15 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 40% siswa yang belum tuntas, pada kelas VB yang terdiri dari 37 siswa terdapat 8 siswa yang nilainya di bawah KKM atau 22% siswa yang belum tuntas. Pada SD Bendan Ngisor juga terdapat 2 kelas pararel dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yaitu 64, pada kelas VA yang terdiri dari 38 siswa terdapat 32 siswa yang nilainya di bawah KKM atau 84% siswa yang belum tuntas, sedangkan pada kelas VB yang terdiri dari 39 siswa terdapat 12 siswa yang nilainya di bawah KKM atau 30% siswa yang belum tuntas. Pada SD Gajah Mungkur 02 pada kelas V hanya terdiri satu kelas dengan jumlah 17 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA adalah 64 terdapat 10 siswa yang nilainya di bawah KKM atau 58% siswa yang belum tuntas. Berikut ini rekapitulasi ketuntasan nilai UAS IPA tiap SD di Gugus Gajah Mada Semarang.



Gambar 1.1 Rekapitulasi Ketuntasan nilai UAS IPA Gugus Gajah Mada Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan gambar 1.1 diketahui bahwa hasil rekapitulasi ketuntasan nilai UAS IPA kelas V di Gugus Gajah Mada Semarang menunjukkan bahwa pada SD Islam Al Madina terdapat 42% siswa yang tuntas dan 58% siswa yang belum tuntas, pada SD Labschool Unnes tuntas 100%, pada SD Sampangan 1

terdapat 77% siswa yang tuntas dan 23% siswa yang belum tuntas, pada SD Sampangan 2 terdapat 70% siswa yang tuntas dan 30% siswa yang belum tuntas, pada SD Bendan Ngisor terdapat 43% siswa yang tuntas dan terdapat 57% siswa tidak tuntas dan pada SD Gajah Mungkur 2 terdapat 41% siswa yang tuntas dan 49% siswa yang tidak tuntas. Fakta ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa masih banyak yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang harus dicapai siswa.

Adanya permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut benar-benar menjadi perhatian guru. guru haruslah menjadi fasilitator yang menjembatani dan membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya, karena siswa tidak mampu melakukan segala sesuatunya sendiri. Guru sebagai motivator yang memberikan dorongan kepada siswa untuk selalu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, guru sebagai evaluator yang memberikan penilaian terhadap proses dan hasil dalam pembelajaran IPA disamping sebagai informator. Maka dari itu, guru perlu melakukan inovasi pembelajaran.

Dari permasalah di atas, salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman konsep IPA siswa adalah belum adanya penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (Joice dan Weil, 1996:7). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran dijadikan pedoman dalam merancang pembelajaran dikelas. Apabila guru dapat memilih dan mengggunakan model yang sesuai, maka siswa juga akan lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Meskipun sudah ada beberapa guru di Gugus Gajah Mada Semarang menerapkan model pembelajaran inovatif seperti diskusi kelompok akan tetapi belum maksimal dalam penerapannya. Sehingga, untuk membantu penguasaan siswa terhadap materi IPA diperlukan penerapan model-model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan menyenangkan. Model-model pembelajaran diantaranya model *Team Games Tournament* (TGT).

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. (Shoimin, 2014: 203).

Melalui TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara (Huda, 2015: 117). Hal ini didukung penelitian

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sebelumnya yang dilakukan oleh Fitria Eka Wulandari (2014) dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar IPA SD". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Kooperatif tipe TGT terhadap kualitas pembelajaran IPA kelas III SD Negeri Larangan Sidoarjo. Hasil analisis nilai probabilitas (*sig*) = 0,000 dan nilai taraf signifikan 0,05/2 = 0,025, sehingga Ha diterima karena nilai probabilitas (*sig*) dengan taraf signifikan yaitu 0,000 < 0,025. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model kooperatif TGT terhadap hasil belajar IPA materi Sumber Energi kelas III di SDN Larangan Sidoarjo Tahun Ajaran 2013-2014.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dw. Bgs. Pt. Diva Ariesta, I Nyn. Arcana, dan I Gd. Margunayasa tahun 2014 Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Bantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang menerapkan model pembelajaran TGT dengan bantuan media audio visual dan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang menerapkan model pembelajaran TGT dengan bantuan media audio visual dan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvenional. (t_{hitung} = 6,989 ; t_{tabel} = 1,666). Rata–rata hasil belajar IPA dengan model pembelajaran TGT dengan bantuan media audiovisual adalah 78,4 yang berada pada kriteria sangat tinggi. Sedangkan kelas yang belajar dengan model pembelajaran konvensional adalah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

57,3 yang berada pada kriteria sedang. Jadi model pembelajaran TGT dengan bantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud mengadakan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Di Gugus Gajah Mada Semarang".

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi berbagai perasalahan, yaitu:

1. Belum maksimalnya hasil belajar IPA yang diperoleh siswa.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA.
3. Banyak siswa belum mencapai nilai KKM mata pelajaran IPA.
4. Siswa pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA.
5. Belum adanya model dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran IPA.
6. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan fokus pada masalah yang terkait dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), motivasi belajar, dan hasil belajar IPA pada ranah kognitif di kelas V Gugus Gajah Mada Kecamatan Gajah Mungkur, Kota Semarang. Peneliti ingin mengetahui pengaruh

model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1.4.1 Apakah terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang?

1.4.2 Apakah terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang?

1.4.3 Apakah terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi dan belajar hasil belajar siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Mendeskripsikan pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* terhadap motivasi siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.5.2 Mendeskripsikan pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

1.5.3 Mendeskripsikan pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoritis dan praktis akan dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi pengetahuan khususnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, untuk memberikan wawasan pengetahuan dan keterampilan bagi guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta menambah alternatif model pembelajaran dalam mata pelajaran IPA sehingga diharapkan dapat meningkatkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

profesionalisme dalam proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

2. Bagi siswa, untuk mengembangkan sikap percaya diri, kerjasama serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V pada mata pelajaran IPA.
3. Bagi sekolah, untuk memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, meningkatkan mutu lulusan sekolah, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang. Penelitian model *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga dapat membantu sekolah dalam menghadapi permasalahan yang ada di dalam proses belajar mengajar.
4. Bagi peneliti, untuk mengaplikasikan pembelajaran TGT berbantuan media *powerpoint* pada pembelajaran IPA, untuk menambah wawasan dan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian berikutnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Filsafat Pendidikan

Filsafat berasal dari kata Yunani *philosophia*, terdiri kata *philos* yang berarti cinta atau sahabat dan kata *sophia* yang berarti kebijaksanaan, kearifan atau pengetahuan. Filsafat berarti cinta pada ilmu pengetahuan atau kebenaran, suka memberi hikmah dan kebijaksanaan (Poedjiadi, 2009: 1.3). Filsafat adalah cara berfikir radikal, sistematis, menyeluruh, dan mendasar untuk sesuatu permasalahan yang mendalam (Jalaluddin dan Abdullah, 2007: 15-16). Berdasarkan beberapa pengertian filsafat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa filsafat merupakan ilmu pengetahuan yang berusaha memahami persoalan-persoalan yang timbul agar memiliki pandangan yang menyeluruh dan sistematis mengenai alam semesta dan kehidupan manusia.

Pendidikan adalah suatu proses usaha dari manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiaannya dalam membimbing, melatih, mengajar dan menanamkan nilai-nilai dan dasar-dasar pandangan hidup kepada generasi muda, agar nantinya menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia, sesuai dengan hakiki dan ciri-ciri kemanusiaannya. Filsafat pendidikan merupakan ilmu yang pada hakikatnya merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam bidang pendidikan yang merumuskan kaidah-kaidah, norma-norma dan ukuran tingkah laku perbuatan yang sebenarnya

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dilaksanakan oleh manusia dalam hidup dan kehidupannya (Jalaluddin dan Abdullah, 2007:21-22). Menurut Al-Syaibany (dalam Jalaluddin dan Abdullah, 2007:19), filsafat pendidikan adalah aktivitas pikiran yang teratur yang menjadikan filsafat menjadi sebagai jalan untuk mengatur, menyelaraskan dan memadukan proses pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian filsafat pendidikan, maka dapat disimpulkan bahwa filsafat pendidikan merupakan ilmu pengetahuan normatif dalam bidang pendidikan, yang merumuskan kaidah-kaidah norma-norma atau ukuran tingkah laku perbuatan yang sebenarnya dilaksanakan oleh manusia dalam hidup dan kehidupannya.

2.1.1.1 Aliran Filsafat Pendidikan

Ada beberapa aliran filsafat pendidikan, antara lain :

1. Filsafat Pendidikan Progresivisme

Aliran progresivisme mengakui dan berusaha mengembangkan asas progresivisme dalam suatu realitas, terutama dalam kehidupan adalah tetap survive terhadap semua tantangan hidup manusia, harus praktis dalam melihat segala sesuatu dari segi keagungannya.

2. Filsafat Pendidikan Essensialisme

Aliran filsafat pendidikan essensialisme dapat ditelusuri dari aliran filsafat yang menginginkan agar manusia kembali ke kebudayaan lama, karena kebudayaan lama telah banyak melakukan kebaikan untuk manusia. Aliran ini memandang bahwa pendidikan yang bertumpu pada dasar pandangan fleksibilitas dalam segala bentuk dapat menjadi sumber timbulnya pandangan yang berubah,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mudah goyah, kurang terarah, dan tidak menentu serta kurang stabil sehingga pendidikan harus berpijak di atas nilai yang dapat mendatangkan kestabilan, telah teruji oleh waktu, tahan lama, dan nilai-nilai yang memiliki kejelasan dan terseleksi.

3. Filsafat Pendidikan Perenialisme

Perenialisme memandang pendidikan sebagai jalan kembali atau proses mengembalikan keadaan manusia sekarang seperti dalam kebudayaan ideal. Perenialisme tidak melihat jalan yang meyakinkan selain kembali pada prinsip-prinsip yang telah sedemikian rupa yang membentuk suatu sikap kebiasaan, bahwa kepribadian manusia yaitu kebudayaan dahulu.

4. Filsafat Pendidikan Rekonstruksionisme

Aliran rekonstruksionalisme dalam konteks filsafat pendidikan adalah suatu aliran yang berusaha merombak tata susunan lama dan membangun tata susunan hidup kebudayaan yang bercorak modern (Jalaluddin, 2007: 84)

Pada penelitian ini lebih berdasarkan pada aliran filsafat progresivisme karena aliran filsafat progresivisme memandang bahwa kehidupan berkembang sesuai dengan realitas yang ada. Sehingga seiring perkembangan zaman pendidikan akan senantiasa mengalami perubahan, praktis dan kembang kearah yang lebih maju.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.2 Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang (Rifa'i dan Anni, 2012:66). Belajar secara psikologis sebagai suatu

proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2010:2-4). Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar sebagai suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antar seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas (Susanto, 2012:1). Sedangkan menurut Hamalik (2013:36) belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan perilaku.

Seseorang dikatakan melakukan belajar jika memenuhi ciri-ciri belajar. Dimyati dan Mudjiono (2009:8) ciri-ciri belajar yaitu: (1) pelaku pembelajar dalam hal ini adalah siswa atau disebut sebagai pebelajar; (2) proses belajar ada pada internal diri pebelajar; (3) tempat belajar dapat dilakukan dimana saja; 4) belajar dilakukan sepanjang hayat; (5) syarat terjadi belajar adalah adanya motivasi yang kuat; (6) ukuran keberhasilan dalam belajar dapat memecahkan masalah; (7) manfaat belajar untuk pebelajar dapat mempertinggi martabat pribadi; (8) hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring; dan 9) tujuan belajar adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Belajar pada hakikatnya merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang diperoleh melalui interaksi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu, relatif menetap, dan mempunyai tujuan terarah pada kemajuan yang progresif.

2.1.2.1 Teori Belajar Menurut Para Ahli

Beberapa ahli mengemukakan pandangan yang berbeda tentang belajar, diantaranya yaitu :

1. Belajar Menurut Pandangan Skinner

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Pandangan Skinner ini dikenal dengan teori Skinner. Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting yaitu pemilihan stimulus yang diskriminatif dan penggunaan penguatan.

2. Belajar Menurut Pandangan Gagne

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Dengan demikian belajar didefinisikan menjadi dua yaitu:

a. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampiran, kebiasaan, dan tingkah laku.
b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi (Slameto, 2010:13)

3. Belajar Menurut Pandangan Piaget

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Perkembangan intelektual melalui tahap sensori motor (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (11 tahun ke atas).

4. Belajar Menurut Pandangan Rogers

Pandangan Rogers menyatakan bahwa pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan, peran guru tidak dominan dan siswa tidak tidak hanya menghafalkan pelajaran. Rogers mengemukakan saran tentang langkah-langkah pembelajaran yang perlu dilakukan guru yaitu : 1) guru memberikan kepercayaan kepada kelas agar kelas memilih belajar secara terstruktur, 2) guru dan siswa membuat kontrak kuliah, 3) guru menggunakan metode inkuiri atau belajar menemukan *(discovery learning),* 4) guru menggunakan metode simulasi, 5) guru mengadakan latian kepekaan agar siswa mampu menghayati perasaan dan berpartisipasi dengan kelompok lain, 6) guru bertindak sebagai fasilitator (Dimyati, 2010:9-16).

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai akibat dari adanya interaksi individu dengan lingkungan yang terjadi secara kontinu dan ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada individu ke arah yang lebih baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.2.2 Unsur-Unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku (Rifa'i dan Anni, 2012:68). Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik

Peserta didik memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam memori yang kompleks, dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari. Dalam proses belajar, rangsangan (stimulus) yang diterima oleh peserta didik diorganisir di dalam syaraf, dan ada beberapa rangsangan yang disimpan di dalam memori. Kemudian memori tersebut diterjemahkan ke dalam merespon stimulus.

2. Rangsangan (Stimulus)

Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang. Agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

3. Memori

Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Respon

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didik diamati pada akhir poses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja *(peformance).*

Keempat unsur belajar tersebut, dapat digambarkan sebagai berikut. Kegiatan belajar akan terjadi pada diri peserta didik apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2012:69).

2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, dan oleh setiap siswa secara individual. Menurut Slameto (2010:27-28) prinsip-prinsip belajar tersebut yaitu :

a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

   1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

   2) Belahar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Belajar perlu lingkungan yang menantang untuk dapat mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan belajar dengan efektif.

4) Belajar perlu ada interaksi dengan lingkungan.

b. Sesuai hakikat belajar

1) Belajar itu proses kontinyu harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.

2) Belajar adalah proses organisasi,adaptasim eksplorasi dan *discovery.*

3) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang sama dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.

c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari

1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi harus memiliki struktur dan penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.

2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai tujuan instruksional yang harus dicapai.

d. Berdasarkan syarat keberhasilan belajar

1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.

2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan/ sikap mendalam pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar terdiri dari beberapa aspek secara umum yaitu berdasarkan persyaratan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang diperlukan untuk belajar, sesuai hakikat belajar, sesuai materi yang dipelajari dan keberhasilan belajar. Pelaksanaannya juga tergantung dari individual masing-masing serta dalam situasi dan kondisi yang berbeda pula.

2.1.3 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian

2.1.3.1 Teori Konstruktivisme

Teori utama yang mendukung model *Team Games Tournament* (TGT) adalah teori belajar konstruktivisme. Pada teori belajar kontruktivisme menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik, peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA karena mengacu pada kenyataan setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengetahuan yang telah dimilikinya. Sehingga dalam teori ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Peran pendidik adalah memperlancar proses pengkonstruksian pengetahuan dengan cara membuat informasi secara bermakna dan relevan dengan peserta didik, pendidik juga berperan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri dan membimbing belajarnya sesuai pengalamannya. Pandangan kontruktivisme Piaget dan Vigotsky dapat berjalan berdampingan dalam proses belajar kontruktivisme, Piaget yang menekankan pada kegiatan internal individu terhadap obyek yang dihadapi dan pengalaman yang dimiliki orang, sedangkan konstruktivisme Vigotsky menekankan pada interaksi sosial dan melakukan kontruksi pengetahuan dari lingkungan sosial.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berkaitan dengan karya Vigotsky dan penjelasan Piaget, para kontruktivis menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya, melalui pembentukan kelompok belajar menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok (Rusman, 2014:201-202). Bersadarkan teori belajar tersebut, pembelajaran IPA menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa mengkontruksi sendiri pengetahuan yang telah dimilikinya dan dengan kelompok belajar memberikan kesempatan kepada siswa secara aktif dan kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan siswa kepada temannya.

2.1.3.2 Teori Behavioristik

Teori yang juga mendukung dalam penelitian ini adalah teori behavioristik yang menyatakan bahwa bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku. Perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang nampak *(overt behavior)* atau perilaku yang tidak nampak *(inner behavior).* (Rifa'i dan Anni, 2012:89). Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia *(insight)*, karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah direspons oleh siswa. Berdasarkan teori belajar tersebut bahwa dengan penggunaan model pembelajaran seperti model *Team Games Tournament* (TGT) yang dirancang menarik oleh pendidik dalam pembelajaran dikelas maka akan dapat membentuk tingkah laku

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang baik dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku, membuat pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik untuk siswa. Sehingga melalui permainan atau turnamen kelompok, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPA.

2.1.3.3 Teori Kognitif

Selain teori belajar behavioristik, teori belajar lain yang juga mendukung dalam penelitian ini adalah teori belajar Kognitif. Psikolog kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan stimulus yang berada diluar dirinya, melainkan oleh faktor yang ada pada dirinya sendiri. Faktor-faktor internal itu berupa kemampuan atau potensi yang berfungsi untuk mengenal dunia luar, dan dengan mengenal itu manusia mampu memberikan respon terhadap stimulus. (Rifa'i dan Anni, 2012:106). Teori kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar, artinya aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berfikir atau proses pengolahan informasi. Kegiatan pengolahan informasi yang berlangsung di dalam kognisi akan menentukan perubahan perilaku seseorang. Dengan demikian, teori belajar kognitif sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Keterlibatan siswa jelas terlihat bagaimana usaha siswa dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang guru ajukan terkait dalam pembelajaran IPA menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), karena teori belajar kognitif menekankan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif.

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "motif" yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2012:73). Motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:135) motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan memelihara perilaku seseorang secara terus menerus. Sedangkan menurut Mc. Donald (dalam Djamarah, 2011: 148) mengatakan motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hamalik (dalam Djamarah, 2011: 148) menyatakan bahwa perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Menurut Sardiman (2012:73-74) motivasi adalah perubahan energi dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *"feeling"* dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuan. Pengertian ini mengandung tiga elemen penting, yaitu:

1. Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/*feeling*, afeksi seseorang.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan yang menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Jadi, motivasi dalam belajar merupakan perasaan dan dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar secara terus menerus untuk mencapai tujuan belajar sebaik mungkin.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, yaitu hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a. adanya hasrat dan keinginan berhasil
b. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
c. adanya harapan dan cita-cita masa depan

d. adanya penghargaan dalam belajar

e. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

f. adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2016:23)

2.1.4.1 Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Djamarah (2011: 152-156) mengungkapkan bahwa ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar, seperti:

1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasilah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka ia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu.

2) Motivasi instrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar

Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberika motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh kaarena itu, motivasi instrinsik

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

lebih utama dalam belajar. Anak didik yang belajar dengan motivasi instrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar. Semangat belajarnya sangat kuat, anak belajar bukan karena ingin mendapatkan nilai yang tinggi atau mengharapkan hadiah berupa benda, tetapi karena ingin memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya tanpa diberikan janji-janji yang berlebihan.

3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman

Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian, memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain, hal ini akan memberikan semangat kepada seserang untuk lebih meningkatkan prestasinya. Pujian yang diucapkan harus pada tempat dan kondidi yang tepat, karena salah pujian bias bermakna mengejek. Berbeda dengan pujian, hukuman yang diberikan kepada anak didik dengan tujuan untuk memberhentikan perilaku negatif anak didik. Frekuensi kesalahan diharapkan lebih diperkecil setelah kepada anak didik diberikan sanksi berupa hukuman. Hukuman badan tidak dipakai lagi dalam pendidikan modern sekarang karena hal itu tidak mendidik. Hukuman yang mendidik adalah hukuman sanksi dalam bentuk penugasan tentang pembelajaran di sekolah.

4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar

Kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu anak didik belajar, karena bila tidak belajar bararti tidak akan mendapat ilmu pengetahuan. Bagaimana untuk mengembangkan diri dengan memanfaatkan potensi-potensi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang dimiliki bila potensi-potensi itu tidak ditumbuhkembangkan melalui penguasaan ilmu pengetahuan. Jadi belajar adalah kebutuhan anak didik. Dalam kehidupan anak didik membutuhkan penghargaan. Berbagai peranan dalam kehidupan yang dipercayakan kepadanya sama halnya memberikan rasa percaya diri kepada anak didik. Anak didik merasa berguna, dikagumi, atau dihormati oleh guru atau orang lain. Perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar.

5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar

Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan, ia yakin bahwa belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia. Hasilnya pasti akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari-hari mendatang.

6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang. Anak didik menyenangi mata pelajaran tertentu dengan senang hati mempelajarai mata pelajaran itu. Hal ini sesuai dengan penadapat Rifa'i dan Anni (2012:133) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak dalam belajar.

Berdasarkan uraian tentang prinsip motivasi belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi menyebabkan seseorang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tergerak untuk berusaha mencapai tujuan dalam belajar. Baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama-sama memberikan pengaruh dalam kegiatan belajar. Bentuk motivasi berupa pujian akan lebih mendorong kemauan siswa dalam belajar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan lebih mudah dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi setiap seorang tidaklah sama, jadi dalam pencapain tujuan belajar tidak juga sama antara seseorang dengan seseorang lainnya.

2.1.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Motivasi belajar dipengaruhi 6 faktor, diantaranya :

a. Sikap

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan didalam predisposisi untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa, atau objek tertentu sacara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku belajar peserta didik, karena sikap itu membantu peserta didik dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya.

b. Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Kebutuhan mana yang dialami peserta didik sekarang ini bergantung pada sejarah belajar individu, situasi sekarang, dan kebutuhan terakhir yang dipenuhi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan didalam persepsi atau pengalaman dengan lingkugan yang membuat seseorang bersifat aktif. Setiap peserta didik memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu dan memiliki sikap positif terhadap materi pembelajaran. Namun apabila mereka tidak menemukan proses pembelajaran yang merangsang, maka perhatiannya akan menurun. Pembelajaran yang tidak merangsang mengakibatkan peserta didik yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.

d. Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan. Setiap lingkungan belajar secara konstan dipengaruhi oleh reaksi emosional peserta didik. Keadaan emosi peserta didik pada kegiatan belajar itu memiliki pengaruh penting. Pendidik hendaknya memahami bahwa emosi peserta didik bukan saja mempengaruhi perilaku melainkan juga mempengaruhi cara berpikirnya.

e. Kompetensi

Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi lingkungannya secara efektif. Peserta didik secara instrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugastugas secara berhasil agar menjadi puas. Dalam situasi pembelajaran, rasa kompetensi pada diri peserta didik itu akan timbul apabila menyadari bahwa pengetahuan atau kompetensi yang diperoleh telah memenuhi standard yang telah ditentukan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

f. Penguatan

Dalam teori penguatan, penguatan positif menggambarkan konsekuensi atas peristiwa itu sendiri. Peserta didik dalam belajar akan disertai dengan usaha yang lebih besar dan belajar lebih efektif apabila perilaku belajarnya diperkuat secara positif oleh pendidik (Rifa'i dan Anni, 2012:137).

2.1.4.3 Cara Memotivasi Belajar Siswa

Cara memotivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan beberapa teknik, diantaranya :

1. Pernyataan penghargaan secara verbal

   Memotivasi siswa yang baik hasil belajarnya dengan pernyataan verbal seperti,"bagus sekali", "hebat", dan "menakjubkan". Sehingga siswa akan merasa senang hasil kerjanya mendapat penghargaan.

2. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan

   Pengetahuan atas hasil pekerjaan merupakan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Menimbulkan rasa ingin tahu

   Rasa ingin tahu menimbulkan semacam konflik konseptual yang membuat siswa merasa penasaran, dengan sendirinya menyebabkan siswa tersebut berupaya keras untuk memecahkannya. Dalam upaya yang keras itulah motivasi belajar siswa bertambah semakin besar.

4. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa

   Hal ini memberikan semacam hadiah bagi siswa pada tahap pertama belajar yang memungkinkan siswa bersemangat untuk belajar selanjutnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar

   Penggunaan sesuatu yang sudah dikenal siswa dapat diterima dan diingat siswa lebih mudah.

6. Gunakan kaitan yang unik dan tak tertuga untuk menerapkan sesuatu konsep dan prinsip yang telah dipahami. Sesuatu yang unik, tak terduga, dan aneh lebih dikenang oleh siswa daripada sesuatu yang biasa-biasa saja.

7. Menggunakan simulasi dan permainan

   Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan lestari diingat, dipahami atau dihargai.

8. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum

   Hal ini akan menimbulkan rasa bangga dan dihargai oleh umum. Pada gilirannya suasana tersebut akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

9. Memahami iklim sosial dalam sekolah

   Pemahaman iklim dan suasana sekolah merupakan pendorong kemudahan berbuat bagi siswa. dengan pemahaman itu, siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi masalah atau kesulitan.

10. Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat

    Guru harus memahami secara tepat saat dia harus menggunakan berbagai manufestasi kewibawaannya pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

11. Memperjelas tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

    Seseorang akan berbuat lebih baik dan berhasil apabila dia memahami yang harus dikerjakan dan yang dicapai dengan perbuatannya itu. Semakin jelas tujuan yang akan dicapai, maka semakin semakin terarah upaya untuk mencapainya.

12. Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa

    Suasana ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengukur kemanpuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang bersungguh-sungguh.

13. Memberikan contoh yang positif

    Untuk menggiatkan belajar siswa, guru tidak cukup dengan cara memberikan tugas saja, melainkan harus dilakukan pengawasan dan pembimbingan yang memadai selama siswa mengerjakan tugas kelas. Selain itu dalam mengontrol dan membimbing siswa mengerjakan tugas guru seharusnya memberi contoh yang baik (Uno, 2016: 34-36)

2.1.5 Cara Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa

Fenomena kesulitan belajar seorang siswa biasanya tampak jelas dari menurunnya kinerja akademik atau prestasi belajarnya. Namun, kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku (*misbehavior*) siswa seperti kesukaan berteriak-teriak di dalam kelas, mengusik teman, berkelahi, dan sering tidak masuk sekolah. Secara garis besar faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar, diantaranya:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

a. Faktor *Intern* Siswa

Yaitu hal-hal atau keadaan yang muncul dari dalam diri siswa sendiri. Faktor intern siswa meliputi gangguan atau kekurangan mampuan psiko fisik siswa, yakni :

1) Bersifat kognitif (ranah cipta), seperti rendahnya kapasitas intelektual/intelegensi siswa.
2) Bersifat afektif (ranah rasa), seperti labilnya emosi dan sikap.
3) Bersifat psikomotor (ranah karsa), seperti tergantungnya alat-alat indera penglihat dan pendengar mata dan telinga)

b. Faktor *Ekstern* Siswa

Faktor ekstern siswa meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar siswa. Faktor ini dapat dibagi tiga macam yaitu :

1) Lingkungan keluarga, contohnya : ketidakharmonisan hubungan antara kedua orang tua, dan rendahnya kehidupan ekonomi keluarga.
2) Lingkungan perkampungan/pemasyarakatan, contohnya: wilayah perkampungan kumuh *(slum area)*,dan teman sepermainan *(peer group)* yang nakal.
3) Lingkungan sekolah, contohnya: kondisi dan letak gedung sekolah yang buruk seperti dekat pasar, kondisi guru serta alat-alat belajar yang berkualitas rendah.

Cara guru dalam mengatasi kesulitas belajar tersebut adalah dengan menerapkan langkah-langkah sebagai berikut :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Menganalisis hasil diagnosis, yakni menelaah bagian-bagian masalah dan hubungan antarbagian tersebut untuk memperoleh pengertian yang benar mengenai kesulitan belajar yang dihadapi siswa.
2. Mengidentifikasi dan menentukan bidang kecapaian tertentu yang memerlukan perbaikan.
3. Menyusun program perbaikan, khususnya program *remidial teaching* (pengajaran perbaikan)
4. Melaksanakan program perbaikan (Syah, 2008:173).

2.1.6 Karakteristik Anak SD

Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya (Sardiman, 2012: 120).

Masa usia sekolah dasar merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga sebelas atau dua belas tahun. Masa sekolah dasar dianggap sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah (Djamarah, 2011:123). Menurut Piaget (2012:32-35) anak usia 7-11 tahun pemikirannya berdasarkan ada yang konkret atau nyata, dapat dilihat, diraba atau dirasa dari suatu benda atau kejadian. Anak tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar. Kesukaran penentuan umur anak matang untuk masuk sekolah dasar disebabkan kematangan itu tidak ditentukan oleh umur semata-mata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar. Masa ini menurut dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Masa Kelas-Kelas Rendah Sekolah Dasar

   Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain:

a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
c. Ada kecenderungan memuji sendiri.
d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
e. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
f. Pada masa ini (terutama pada umur 6-8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2. Masa Kelas-Kelas Tinggi Sekolah Dasar

   Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan pekerjaan yang praktis.
b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolkan faktor-faktor.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
e. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat permainan sendiri.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bagian dalam proses belajar, yang artinya pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Susanto, 2016:18-19). Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan (Rifa'i dan Anni, 2012:157). Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kognitif. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespon peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa maupun lingkungan (Thobroni, 2015:19)

Pembelajaran mempunyai ciri-ciri khusus yang dikatakan sebagai proses pembelajaran. Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:47), ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut: (1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan sistematis; (2) pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar; (3) pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa; (4) pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik; (5) pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa; (6) pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran; (7) pembelajaran menekankan keaktifan siswa; dan (8) pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses aktivitas belajar dan mengajar antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan belajar agar dapat memberdayakan segala potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan yaitu meningkatnya dalam pengetahuan sikap maupun keterampilan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.7.1 Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Rifa'i dan Anni (2012:159-161) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran, yaitu :

1. Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Subyek belajar

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku.

3. Materi pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intenstitas proses pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran

Stategi pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan startegi pembelajaran, pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat, pendidik mempertimbangkan akan tujuan,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

karakteristik peserta didik, materi pelajaran, dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahan yang diguanakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen, sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran,bahan pelajaran, dan semacamnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2012:159).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran ada 6, yaitu tujuan, subyek belajar, materi pelajaran,strategi, media, evaluasi, dan penunjang. Semua komponentersebut saling terkait. Komponen tersebut hanya batasan standart komponen pembelajaran, dapat dikembangkan lagi sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.7.2 Guru Sebagai Pembelajar

Guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan

potensinya secara optimal. Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional, dan menyenangkan. Sehingga guru sebagai pembelajar harus mampu memposisikan sebagai berikut :

a. Orang tua yang penuh kasih sayang pada peserta didiknya.
b. Teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan bagi para peserta didik.
c. Fasilitator yang selalu siap memberikan kemudahan dan melayani peserta didik sesuai minat, kemampuan, dan bakatnya.
d. Memberikan sumbangan pemikiran kepada orang tua untuk dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dan memberikan saran pemecahannya.
e. Memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab.
f. Membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan (bersilaturahmi) dengan orang lain secara wajar.
g. Mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antarpeserta didik, orang lain, dan lingkungannya.
h. Mengembangkan kreativitas.
i. Menjadi pembantu ketika diperlukan (Mulyasa, 2013:35-36)

Untuk memenuhi tuntutan di atas, guru sebagai pembelajar harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik.

2.1.7.3 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru pun dituntut harus mempunyai keterampilan atau kreativitas mengajar. Keterampilan mengajar merupakan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dan berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.

Rusman (2012:80) mengemukakan bahwa keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) merupakan suatu karakteristrik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berubah bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan professional. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar, yaitu.

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulai pembelajaran. Membuka pelajaran adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan kondidsi pra pembelajaran bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada pembelajaran, sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar.

b. Keterampilan Bertanya

Memunculkan aktualisasi diri siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan cara bertanya. Untuk itu guru harus mampu memfasilitasi kemampuan bertanya untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena bertanya memainkan peranan penting yaitu

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa.

c. Keterampilan Memberi Penguatan

Guru yang baik harus selalu memberikan penguatan, baik dalam bentuk penguatan verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung seperti betul, bagus, pintar, ya, seratus, tepat sekali, dan sebagainya), maupun nonverbal (biasanya dilakukan dengan gerak, elusan, isyarat, sentuhan, pendekatan, dan sebagainya) yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi siswa atas perbuatan yang baik sebagai suatu tindakan dorongan, sehingga perbuatan tersebut terus diulang.

d. Keterampilan Mengadakan Variasi

Penggunaan variasi dalam pembelajaran ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton. Dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

e. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilanmenjelaskandalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok. Untuk itu keterampilan guru harus dilatih dan dikembangkan, sehingga para guru memiliki kemampuan untuk melayani siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok kecil.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan penghargaan bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok yang produktif.

h. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas, yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan.

i. Keterampilan Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru adalah segala aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Keterampilan guru harus selalu ditingkatkan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

2.1.7.4 Interaksi Guru dan Siswa Sebagai Dwitunggal

Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan. Guru adalah figur manusia sumber yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Di sekolah, guru hadir untuk mengabdi diri kepada peserta didik. Kehadiran guru di kelas merupakan kebahagiaan bagi peserta didik.

Guru dan siswa adalah dua sosok manusia yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Dimana ada guru disitu ada siswa. meraka satu dalam jiwa, terpisah dalam raga. Raga mereka boleh berpisah, tetapi jiwa mereka tetap satu sebagai "Dwitunggal" yang kokoh bersatu. Posisi mereka boleh berbeda, tetapi tetap seiring dan setujuan. Kesatuan jiwa guru dengan siswa tidak dapat dipisahkan oleh dimensi ruang, jarak dan waktu. Guru tetap guru dan siswa tetap siswa. Tidak ada istilah "bekas guru" atau "bekas siswa" meskipun suatu waktu guru telah pensiun dari pengabdiannya di sekolah atau siswa telah menamatkan sekolah di lembaga tempat guru tersebut mengabdikan diri.

Menjadi guru berdasarkan tuntutan pekerjaan adalah suatu perbuatan yang mudah, tetapi menjadi guru berdasarkan panggilan jiwa atau tuntutan hati nurani

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

adalah tidak mudah, karena kepadanya lebih banyak dituntut suatu pengabdian kepada siswa daripada karena tuntutan pekerjaan dan *material oriented.* Guru yang mendasarkan pengabdiannya karena panggilan jiwa lebih dekat dengan siswanya.

Oleh karena itu, wajarlah jika dikatakan bahwa guru adalah cerminan pribadi yang mulia. Figur guru yang mulia adalah sosok guru yang dengan rela hati menyisihkan waktunya demi kepentingan peserta didik, demi membimbing anak didik, mendengarkan keluhan peserta didik, bersama-sama dengan peserta didik pada waktu senggang, berbicara dan bercanda di sekolah, di luar jam kegiatan interaksi edukatif di kelas, bukan hanya duduk dikantor dengan sesama guru, dan membuat jarak dengan peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan interaksi guru dengan siswa disebut sebagai dwitunggal adalah bahwa guru dan siswa tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, meraka satu dalam jiwa, terpisah dalam raga namun tetap seiring dan setujuan (Djamarah, 2010:1-3).

2.1.8 Model Pembelajaran

Pembelajaran di dalam kelas memiliki model pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Rusman, 2014:133-134). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pembelajaran serta untuk melaksanakan pembelajaran (Triyanto, 2007:3).

Arends (dalam Trianto,2011:25) mengklasifikasikan model pembelajaran menjadi enam jenis, antara lain: (1) presentasi; (2) pembelajaran langsung; (3) pembelajaran konsep; (4) pembelajaran kooperatif; (5) pembelajaran berdasarkan masalah; dan (6) diskusi kelas. Tidak ada model pembelajaran yang paling baik diantara yang lain, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik apabila telah diujicobakan untuk mengajar materi tertentu.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu
b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
c. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (1) urutan langkah-langkah pembelajaran *(syntax)*, (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung.
d. Memiliki dampak akibat terapan model pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur dan hasil belajar jangka panjang.
e. Membuat persiapan mengajar *(desain instruksional)* dengan pedoman yang ada.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang sistematis dan terencana yang dilaksanakan guru di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.8.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah strategi yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Pembelajaran kooperatif dilakukan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri (Rusman, 2014:202-203). Sedangkan menurut Roger (dalam Huda, 2014:24), pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantaranya kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila:

a. Guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual.
b. Guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar.
c. Guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri.
d. Guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa.
e. Guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan (Rusman, 2014:206).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada kerja sama dan interaksi antar siswa yang heterogen untuk memperdalam tingkat pemahaman mereka mengenai suatu pembelajaran.

2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mendapatkan beberapa tujuan yang diperoleh dari pada menggunakan pembelajaran yang lain. Tujuan dikembangkannnya pembelajaran kooperatif antara lain adalah (Huda, 2014:71-83):

1) Meningkatkan Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit serta memberikan keuntungan bagi siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang saling bekerja sama dalam menuntaskan materi. Sehingga kemampuan akademik yang diperoleh siswa yang berkemampuan lebih tinggi akan lebih berkembang.

2) Penerimaan terhadap Perbedaan Individu

Tujuan pembelajaran kooperatif ke dua adalah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan.didalam pembelajaran kooperatif, siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi yang beragam memiliki peluang untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, siswa belajar untuk menghargai satu sama lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sehingga dengan belajar kooperatif, tidak akan ada gap atau jarak diantara siswa di dalam kelas.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi yang amat penting untuk dimiliki dalam hidup bermasyarakat. Dengan saling bekerja sama, kemahiran siswa dalam bergaul dibina dan kesadaran kemasyarakat dipupuk. Selain untuk membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, tujuan pembelajaran kooperatif ini yaitu membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

2.1.8.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pada pembelajaran kooperatif, siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu diantaranya agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya seperti menjadi pendengar yang aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik dan berdiskusi (Trianto,2007:42). Tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga ada unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Karakteristik model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Pembelajaran Secara Tim

   Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif

   Model pembelajaran kooperatif memiliki tiga fungsi yaitu fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, fungsi manajemen sebagai organisasi dan fungsi manajemen sebagai kontrol.

3. Kemauan untuk Bekerja Sama

   Keberhasilan kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.

4. Keterampilan Bekerja Sama

   Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif. Siswa yang bekerjasama dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya (Rusman, 2014:207)

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif sangatlah penting dimiliki siswa, guna melancarkan hubungan, kerja, tugas dan menciptakan kerjasama yang baik perlu memperhatikan karakteristik dalam pembelajaran kooperatif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.8.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Ada lima prinsip dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut :

1. Prinsip Ketergantungan Positif

   Yaitu dalam pembelajaran kooperatif , keberhasilan dalam menyelesaikan tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.

2. Tanggung Jawab Perseorangan

   Yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan janggung jawab yang harusdikerjakan dalam kelompok tersebut.

3. Interaksi Tatap Muka

   Yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

4. Partisipasi Dalam Komunikasi

   Yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi Proses Kelompok

   Yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka, agar selanjutnya dapat bekerja sama dengan lebih efektif (Rusman, 2014:212).

2.1.8.5 Keterampilan Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang disebut keterampilan kooperatif.Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Pada pembelajaran kooperatif, siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu diantara agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya seperti menjadi pendengar yang aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik dan berdiskusi. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai teman sekelompok untuk mencapai ketuntasan materi (Trianto, 2007: 42).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan keterampilan kooperatif sangatlah penting dimiliki siswa, guna melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok.Siswa saling membantu dalam kelompok untuk memecahkan masalah secara bersama-sama sehingga tugas yang sulit dapat terpecahkan.

2.1.8.6 Metode Diskusi dalam Pembelajaran Kooperatif

Metode merupakan cara yang telah teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud. Metode pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran kelompok diantaranya seperti metode diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Dalam penelitian ini menggunakan metode diskusi yang dalam pelaksanaannya metode ini juga ditunjang oleh metode lain seperti metode ceramah dan tanya jawab. Metode diskusi membina siswa untuk belajar sistematis berdasarkan pada prosedur yang harus ditempuh. Metode diskusi digunakan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dalam pembelajaran kelompok atau kerja kelompok yang didalamnya melibatkan beberapa orang untuk menyelesaikan pekerjaan atau permasalahan.

Metode mengajar diskusi merupakan cara mengajar yang didalam pembahasan dan penyajian materinya melalui suatu problema atau pertanyaan yang harus diselesaikan berdasarkan pendapat atau keputusan secara bersama. Kegiatan diskusi dapat dilaksanakan dalam kelompok kecil (3-7 peserta), kelompok sedang (8-12 peserta), dan kelompok besar (13-14 peserta) atau diskusi kelas. Diskusi kelompok kecil lebih efektif dibandingkan dengan kelompok besar (Anitah, 2009:5.20). Prosedur dalam pembelajaran menggunakan metode diskusi pada kegiatan pendahuluan guru dapat menyampaikan tujuan yang diharapkan dicapai dan topik pembelajaran yang akan dibahas dalam kegiatan kelompok. Kemudian guru mengelompokan siswa dan memberikan penjelaskan pada siswa tentang tahapan belajar. Siswa dalam kelompok selanjutnya melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan atau persoalan yang selanjutnya hasil diskusi tersebut dipresentasikan di depan kelas dan kelompok lain menanggapinya.

2.1.9 Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2014:224). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan atau *reinforcement* (Shoimin, 2014:203).

Dalam *Team Games Tournament* (TGT) digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetesi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yag mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu diantaranya:

1. Tahap penyajian kelas *(class precentation)*

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Tahap belajar dalam kelompok *(teams)*

   Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelomopoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game.*

3. Tahap permainan *(games)*

   Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Pertandingan *(tournament)*

   Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok *(team recognition*)

   Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masingmasing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan (Shoimin,2014: 204-205).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.9.1 Sintak model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

sintak yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas (*Class Precentation)*

   Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering disebut dengan presentasi kelas (*Class Precentation).* Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yangdibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa kerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Tahap belajar dalam kelompok *(teams)*

   Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Tahap permainan *(games)*

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pernyataan sederhana. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4. Pertandingan *(tournament)*

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja siswa.

5. Penghargaan kelompok *(team recognition*)

Setelah turnamen atau *game* berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Hal ini dapat menyenangkan para peserta atas prestasi yang telah mereka buat (Shoimin,2014:205-207).

2.1.9.2 Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Kelebihan model *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu :

a. Model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

b. Akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
c. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuat penghargaan *(reward)* pada peserta didik atau kelompok terbaik.
d. Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan kelemahan pada model *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu :

a. Membutuhkan waktu yang lama
b. Guru untuk dituntut pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah (Shoimin, 2014:207-208)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.10 Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani, 2011:243).

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilann, atau sikap. Dalam pengertian ini, buku, guru, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Arsyad, 2013:3).

Dari berbagai pengertian mengenai media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Sedangkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013:10).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perangkat keras ataupun lunak yang didalamnya mempunyai maksud dan tujuan menyampaikan pesan kepada orang lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.10.1 Media Pembelajaran *Powerpoint*

Microsoft Office Powerpoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Microsoft Office Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pelajaran, presentasi, produk, meeting, lokakarya dan sebaiknya (Rusman, 2013:295). Program *powerpoint* dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui media potensi indra peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkat. Salah satu aspek media yang dinggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video.

Program *powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

Memulai kerja dengan *powerpoint* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Klik menu *start* pada dekstop
2. Pilih *all programe*
3. Cari *Microsoft Office*
4. Klik pada *Microsoft Powerpoint*

Beberapa menu program dalam *powerpoint*, yaitu sebagai berikut :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

a. *Home*

Merupakan perintah dasar dan kumpulan perintah-perintah yang ada dalam powerpoint.

b. *Insert*

Digunakan untuk memunculkan berbagai objek-objek pendukung program yang membuat bahan presentasi lebih baik, seperti gambar, animasi, suasa, video, grafik dan tabel.

c. *Design*

Berfungsi untuk pengaturan tampilan seperti mengatur latar dan memberikan warna pada latar presentasi.

d. *Slide Show*

Digunakan untuk menampilkan hasil presentasi dalam ukuran penuh *(full screen).*

e. *Review*

Digunakan untuk memberikan catatan/komentar dari tampilan penyajian *powerpoint*, misalnya jika akan memberikan catatan pada *powerpoint* lain.

f. *View*

Digunakan untuk membuat tampilan *slide master*.

2.1.11 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint*

Langkah-langkah guru dalam penelitian ini dengan menggunakan model Team *Games Tournament* berbantuan media *powerpoint* adalah sebagai berikut :

a. Tahap Penyajian Kelas *(class precentation)*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1) Guru menampilkan materi dengan media *powerpoint*. Siswa mengamati materi pelajaran yang disampaikan guru
2) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab berdasarkan materi yang ditampilkan dengan media *powerpoint*
3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum jelas.

b. Kelompok *(teams)*

1) Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok secara heterogen dengan masing-masing anggota tiap kelompok terdiri 6-7 siswa.
2) Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada tiap-tiap kelompok.
3) Kemudian siswa melakukan diskusi dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diberikan guru.

c. Permainan *(Games)*

1) Guru menjelaskan aturan permainan. Guru menyediakan 3 babak permainan yaitu : babak soal wajib, babak soal bergilir dan babak soal rebutan.
2) Pada babak soal wajib, guru menyediakan 4 paket soal pada *slide powerpoint* yang di dalamnya berisi soal-soal yang berbeda. Masing-masing kelompok memilih salah satu paket.
3) Pada babak soal bergilir dengan, guru menampilkan soal pada *slide powerpoint* kelompok yang mendapatkan soal tersebut berhak menjawab soal namun apabila jawabannya salah maka akan dilempar pada kelompok selanjutnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4) Pada babak soal rebutan, guru menampilkan soal pada *slide powerpoint*, setiap kelompok saling berebut untuk menjawab soal tersebut, kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang paling dahulu mengangkat tangan.

d. Pertandingan *(tournament)*

1) Setiap kelompok yang telah memilih salah satu paket soal tersebut, berdikusi untuk menjawab soal tersebut.
2) Setelah masing-masing kelompok menjawab soal wajib, guru mencatat skor sementara yang diperoleh siswa pada papan skor.
3) Selanjutnya babak soal bergilir dengan, guru menampilkan soal pada *slide powerpoint* kelompok yang mendapatkan soal tersebut berhak menjawab soal namun apabila jawabannya salah maka akan dilempar pada kelompok selanjutnya.
4) Kemudian pada babak soal rebutan, guru menampilkan soal pada *slide powerpoint*, setiap kelompok saling berebut untuk menjawab soal tersebut, kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang paling dahulu mengangkat tangan.
5) Skor pada setiap pertemuan diakumulasikan sampai pada pertemuan mengenai materi tersebut selesai. Dalam penelitian ini skor diakulumasikan pada pertemuan keempat.
6) Siswa melakukan permainan dengan bimbingan guru.

e. Penghargaan Kelompok *(Team Recognize)*

1) Guru melakukan penghitungan perolehan skor yang diperoleh.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Guru membimbing proses penghitungan skor yang diperoleh setiap kelompok.

3) Guru mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang pertandingan.

2.1.12 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut bergantung apa yang dipelajari (Rifa'i dan Anni, 2013: 69). Menurut Sudjana (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Pendapat kedua tokoh tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh oleh siswa dari kegiatan belajar. Pendapat tersebut diperjelas oleh Susanto (2013:5) yang menjelaskan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang yang telah belajar, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik,2013:30).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan dan pengetahuan hasil belajar intelektual yang diperoleh siswa. Menurut Sudjana (2009:22) ranah kognitif

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:70) ranah kognitif mencangkup kategori pengetahuan *(knowledge)*, pemahaman *(comprehension*), penerapan *(application)*, analisis *(analysis)*, dan penilaian diri *(evaluation).*

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan hasil intelektual yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan penilaian pada siswa.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap siswa. Menurut Sudjana (2009:23) ranah afektif terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:71) ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai yang terdiri dari penerimaan *(receiving)*, penanggapan *(responding)*, penelaian *(valuing)*, pengorganisasian *(organization)*, dan pembentukan pola hidup *(organization by value complex).*

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpukan bahwa ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai yang meliputi penerimaan, penanggapan/ reaksi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil keterampilan siswa. Sudjana (2009:23) ranah psikomotorik berkenaan dangan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yang meliputi aspek gerakan *reflex*, keterampilan gerakan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan *interpretative*. Mnurut Rifa'i dan Anni (2012:73) ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik dan syaraf, memanipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor meliputi persepsi *(perception),* kesiapan *(set),* gerakan terbimbing *(guided response*), gerakan terbiasa *(mechanism),* gerakan kompleks *(complex overt response),* penyesuaian *(adaptation)* dan kreativitas *(originality*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan yang diperoleh siswa dari belajar yang berkaitan keterampilan motorik dan syaraf.

Berdasarkan klasifikasi hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Adapun dalam penelitian ini hanya membatasi pada aspek kognitif saja namun tidak mengesampingkan ranah afektif dan psikomotor.

2.1.12.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:80) faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu kondisi internal dan eksternal peserta didik. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang timbul dari dalam diri siswa. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:80) faktor internal mencangkup kondisi fisik, seperti kesehaan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

organ tubuh, kondisi psikis, kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi social. Wasliman (dalam Susanto, 2013: 12) faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013: 12) faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Rifa'i dan Anni (2012:81) faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya masyarakat yang mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar siswa (eksternal). Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran.

2.1.12.2 Evaluasi dan Penilaian Hasil Belajar

Tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan evaluasi dan penilaian. Evaluasi adalah kegiatan mengidentifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum. Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian utuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi siswa (Poerwanti, 2008:1-9). Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu (Sudjana, 2014:111). Hasil yang diperoleh dari evaluasi dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh karena itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar. Penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut :

a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran agar diketahui hasil belajar yang dicapai siswa.
b. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah digunakan guru.
c. Melalui penilaian berarti menilai kemampuan guru dan hasilnya dapat dijadikan bahan dalam memperbaiki kegiatan mengajar berikutnya.

Menurut Poerwanti (2008:1.15) tujuan penilaian berbasis kelas dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat pencapai kompetensi yang dipersyaratkan, baik selama mengikuti pembelajaran dan setelah proses pembelajaran berlangsung.
b. Dapat langsung memberikan umpan balik kepada peserta didik.
c. Dapat melakukan pemantauan kemajuan belajar yang dicapai setiap peserta didik, secara terus menerus, sealigus dapat mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik.
d. Hasil pemantauan kemajuan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan terus menerus tersebut juga akan dapat dipakai sebagai umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan, sesuai dengan kebutuhan materi dan juga kebutuhan siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

e. Hasil-hasil pemantauan tersebut, kemudian dapat dijadikan sebagai landasan untuk memilih alternatif jenis dan model penilaian mana yang tepat untuk digunakan pada materi dan mata pelajaran tertentu.

f. Hasil dari assesmen ini dapat pula memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang tentang efektivitas pendidikan, tidak perlu menunggu akhir semester atau akhir tahun.

Pada umumnya alat evaluasi atau penilaian dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu:

2. Teknik Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1-5). Alat penilaian tes, meliputi: (1) tes tertulis, merupakan tes atau soal yang harus diselesaikan oleh siswa secara tertulis; (2) tes lisan, merupakan sekumpulan tes, soal atau tugas pertanyaan yang diberikan kepada siswa dan dilaksanakan dengan cara tanya jawab; dan (3) tes perbuatan, merupakan tugas yang pada umumnya berupa kegiatan praktek atau melakukan kegiatan yang mengukur keterampilan (Kemendiknas, 2010:86).

3. Teknik Non Tes

Teknik non tes merupakan prosedur yang dinilai untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sifat, dan kepribadian (Kemendiknas, 2010:87). Teknik non tes meliputi :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

a. Skala sikap, yaitu alat penilaian yang digunakan untuk mengungkap sikap siswa melalui pengerjaan tugas tertulis dengan soal-soal yang lebih mengukur daya nalar atau pendapat siswa.
b. Angket, yaitu alat penilaian yang menyajikan tugas-tugas atau mengerjakan dengan cara tertulis.
c. Catatan harian, yaitu suatu catatan mengenai perilaku siswa yang dipandang mempunyai kaitan dengan perkembangan pribadinya.
d. Daftar cek, yaitu suatu daftar yang digunakan untuk mengecek terhadap perilaku siswa telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Pada teknik tes berupa tes hasil belajar dan teknis non tes berupa penilaian motivasi belajar siswa menggunakan angket yang dilaksanakan guru pada akhir proses pembelajaran.

2.1.13 Hakikat IPA

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual *(factual)*, baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya (Wisudawati dan Sulistyowati, 2015:22). Sedangkan menurut Susanto (2016:167) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk dalam jenjang sekolah dasar. Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku sistem (*uiversal*), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Cain dan Evans (1990) menyataka bahwa IPA memiliki empat komponen utama, yaitu sikap, proses, produk dan teknologi.

a. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Sikap

Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu: sikap ingin tahu, ingin mendapatkan sesuatu, sikap kerjasama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, tanggung jawab, berpikir bebas, dan disiplin diri (Susanto, 2016:169). Guru sekolah dasar hendaknya dapat mengembangkan sikap ilmiah yang dimiliki siswa dan dapat memanfaatkan keingintahuan anak dan kerja kelompok untuk memperoleh pengetahuan.

IPA sebagai sikap dalam penelitian ini diwujudkan dengan sikap ilmiah siswa yang timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan pengamatan materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok maka muncul sikap ingin tahu, kerjasama dan teliti pada diri siswa.

b. Ilmu Pengetahuaan Alam Sebagai Proses

Menurut Susanto (2015:168), IPA sebagai proses adalah IPA untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori dengan menggunakan keterampilan proses sains yang meliputi mengamati, mengukur, mengklasifikasi, dan menyimpulkan.

Menurut Funk (dalam Dimyati dan Mudjiono, 2009:140) keterampilan proses untuk mengajar ilmu pengetahuan menjadikan siswa belajar proses dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

produk ilmu pengetahuan sekaligus. Keterampilan proses dibagi menjadi dua yaitu keterampilan dasar (*basic skills*) dan keterampilan terintegrasi (*integrated skills*). Keterampilan-keterampilan proses dasar menjadi dasar untuk keterampilan-keterampilan proses terintegrasi yang lebih kompleks, meliputi mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan proses terintegrasi antara lain mengenali variabel, membuat tabel data, membuat grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel, merancang penelitian, dan bereksperimen.

IPA sebagai proses dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh pengetahuan tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan mengetahui kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi. Misal dengan siswa diminta untuk melakukan pengamatan video tentang peristiwa alam, siswa dapat menganalisis penyebab dan dampak yang ditimbulkan dari peristiwa alam tersebut. Kemudian siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatannya dan diwujudkan dan menyimpulkan hasil pembelajaran.

c. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Produk

IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. IPA sebagai produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi berupa fakta-fakta, prinsip-prinsip, dan teori-teori tentang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

peristiwa alam dan kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi. Sebagai contoh, peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia diantaranya adalah banjir, tanah longsor, gunung meletus, gempa bumi, tsunami dan angin puting beliung. Kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi diantaranya adalah pembakaran hutan, penambangan, penebangan liar, pertanian, dan pembangunan.

d. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Teknologi

IPA sebagai teknologi yaitu berdasarkan teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Perkembangan teknologi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari menjadi bagian penting dari belajar sains. Siswa harus terlibat dalam pembelajaran sains yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari dan juga dalam memahami dampak sains dan teknologi pada masyarakat. IPA sebagai teknologi dalam penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi dalam dunia ilmu pengetahuan alam, misalnya siswa mengetahui bahwa peristiwa alam dapat diprediksikan terjadinya dengan sebuah alat pendeteksi (gempa, tsunami, gunung meletus).

Berdasarkan hakikat IPA tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA seharusnya mencakup keempat komponen yang dibutuhkan oleh siswa yaitu sebagai sikap, proses, produk dan teknologi. Jika keempat hal tersebut dialami siswa dengan baik, pemahaman siswapun akan menjadi komprehensif dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.14 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar harus disesuaikan dengan kognitif anak SD. Teori yang mendasari perkembangan kognitif adalah teori Piaget yang menguraikan perkembangan kognitif dari masa bayi hingga masa dewasa. Proses dan perkembangan belajar anak Sekolah Dasar memiliki kecenderungan kecenderungan sebagai berikut: beranjak dari hal-hal yang konkrit, memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, terpadu dan melalui proses manipulatif. Oleh karena itu, pembelajaran di Sekolah Dasar perlu direncanakan, dilaksanakan dan pada gilirannya dinilai berdasarkan kecenderungan di atas.

Menurut Piaget (dalam Slavin, 1994:34), perkembangan kognitif diklasifikasikan menjadi empat tahapan berpikir sesuai dengan tingkatan umurnya. Taraf berpikir tersebut dimulai dari tahap yang paling sederhana sampai yang kompleks yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Sensorimotor (0 – 2 tahun)

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman indera dan gerakan motorik mereka.Bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia anak tak mempunyai cara-cara untuk memberi arti terhadap sesuatu dan tidak berfikir tentang dunia luar.Diakhir tahap ini telah sampai pada pembentukan struktur kognitif sementara untuk mengkoordinasikan perbuatan dalam hubungannya terhadap benda, waktu, ruang dan kausalitas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Pra operasional (2 – 7 tahun)

Anak mulai meningkatkan kosa kata, membuat penilaian berdasarkan persepsi bukan pertimbangan konseptual.Mulai mengelompokkan benda benda berdasarkan sifat-sifatnya.Anak memiliki pengetahuan unik mengenai sifat-sifat benda dan mulai memahami tingkah laku dari organisme di dalam lingkungannya. Mempunyai pandangan subyektif dan egosentrik.

3) Operasi konkret (7 – 11 tahun)

Anak sudah mulai memandang dunia secara obyektif, berfikir secara operasional. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas dan berat.

4) Operasi formal (11 – 14 tahun dan seterusnya)

Anak sudah dapat berpikir abstrak, hipotesis, dan sistematis mengenai sesuatu yang abstrak. Dapat bekerja dengan ratio, proporsi dan probalitas. Membangun dan memahami penjelasan yang rumit mencakup rangkaian deduktif dan logika.

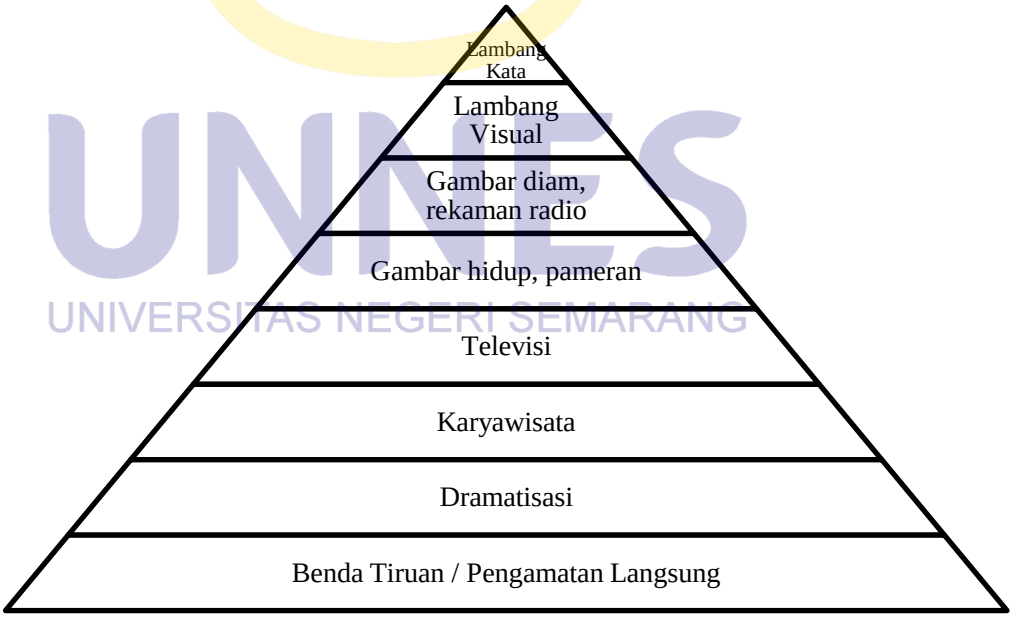
Berdasarkan uraian tentang perkembangan anak, maka peneliti menyimpulkan bahwa objek penelitian anak usia 7-11 tahun. Perkembangan kognitif yang dijelaskan oleh Piaget pada usia tersebut dinamakan periode operasional kongkret. Pada usia ini anak sudah mampu berfikir logis untuk memecahkan masalah konkret, sehingga anak sudah dapat mengkontruktivis sendiri pengetahuannya. Maka dalam mengajar guru perlu menggunakan media pembelajaran.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

siswa untuk belajar (Hamdani, 2011:243). Media yang digunakan dalam pembelajaran bermacam-macam. Media disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada siswa. Media dapat membantu siswa untuk mampu mengkontruktivis pengetahuan IPA. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale.

Edgar Dale (dalam Arsyad, 2014:13) yang mengemukakan pengalaman belajar disebut sebagai kerucut pengalaman belajar. Disebut sebagai kerucut karena terbentuk dari sebuah segitiga yang bagian dasarnya lebih luas daripada ujungnya. Kerucut pengalaman menggambarkan hasil belajar seseorang yang diperoleh mulai dari pengalaman langsung berupa kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Berikut akan disajikan gambaran kerucut pengalaman belajar. Berikut akan disajikan gambaran kerucut pengalaman belajar.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan kerucut pengalaman belajar terdapat sembilan sumber belajar sesuai dengan tingkat keabstrakan dimulai dari lambang kata, lambang visual, gambar diam/rekaman video, gambar hidup pameran, televisi, karyawisata, dramatisasi, benda tiruan/pengamatan dan pengalaman langsung. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Semakin ke bawah maka semakin konkret media penyampaian pesan itu. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh.

Selain itu, pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk (Wisudawati dan Sulistyowati, 2015: 26). Menurut Sulistyorini dan Supartono (2007:8) menyatakan bahwa pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh *(active learning)* dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan pada anak didik untuk melakukan keterampilan proses meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan. Keterampilan proses dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu: keterampilan proses dasar (*basic skill*) dan keterampilan terintegrasi (*integrated skill*). Keterampilan proses dasar meliputi kegiatan yang berhubungan dengan observasi, klasifikasi, pengukuran, komunikasi, prediksi, inferensi. Adapun keterampilan proses terintegrasi antara lain: mengidentifikasi variabel, tabulasi, grafik, diskripsi hubungan variabel, perolehan dan proses data, analisis penyelidikan, hipotesis ekperimen.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut De Vito (dalam Samatowa, 2010:146) menyatakan bahwa pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan *(skill)* yang diperlukan, dan menimbulkan kesadaran siswa bahwa belajar IPA menjadi sangat diperlukan untuk dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Selain itu, pelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh dan harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Peran guru dalam penelitian ini, guru sebagai fasilitator. Tujuan pembelajaran yang ada dalam KTSP hanya akan dapat dicapai dengan semua komponen hakikat IPA yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak SD, keterampilan proses mencakup semua hakikat pembelajaran IPA serta diterapkan model pembelajaran inovatif .

2.1.14.1 IPA dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum operasional yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan serta merupakan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) dalam satuan pendidikan dasar dan menengah (Mulyasa, 2013:221). Dengan KTSP guru dituntut untuk membuktikan profesionalnya, mereka dituntut untuk megembangkan rencana

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kompetensi dasar (KD) yang dapat digali dan dikembangkan oleh peserta didik.

Pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar, beberapa SD masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana (Susanto, 2016:170-171). Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standart Pendidikan (BSNP, 2006), adalah sebagai berikut:

a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
c. Mengembangkan rasa ingin tau, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Sedangkan ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut :

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

(2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.

(3) energi dan perubahannya meliputi; gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.

(4) bumi dan alam semesta meliputi; tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lannya (BSNP, 2006).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPA sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan mencakup ruang lingkup atau bahan kajian IPA.

2.2. Kajian Empiris

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu :

Penelitian yang dilakukan oleh Meli Septiana, Drs. Mashuri, M.Si., dan Drs. Arief Agoestanto, M.Si. tahun 2012 Universitas Negeri Semarang dengan judul Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model TGT berbantuan berbantuan CD pembelajaran rekreatif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP N 1 Muntilan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tahun pelajaran 2011/2012. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TGT berbantuan CD pembelajaran rekreatif efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pokok prisma dan limas. Berdasarkan perhitungan data skor motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh t_{hitung} = 2,06. Dengan taraf nyata 5% diperoleh t_{tabel} = 1,68. Jelas $t_{hitung} > t_{tabel}$, ini berarti bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor motivasi belajar kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan data hasil belajar peserta diidk kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh t_{hitung} = 1,70. Dengan taraf nyata 5% diperoleh t_{tabel} = 1,68. jelas $t_{hitung} > t_{tabel}$, ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar peserta didik kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuzul Rakhmadhani, Sri Yamtinah, dan Suryadi Budi Utomo tahun 2013 Universitas Sebelas Maret dengan Judul Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode TGT berbantuan media teka-tei silang (TTS) dan ular tangga, untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa serta untuk mengetahui interaksi antara penerapan metode TGT dan motivasi belajat kimia berbantuan media TTS dan ular tangga. Adapun hasil penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi (p 0 < 0,05), terdapat pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa pada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi (p 0 < 0,05), karena prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi > motivasi belajar sedang > motivasi belajar rendah dan tidak ada interaksi antara penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi (p 0,093 > 0,05), karena siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi prestasi belajarnya tidak secara signifikan dipengaruhi oleh media baik permainan TTS maupun ular tangga.

Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Mita Wahyuni, Made Putra, dan I Wayan Darsana tahun 2014 Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) melalui Variasi *Reinforcement* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok yang belajar dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) melalui variasi *reinforcement* dengan kelompok yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui variasi *reinforcemen*t dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut terbukti dengan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu 7,81 > 2,000. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Games Tournament (TGT) melalui variasi *reinforcement* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati.

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Citra Arni Kusumaningrum, Desak Putu Parmiti, dan Made Citra Wibawa tahun 2014 Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, dengan kata lain terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V semester ganjil di Gugus XV Kecamatan Buleleng.

Penelitian yang dilakukan oleh Nym. Andy Widya Putra, I Md. Suarjana, dan I Wyn. Wisiana tahun 2015 Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Hiden Chart* terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas IV SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* dengan siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2014/2015. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *hidden chart* dan yang belajar dengan model pembelajaran konvensional dengan t_{hitung} 3,47 > t_{tabel} 2,02 (dengan taraf signifikan 5%). Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Azhar Ramadhana Sonjaya tahun 2016 Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT (*Team Games Tournament)* Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama kelas VII". Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh model embelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi dan kemampuan motorik siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis rata-rata motivasi belajar pendidikan jasmani yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebesar 14,875 lebih besar dibandingkan rata-rata motivasi belajar siswa yang diberikan model pembelajaran secara konvensional yakni sebesar 5,25. Demikian juga untuk rata-rata kemampuan motorik siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebesar 6,681 lebih besar dibandingkan rata-rata kemampuan motorik siswa yang diberikan model pembelajaran konvensional yakni sebesar 4,648. Maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan model

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa asrama kelas VII di Pondok Pesantren PERSIS Tarogong Kabupaten Garut pada pelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian yang dilakukan oleh Ira Irviana tahun 2016 Universitas Negeri Makassar dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD KIP Maccini dan SD Inpres Maccini pada tahun 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi, untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS antara siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah. Adapun hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari pada metode ceramah bervariasi dan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi lebih tinggi dari pada siswa motivasi rendah serta terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS. Hal tersebut terbukti dengan Qhitung = 3,93>Qtabel = 2,89 pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Maka hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang diberikan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan Ceramah bervariasi. Dan Qhitung = 5,58 >Qtabel = 4,02 pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Maka hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang memiliki Motivasi belajar Tinggi dan kelompok yang Motivasi belajar rendah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penelitian yang dilakukan oleh Micheal M. van Wyk tahun 2011 University of the Free State, Bloemfontein, South Africa dengan judul *The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students.* Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan dampak dari teknik pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada prestasi, retensi , dan sikap. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok TGT lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok perlakuan menunjukkan sikap positif terhadap TGT sebagai strategi pengajaran untuk pendidikan ekonomi.

Penelitian yang dilakukan oleh Etin Solihatin, Jakarta *State University* dan Ali Ozturk, Bartin University, Turkey tahun 2014 dengan judul *Increasing Civics Learning Achievement by Applying Cooperative Learning: Team Game Tournament Method*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar kewarganegaraan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa menengah Jatisari Indonesia. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode TGT telah berhasil memberikan kontribusi positif untuk peningkatan prestasi belajar siswa pada pendidikan kewarganegaraan.

Penelitian yang dilakukan oleh Jake M. Laguador tahun 2014 dari *Philippines University* dengan judul *"Cooperative Learning Approach in an Outcomes-Based Enviroment."*. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran *student-center* merupakan pendekatan yang efektif dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan kooperatif ini mendorong mendorong partisipasi aktif

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

peserta didik, kerjasama, interaksi sosial yang menciptakan lingkungan belajar dan pengalaman belajar yang lebih baik.

2.3. Kerangka Berpikir

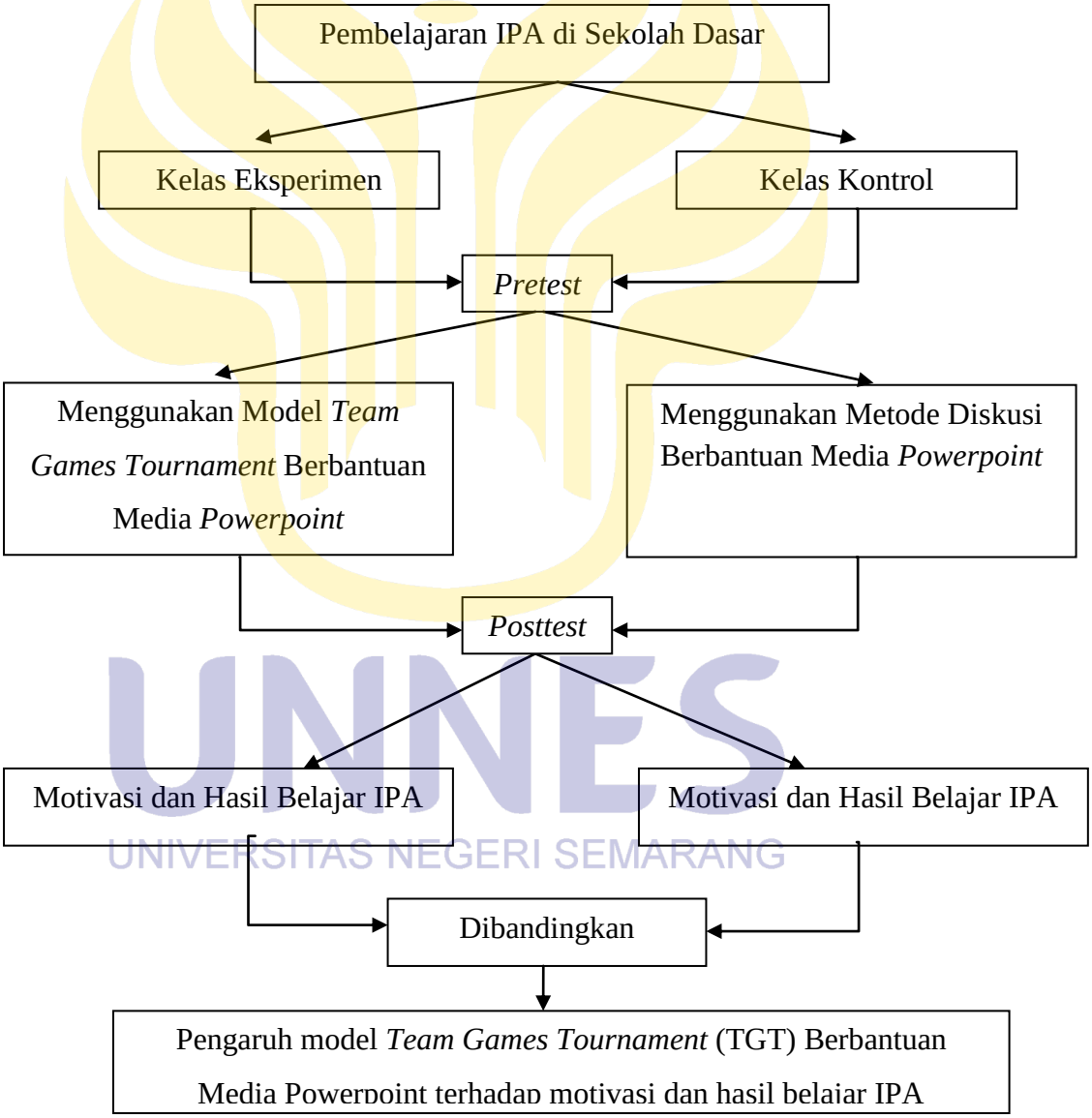
Pembelajaran IPA berhubungan erat dengan kehidupan makhluk hidup dan alam, sehingga memiliki cakupan materi yang luas sesuai dengan perkembangan zaman. Namun, siswa kurang tertarik dalam belajar IPA karena belum adanya inovasi penggunaan model pembelajaran yang menarik untuk siswa. Belum adanya menggunakan model yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kurang mendapatkan tantangan untuk mengikuti pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi. Hal tersebut dapat berakibat pada hasil pembelajaran yang kurang optimal. Model dan media yang digunakan juga harus menarik dan bervariasi, agar pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA. Dengan menggunakan model-model inovatif diharapkan setiap pembelajaran IPA akan lebih menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *powerpoint.*

Siswa yang berhasil dalam pembelajaran IPA menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *powerpoint* akan tumbuh motivasi dalam dirinya untuk berprestasi. Hal ini membuat peneliti tertarik mengujikan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pengaruh penggunaan *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media powerpoint terhadap motivasi dan hasil belajar IPA antara dua kelas yang sebelumnya telah ditetapkan, yaitu kelas eksperimen menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *powerpoint* dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran diskusi berbantuan media *powerpoint*

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan ada bagan di bawah ini :

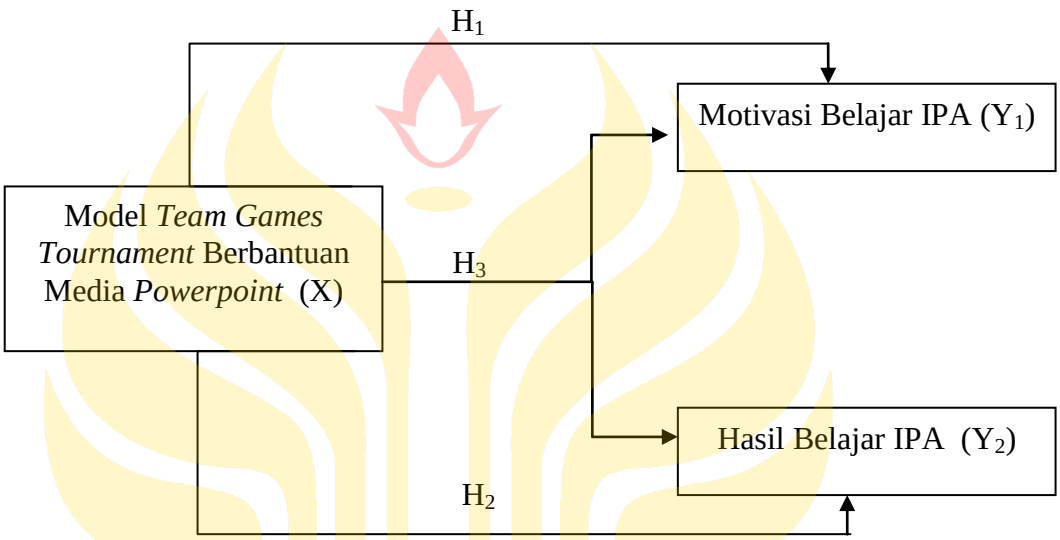


Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :



Gambar 2.3 Hipotesis Penelitian

Keterangan :

Ho_1 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

Ha_1 : Terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

Ho_2 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ha_2 : Terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

Ho_3 : Tidak terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

Ha_3 : Terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus Gajah Mada Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan yang didapatkan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. Model *Team Games Tournament* berbantuan media *powerpoint* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa. Hal dapat terlihat saat pembelajaran menggunakan model TGT siswa lebih antusias dan semangat mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi siswa.
2. Model TGT berbantuan media *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang karena menunjukkan perbedaan rata-rata nilai *posttest* para kelas eksperimen lebih tinggi daripada dengan kelas kontrol.
3. Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *powerpoint* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa. Dengan pemberian model inovatif *Team Games Tournament* (TGT) dan berbantuan media *powerpoint* dapat membangkitkan motivasi pada diri siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang tinggi yaitu diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media

powerpoint terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang, maka peneliti memberikan saran :

5.2.1 Bagi Guru

Hendaknya guru dalam pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan untuk materi lain dalam pembelajaran IPA. Guru memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang dalam menerapkan model pembelajaran ini. Guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran, menyesuaikan sintaks model pembelajaran dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal. Selain itu pemanfaatan media selain *powerpoint* juga dapat guru terapkan misalnya media gambar, video dan sebagainya untuk menambah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

5.2.2 Bagi Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya siswa aktif seperti halnya bertanya, mengeluarkan pendapat, pembagian tugas kelompok, berlatih kerjsama, aktif berdiskusi kelompok dan membantu siswa lain yang kurang memahami materi yang disampaikan guru. Siswa diharapkan antusias dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana yang membangkitkan semangat sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

5.2.3 Bagi Sekolah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) perlu disosialisasikan lebih luas kepada guru dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Ariesta, Diva, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Bantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA.* e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2 (1)

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Azmiyawati, Choiril., Omegawati, Wigati Hadi., dan Kusumawati, Rohana. 2008. *IPA Salingtemas 5 untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

BSNP. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Jakarta: Depdiknas

Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Desiani, Ratu Ayu Astri. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. E-Journal Edutect* Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2 (1)

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: kerjasama Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan Rineka Cipta.

Djamarah, Saiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hamzah. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Irviana, Ira. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaram Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD.* Journal of EST. Volume 2 (1)

Jalaluddin dan Idi Abdullah 2007. Filsafat Pendidikan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Joyce, B dan Weil, M. 1996. *Models of Teaching.* USA: Allyn and Bacon.

Kholil, Munawar dan Dini. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

KTSP SD/ MI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Kusumaningrum, Putu Citra, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng.* e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2 (1)

Laguador, Jake M. 2014. *Cooperative Learning Approach An Outcomes-Based Environment. International Journal of Social Sciences, Art and Humanities.* Volume 2 (2)

Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2017.*Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama

Maryanto dan Purwanto. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam 5 untuk SD/MI Kelas*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Mulyasa. 2013. Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar isi

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses

PISA. 2015. *PISA 2015: PISA Result in Focus*. OECD: Online (Diakses pada tanggal 2 Januari 2017)

Poedjiadi, Anna dan Suwarma. 2009. *Filsafat Ilmu.* Jakarta: Universitas Terbuka

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. DIREKTORAT Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Satatistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom

Purwanti, Eko, dkk. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PGSD Tahun 2016*. Semarang: PGSD UNNES

Putra, Andy Widya,dkk. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD.* e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3 (1)

Rakhmadhani, Nuzul. 2013. *Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo.* Jurnal Pendidikan Kimia. Volume 2 (4)

Rifa'I, Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2012.*Psikologi Pendidikan*. Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.

Riduwan, 2015. Dasar-Dasar Statistika. Bandung : Alfabeta

Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Salam, Abdus, dkk. 2015. *Teams Games Tournaments (TGT*) *Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools in Bangladesh*. Malaysia *Online Journal of Education Technology*. Volume 3

Samatowa, U. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Septiana, Meli, dkk. 2012. *Keefektifan Model TGT Berbantuan CD Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*. Unnes *Journal of Matematics Education*. Volume 1 (2)

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatid dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Slavin, Robert.1994. *Educational Psychology Theory And Practice*. Massachuettes United States of America: A Division of Paramount

Publishing.Soetjipto dan Raflis Kosasi. 2009. *Profesi Keguruan.* Jakarta : Rineka Cipta.

Solihatin, Etin. 2014. *Increasing Civics Learning Achievement by Applying Cooperative Learning: Team Game Tournament Method. Sociology Study*. Volume 4 (11) halaman 949-954.

Sonjaya, Azhar Ramadhan. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama Kelas VII.* Volume 3 (2) halaman 149-161

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sudjana. 2013. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyanto, Heri dan Wiyono. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 5 untuk SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sulistyorini, Sri dan Supartono. 2007. *Model Pembelajaran IPA di SD dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogya: Tiara Wacana

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

TIMSS. 2011. *Profil Kemampuan IPA Peserta Didik Indonesia Menurut Benchmark Internasional*. Online: diakses pada tanggal 2 Januari 2017

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Uno, Hamzah dan Mohamad Nurudin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta : Sinar Grafika Offset

Uno, Hamzah. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta : Bumi Aksara.

Usman, Uzer. 2016. *Menjadi Guru Profesional.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.

Wahyuni, Kadek Mita. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) melalui Variasi *Reinforcement* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 4 (1) halaman 1-10.

Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, Fitria Eka. 2014. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar IPA SD. Vol. 2 (1): 37-40.

Wyk, Michael M Van. 2011. *The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. *J Soc Sci*. Volume 26 (3) halaman 183-193.

Zain, Aswan dan Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG