



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI MATA
PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 14
SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Herlina Retnowulandari

1102415026

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 14 SEMARANG.

Yang disusun oleh :

Nama : Herlina Retnowulandari
NIM : 1102415026
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin
Tanggal : 08 Juli 2019

Semarang,

Dosen Pembimbing



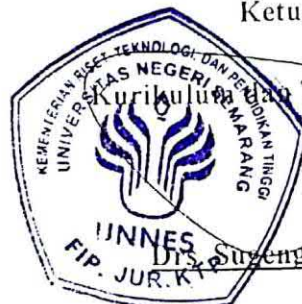
Drs. Suropto, M.Si

NIP.

195508011984031005

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 19561026198601100

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 14 SEMARANG” karya,

Nama : Herlina Retnowulandari

NIM : 1102415026

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari kamis tanggal 18 Juli 2019.



Dr. Sungkowo Edy Mulyono, S.Pd., M.Pd

NIP. 196807042005011001

Penguji I

Niam Wahzudik, M.Pd

NIP.198501112015041002

Semarang,

Sekretaris,

Drs. Sukirman, M.Si.

NIP. 196910231996032002

Penguji II

Drs. Sukirman, M.Si.

NIP. 195501011986011001

Penguji III

Drs. Suropto, M.Si

NIP. 195508011984031005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini Saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang,

Yang membuat pernyataan



Herlina Retnowulandari

NIM. 1102415026

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ❖ Jika orang lain bisa, maka aku juga harus bisa!
- ❖ Jangan mencoba untuk sama, namun jadilah lebih baik.

PERSEMBAHAN:

- Kedua orang tua Saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta selalu mendoakan yang terbaik.
- Sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu mendukung dan menemani dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2015.
- Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Retnowulandari, Herlina. 2019. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang”. *Skripsi*, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Suropto, M. Si.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Penguasaan materi

Penelitian ini berlatarbelakang belum maksimalnya nilai mata pelajaran IPA yang diperoleh siswa serta belum adanya model pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang. Upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran di sekolah, seorang guru dituntut mampu mendesain dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan penguasaan materi yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), (2) mengetahui adanya peningkatan penguasaan materi setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *sampling purposive* dan diperoleh kelas VII C. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket, dokumentasi, serta teknik analisis data dengan melakukan uji-t dan *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori berhasil. Hal tersebut dibuktikan oleh nilai observasi pada guru selama implementasi model TGT dengan nilai rata-rata 84.17 %, sedangkan hasil pengamatan pada aktivitas belajar siswa mendapat rata-rata sebesar 81,04%. Serta didukung dengan hasil tanggapan angket siswa yaitu sebesar 75% memberikan tanggapan sangat baik dan 25% memberikan tanggapan baik. Peningkatan penguasaan materi setelah diimplementasikannya model *Teams Games Tournament* (TGT) dibuktikan dengan hasil uji-t menggunakan *Paired Sampel T-Test* dengan hasil nilai t_{hitung} 9,838 > t_{tabel} 2,039 atau dengan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$ yang berarti H_a diterima. Sedangkan peningkatan penguasaan materi dibuktikan dengan uji *N-Gain* perhitungan selilih *post-test* dan *pre-test* dengan hasil *N-gain* 0,454 berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ sehingga termasuk dalam kategori sedang. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dan peningkatan penguasaan materi setelah diimplementasiannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang.” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Rosululloh Muhammad SAW yang selalu kita harapkan syafa’atnya.

Selanjutnya penyusun menghaturkan terima kasih atas bantuan dan peran yang tidak dapat disebutkan satu persatu pada tahapan penyelesaian skripsi ini, kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. Fathhur Rokhman, M.Hum., yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Semarang Dr. Achmad Rifai R.C., M.Pd., yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing Drs. Suripto, M.Si., yang penuh kesabaran dan perhatian dalam membimbing dan memotivasi peneliti sampai skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran ujian tugas akhir.
5. Kepala sekolah SMP Negeri 14 Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
6. Guru Mata Pelajaran IPA SMP Negeri 14 Semarang, Wiwik Wahyuningsih, S.Pd. yang telah membantu selama proses penelitian.
7. Para guru dan petugas tata usaha yang telah membantu peneliti saat proses penelitian.

8. Kedua Orang tua Saya, Hery Setyoadi dan Sunarti serta segenap keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, semangat dan dukungan.
9. Segenap bapak dan ibu dosen Teknologi Pendidikan Unnes atas semua ilmu yang telah diberikan selama studi.
10. Sahabat dan Keluarga Perantauan Beta Kos It 2 yang senantiasa mendengarkan keluh kesah selama skripsi serta memberikan semangat dan dukungan.
11. Sahabat-sahabatku sekaligus teman seperjuangan Eri, Ana, Melly yang selalu ada disaat senang maupun sedih dan selalu bersedia menjadi tempat sambat.
12. Rekan seperjuangan di Rombel 1 TP 2015 dan bimbingan Pak Suropto Squad yang telah kebersamai dalam penulisan skripsi ini. Seluruh pihak yang telah membantu dari pelaksanaan penelitian hingga tersusunnya skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini, yang tak cukup jika dituliskan.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Cakupan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.7 Penegasan Istilah	14

BAB II. KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	15
2.1 Kerangka Teoretik	15
2.1.1 Tinjauan Hakikat Belajar	15
2.1.1.1 Pembelajaran	15
2.1.1.2 Belajar	17
2.1.1.3 Ciri-ciri Belajar	18
2.1.1.4 Prinsi-prinsip Belajar.....	19
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme	21
2.1.2.1 Teori Konstruktivisme Jean Piaget	22
2.1.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky	25
2.1.2.3 Strategi Belajar Konstruktivisme	26
2.1.3 Model pembelajaran	27
2.1.4 Pembelajaran Kooperatif	29
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	29
2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	32
2.1.4.3 Variasi Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	33
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	34
2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	34

2.1.5.2	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	38
2.1.5.3	Aturan atau Skenario Model Permainan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	41
2.1.5.4	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	42
2.1.6	Penguasaan Materi.....	43
2.1.6.1	Pengertian Penguasaan Materi	43
2.1.6.2	Indikator Penguasaan Materi.....	44
2.1.6.2.1	Ranah Kognitif.....	44
2.1.6.2.2	Ranah Afektif.....	48
2.1.6.2.3	Ranah Psikomotorik.....	49
2.1.6.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Materi...51	
2.1.7	Hakikat Pembelajaran IPA	53
2.2	Penelitian yang Relevan	55
2.3	Kerangka Perpikir	58
2.4	Uji Hipotesis.....	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		62
3.1	Desain Penelitian.....	62
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	63
3.2.1	Tempat Penelitian.....	63
3.2.2	Waktu Penelitian	64

3.3	Populasi dan Sampel	64
3.3.1	Populasi	64
3.3.2	Sampel.....	64
3.4	Variabel Penelitian	65
3.4.1	Variabel Bebas (X).....	65
3.4.2	Variabel Terikat (Y).....	65
3.5	Metode Pengumpulan Data	66
3.5.1	Tes	66
3.5.2	Non Tes	67
3.5.2.1	Observasi	67
3.5.2.2	Angket.....	67
3.5.2.3	Dokumentasi	68
3.6	Instrumen Penelitian.....	68
3.6.1	Instrumen Perlakuan.....	68
3.6.1.1	Silabus	68
3.6.1.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	69
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data	69
3.6.2.1	Lembar Tes <i>Pre test - Post test</i>	69
3.6.2.2	Lembar Observasi	70
3.6.2.3	Angket.....	70
3.6.2.4	Dokumentasi	70
3.7	Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian	71

3.7.1 Validitas	71
3.7.2 Reabilitas.....	72
3.7.3 Daya Pembeda.....	73
3.7.4 Indeks Kesukaran	75
3.8 Metode Analisis Data	76
3.8.1 Analisis Deskriptif	76
3.8.1.1 Analisis Hasil Belajar Kognitif-Psikomotorik Siswa	77
3.8.1.2 Analisis Sikap Siswa	77
3.8.2 Uji Normalitas	78
3.8.3 Uji Hipotesis	79
3.8.4 Uji <i>N-Gain Score</i>	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Penelitian	81
4.1.1 Deskripsi Implementasi Model <i>Team Games Tournament</i>	81
4.1.1.1 Nilai Observasi Guru Selama Implementasi Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	82
4.1.1.2 Aktivitas Belajar Siswa selama Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	83
4.1.1.3 Hasil Angket Tanggapan Siswa terhadap Proses Pembelajaran Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	85
4.1.2 Deskripsi Penguasaan Materi	86

4.1.2.1	Ranah Kognitif.....	
4.1.2.2	Ranah Afektif.....	90
4.1.2.3	Ranah Psikomotorik.....	93
4.1.2.4	Nilai Akhir Penguasaan Materi Ranah Kognitif – Psikomotorik.....	96
4.1.2.5	Uji Normalitas	97
4.1.2.6	Uji Hipotesis 1	98
4.1.2.7	Uji Hipotesis 2	100
4.2	Pembahasan.....	101
4.2.1	Pelaksanaan Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII.....	101
4.2.2	Perbedaan dan Peningkatan Penguasaan Materi Siswa dengan Model <i>Pembelajaran Teams Games Tournament</i> (TGT).....	108
BAB V PENUTUP.....		113
5.1	Simpulan.....	113
5.2	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA		115
LAMPIRAN.....		120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget	23
Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	31
Tabel 3.1 Validitas butir soal uji coba	72
Tabel 3.2 Klasifikasi Reabilitas	73
Tabel 3.3 Kriteria Daya Pembeda Soal	74
Tabel 3.4 Rekap Hasil Analisis Daya Pembeda.....	75
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	75
Tabel 3.6 Rekap Hasil Uji Tingkat Kesukaran	76
Tabel 4.1 Nilai Observasi Guru selama Implementasi Model <i>Teams</i> <i>Games Tournament</i> (TGT)	82
Tabel 4.2 Nilai Aktivitas Siswa Selama Implementasi Model <i>Teams</i> <i>Games Tournament</i> (TGT)	84
Tabel 4.3 Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Model <i>Teams</i>	85
<i>Games Tournamnet</i> (TGT)	85
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> ranah kognitif.....	87
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post Test</i> kognitif.....	88
Tabel 4.6. Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Ranah Kognitif.....	88
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Afektif.....	90
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Afektif	91
Tabel 4.9 Perbandingan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Ranah Afektif	91
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Psikomotorik.....	93
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Psikomotorik	94

Tabel 4.12 Perbandingan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Ranah Psikomotorik	94
Tabel 4.13 Hasil Analisis Nilai Akhir Siswa	96
Tabel 4.14 Perbandingan Hasil Analisis Nilai Akhir Siswa	96
Tabel 4.15 Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	98
Tabel 4.16 Uji T <i>Paired Sampel T-Test</i>	99
Tabel 4.17 Hasil Uji Gain <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	100

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	60
----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Rules	41
Gambar 2.2 Taksonomi Bloom Versi Lama dan Versi Baru	47
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	63
Gambar 4.1 Diagram Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Model <i>Teams Games Tournamnet (TGT)</i>	86
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Ranah Kognitif	89
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Ranah Afektif	92
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Pre-Test</i> Ranah Psikomotorik	95
Gambar 4.4 Grafik Nilai akhir siswa	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.....	120
Lampiran 2 RPP	122
Lampiran 3 Lembar Kerja Siswa I.....	135
Lampiran 4 Lembar Lembar Kerja Praktikum.....	143
Lampiran 5 Materi Pembelajaran.....	145
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	153
Lampiran 7 Kisi-Kisi Validitas Soal.....	155
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal	157
Lampiran 9 Soal Evaluasi	159
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal Evaluasi.....	172
Lampiran 11 Kisi-Kisi soal <i>Pre-test</i> dan <i>post test</i>	173
Lampiran 12 soal <i>Pre-test</i> dan <i>post test</i>	175
Lampiran 13 Kunci Jawaban soal <i>Pre-test</i> dan <i>post test</i>	185
Lampiran 14 Lembar Observasi Sikap Sosial Penilaian Sikap.....	186
Lampiran 15 Lembar Observasi Keterampilan Praktikum	188
Lampiran 16 Lembar Lembar Observasi Model <i>Teams Games Tournament</i>	190
Lampiran 17 Rekapitulasi Butir Soal.....	194
Lampiran 18 Rekapitulasi Validitas Hasil Analisis Soal Uji Coba	197
Lampiran 19 Hasil Uji Reabilitas Tes.....	200
Lampiran 20 Hasil Uji Daya Beda	201
Lampiran 21 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	203
Lampiran 22 Daftar Nilai Siswa	20

Lampiran 23 Nilai aktivitas siswa.....	207
Lampiran 24 Uji Normalitas	209
Lampiran 25 Uji T Paired <i>Sampel T-Test</i>	210
Lampiran 26 Uji <i>N-Gain</i>	211
Lampiran 27 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	212
Lampiran 28 Sampel Angket Siswa.....	213
Lampiran 29 Surat Izin Penelitian.....	215
Lampiran 30 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	216
Lampiran 31 Nama Siswa	217
Lampiran 32 Hasil Nilai Tengah Semester Siswa	219
Lampiran 33 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	223

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri yang dilakukannya secara terus-menerus dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Menurut Suherman (dalam Fitri dan Mirna, 2013: 2) “seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku”. Perubahan tingkah laku tersebut dapat teramati dan berlangsung relatif lama dan terjadi akibat adanya usaha. Belajar merupakan

proses internal yang kompleks yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dilakukan dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan dalam pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa di kelas maupun di luar kelas. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap. Salah satu prinsip pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang sebaiknya menanamkan keterampilan belajar dalam proses pembelajaran. Proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa mengalaminya dan menemukannya sendiri.

Salah satu pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014).

Hasil penelitian PISA (*the Programme for International Student Assessment*) tahun 2015 menunjukkan bahwa kemampuan anak Indonesia di bidang sains 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 hasil nilai UN IPA SMP pada tahun 2016-2018 mengalami penurunan dengan rata-rata nilai tahun 2016 sebesar 65,05, tahun 2017 sebesar 55,51 dan tahun 2018 sebesar 52,96 (detiknews.com/28/05/18).

Permasalahan lain juga ditemukan dalam pembelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang. Hal ini diperkuat dengan hasil dokumentasi nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) mata pelajaran IPA kelas VII tahun Ajaran 2018/2019. Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 71 pada penilaian kognitif di kelas VIIA dari 32 siswa terdapat 12 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 37.5 % yang belum tuntas. Pada kelas VII B dari 32 siswa terdapat 12 siswa yang nilainya masih dibawah KKM atau 37.5 % yang belum tuntas, pada kelas VII C yang terdiri dari 32 siswa terdapat 15 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 46.87% siswa yang belum tuntas. pada kelas VII D yang terdiri dari 32 siswa terdapat 10 siswa yang nilainya dibawah KKM atau 31.25 % siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 14 Semarang, saat pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan metode ceramah yang lebih di dominasi oleh guru sehingga aktivitas dalam pembelajaran cenderung pasif yang menyebabkan siswa lebih banyak berbicara sendiri, siswa cenderung individual bekerja sendiri, acuh terhadap materi yang diajarkan, kurangnya tingkat partisipasi siswa, dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas. Selain itu berdasarkan wawancara singkat dengan guru mata pelajaran IPA, penilaian lebih terfokus pada ranah kognitif saja.

Untuk penilaian psikomotorik guru sesekali menilai dari hasil tugas seperti pembuatan poster dan siswa jarang melakukan praktikum dikarenakan keterbatasan alat.

Sejalan dengan hal tersebut Al-Tabany (2017: 6) juga menyatakan, bahwa masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal dewasa ini yakni masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar) dalam artian, bahwa proses pembelajaran saat ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikir.

Berdasarkan hasil analisis penelitian oleh Al-Tabany (2017: 7) terhadap rendahnya penguasaan materi peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered*, sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Dalam hal ini siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu

perlu menerapkan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Di antara faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu faktor kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Adanya interaksi antara guru dan siswa serta pengetahuan guru baik tentang subjek materi mengenai siswa maupun mengenai proses belajar mengajar secara keseluruhan merupakan hal yang harus diwujudkan dalam pembelajaran. Menurut Supriadi (dalam Teurah, 2015: 139) guru memberi kontribusi terhadap prestasi belajar sebesar 34%, sedangkan manajemen 22%, waktu belajar 18% dan sarana fisik 26%. Guru yang kurang mampu mengatur dan mengolah pembelajaran dengan baik, sesuai dengan tahap-tahap yang diharapkan dalam hal perencanaan, pelaksanaan, pengorganisasian dan pengevaluasiannya akan berdampak pada pelaksanaan pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan membuat siswa bersemangat dan lebih aktif dalam belajar sehingga guru sebagai fasilitator dan sekaligus motivator bagi siswa bertanggung jawab dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik. Menurut Majid (dalam Suaeb, 2018: 147) siswa yang belajar dengan pembelajaran yang tidak bermakna akan menyebabkan siswa bosan dan menurunkan semangat dalam belajar yang akan berdampak pada penguasaan materi siswa.

Dalam kurikulum 2013 sebagai hasil pembaruan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menghendaki bahwa suatu pembelajaran pada

dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta, tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi dan sintesis. Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model yang sesuai serta dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran di sekolah, seorang guru dituntut mampu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi siswa. Untuk menilai penguasaan materi siswa tidak dapat di nilai dari ranah kognitif saja melainkan juga dari ranah afektif dan psikomotor siswa. Sehingga dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang optimal diperlukan kecermatan guru memilih dan menerapkan serta menyusun model pembelajaran.

Sangatlah urgensi bagi para pendidik khususnya guru untuk memahami karakteristik materi, peserta didik, dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran, terutama berkaitan dengan pemilihan terhadap model pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dalam mengkonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Untuk membantu penguasaan siswa terhadap materi IPA diperlukan penerapan model-model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan

pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan Model Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan pembelajaran berbasis sosial. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi, komunikasi dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Belajar kooperatif bukanlah sesuatu yang baru. Sebagai guru dan mungkin siswa kita pernah menggunakannya atau mengalaminya. Dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama dalam suatu tim dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivisme. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Al-Tabany, 2017: 108).

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk tujuan yang sama dengan saling membantu untuk belajar. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman

sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diajarkan keterampilan khusus agar bekerjasama dalam kelompok dapat berjalan lancar yaitu sebagai pendengar aktif, mampu memberi penjelasan yang baik dan berdiskusi dengan teman kelompok.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, diantaranya yaitu: (1) *Teams Games-Tournament (TGT)*, (2) *Team Assisted Individualization (TAI)*, (3) *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, (4) *Number Heads Together (NHT)*, (5) *Jigsaw*, (6) *Think Pair Share (TPS)*, (7) *Two Stay Two Stay*, (8) *Role Playing*, (9) *Pair Check*, (10) *Cooperative Script*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status (Subroto dan Umayah, 2015: 147). Selain itu Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Teams Games Tournament (TGT)* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tujuan tajam dengan satu jawaban benar ataupun dengan tujuan yang menggunakan penilaian terbuka seperti esai atau kinerja. Sehingga model ini dapat diimplementasikan untuk mata pelajaran IPA. Terdapat lima komponen dalam pembelajaran kooperatif model *Teams*

Games Tournament (TGT) yaitu penyajian kelas, kelompok (*teams*), *games*, *tournament*, dan penghargaan kelompok (Suaeb dkk., 2018: 150)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang oleh beberapa peneliti telah dibuktikan keefektifannya. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Erlinda (2017) tentang keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah menyimpulkan bahwasannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga efektif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang dengan hasil uji ketuntasan belajar individu kelas eksperimen dari rata-rata nilai sebesar 44,6 menjadi 86,7 dan ketuntasan belajar klasikal dari 17% meningkat menjadi 94% dengan kriteria tuntas secara klasikal.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Ginting (2016) tentang pengelolaan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar dengan hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan signifikan yang disebabkan oleh pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. nilai rata-rata *post-tes* kelas eksperimen sebesar 83,67 dan nilai rata-rata *post-tes* kelas kontrol sebesar 76 dan termasuk dalam kategori aktif.

Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Bahagiani dkk. (2017) tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kreatif bahwasannya kemampuan berpikir kreatif siswa pada

kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 1 Sindangrasa dengan hasil perhitungan nilai signifiansi $0,001 < 0,05$ bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Mencermati dari berbagai penelitian terdahulu, bahwa penelitian yang telah dilakukan hanya mengkaji mengenai hasil belajar siswa dari ranah kognitif saja dan belum menyentuh hasil belajar dari ranah afektif dan psikomotorik bahkan penelitian sebelumnya tidak mengkaji bagaimana proses dari implementasi model pembelajaran ditinjau dari kegiatan guru selama mengajar dan aktivitas belajar siswa. Dengan itu peneliti ingin mengkaji lebih jauh mengenai implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ditinjau dari kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa serta melakukan penilaian terhadap penguasaan materi dari semua ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada variabel dan metode yang digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi, objek dan hasil pencapaian yang berbeda antara satu dengan yang lain serta memberikan hasil penelitian yang baru.

Berdasarkan beberapa alasan dan pertimbangan di atas, maka dilakukan penelitian secara mendalam dan menyeluruh mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 14 Semarang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya nilai mata pelajaran IPA yang diperoleh siswa.
2. Siswa pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau *teacher center*.
4. Belum adanya model pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran IPA.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti dapat membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Cakupan penilaian penguasaan materi mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
3. Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian perbedaan dan peningkatan penguasaan materi sebelum dan sesudah diimplementasikannya model *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA materi pemanasan global siswa kelas VII.

5. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas VII SMP Negeri 14 Semarang tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan cakupan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang?
2. Apakah terdapat peningkatan penguasaan materi mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini diantaranya;

1. Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang.
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan penguasaan materi mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Adapun manfaat tersebut terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengimplementasian model pembelajaran dalam upaya mendukung proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Serta memberikan referensi tambahan terkait implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan masukan dan saran kepada sekolah dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih baik.

b. Manfaat bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan kompetensi siswa sehingga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi dalam belajarnya.

c. Manfaat bagi Guru

Menambah wawasan bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian serta memotivasi untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan pengertian dan penegasan istilah .

1. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya
2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang merangsang aktivitas belajar peserta didik dalam bentuk permainan yang rileks disamping menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab dan persaingan belajar untuk berkompetisi dalam mencari yang terbaik.
3. Penguasaan materi merupakan hasil atau kemampuan yang dicapai siswa pada sejumlah mata pelajaran setelah melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengukuran penguasaan materi dilakukan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

BAB II

KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kerangka Teoretik

2.1.1 Tinjauan Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pembelajaran

Menurut Rusman (2013: 99) Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu 1) interaksi antara pendidik dengan siswa; 2) interaksi antara sesama siswa atau antar sejawat; 3) interaksi siswa bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi siswa bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran ini, Sudjana (dalam Kustiono, 2013) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar (Rusman, 2014).

Proses tindakan dari belajar pada dasarnya adalah bersifat internal, namun proses tersebut juga tidak bisa terlepas dari faktor-faktor eksternal seperti perhatian siswa, motivasi, dan faktor lainnya. Dalam pembelajaran guru haruslah mampu menciptakan suasana yang menyenangkan serta mampu menarik perhatian siswa agar mampu mencurahkan energinya sehingga siswa dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai yang diharapkan.

Menurut Briggs (dalam Ani dan Rifai, 2016) pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat peristiwa yang dapat mempengaruhi siswa dalam pembelajaran sehingga dapat memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa tersebut memungkinkan siswa untuk membangun pembelajaran yang bersifat internal maupun eksternal. Bersifat internal bila siswa melakukan *self instruction*

dan bersifat eksternal bila bersumber dari pendidik. Sehingga unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai serangkaian peristiwa eksternal dari siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Dimana, siswa diharapkan mampu memproses informasi atau pengetahuan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Gagne dalam Ani dan Rifai, 2016).

Pembelajaran pada dasarnya berorientasi pada bagaimana siswa berperilaku, memaknai bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat mempengaruhi siswa untuk memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara pendidik dengan siswa ataupun antar siswa.

2.1.1.2 Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Daryanto: 2010). Sedangkan menurut Djamarah (2002) yang dikutip Kustiono (2012) menyatakan, bahwa belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme ataupun pribadi. Kegiatan belajar dan mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar dan mengajar, menilai proses dan hasil belajar, kesemuanya

termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru, jadi hakikat belajar adalah perubahan perilaku (*a change in behaviour*).

Belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya. Dalam pandangan konstruktivisme, 'belajar' bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, melainkan belajar lebih bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru. Proses pembangunan ini bisa melalui asimilasi atau akomodasi (Mc Mahon dalam Al-Tabany, 2017: 18).

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya (Rusman, 2013).

2.1.1.3 Ciri-Ciri Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku. Baharrudin dan Wahyuni (2010) mengemukakan ciri-ciri dari belajar adalah sebagai berikut :

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
2. Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

2.1.1.4 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Baharrudin dan Wahyuni (2010) didalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut:

1. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif.
2. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
3. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.

4. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan memuat proses belajar lebih berarti.
5. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Menurut Buce Weil (1980) yang dikutip Rusman (2013) ada tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran, yaitu *Pertama*, proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. *Kedua*, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial dan logika. *Ketiga*, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial.

Sedangkan menurut Daryanto (2010) terdapat prinsip-prinsip dalam pembelajar, diantaranya:

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
3. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan insruksional.
4. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery
5. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

6. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
7. Belajar perlu adanya interaksi siswa dengan lingkungannya.
8. Belajar adalah proses hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain, sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan, stimulus yang diberikan respon yang diharapkan.
9. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian dan keterampilan atau sikap itu mendalam pada siswa.

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori utama yang mendukung model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah teori belajar konstruktivisme. Pada teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa tugas pendidik bukan memberikan pengetahuan kepada siswa, sebab siswa sendirilah yang harus mengkonstruksikan pengetahuan yang ada didalam memorinya sendiri (Aini dan Rifa'i, 2016).

Menurut Sunanik (2014: 14) pandangan konstruktivisme menyatakan bahwa siswa secara aktif akan membangun pengetahuan mereka dengan cara terus-menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru. Dengan kata lain konstruktivisme merupakan teori perkembangan kognitif yang lebih menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang realita.

Menurut teori konstruktivisme, prinsip paling penting dalam pembelajaran bahwa tugas pendidik hanya membantu siswa untuk menemukan atau menerapkan gagasannya sendiri, mengajarkan siswa untuk menemukan informasi yang bermakna dan relevan dengan materi pelajaran, serta pendidik harus mampu

mendorong siswa untuk belajar, memperoleh pemahaman dan penguasaan materi yang dipelajari dengan strategi belajarnya sendiri. Ini sesuai dengan pendapatnya Slameto (dalam Purwanti, 2015) bahwa dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional. Penerimaan pelajaran yang didapat dari aktivitas siswa sendiri, tidak akan hilang begitu saja kesannya, tetapi akan dipikirkan dan diolah sehingga siswa akan memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik

Perkembangan konstruktivisme dalam belajar tidak terlepas dari usaha keras Jean piaget dan Vygotsky. Kedua tokoh ini menekankan pada pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kelompok akan dapat meningkatkan perubahan secara konseptual.

2.1.2.1 Teori Konstruktivisme Jean Piaget

Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya seperti sebuah kotak yang masing-masing mempunyai makna yang berbeda. Pengalaman yang sama bagi seseorang akan dimaknai berbeda oleh masing-masing individu. Setiap pengalaman baru akan dihubungkan dengan kotak-kotak atau struktur pengetahuan dalam otak manusia.

Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget, sebagai contoh untuk siswa pada rentang usia 11-15 tahun berada pada tahap operasional formal. Pada usia ini yang perlu dipertimbangkan adalah aspek-aspek perkembangan remaja. Dimana siswa mengalami tahap transisi dari penggunaan operasi konkret ke penerapan operasi formal dalam bernalar. Sehingga siswa mulai menyadari

keterbatasan pemikiran mereka, dimana mereka mulai bergelut dengan konsep yang ada di luar pengalaman mereka sendiri (Al-Tabany, 2013)

Tabel 2.1 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
Sensorimotor	0 – 2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan objek” dan kemajuan gradual (secara berangsur) dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah ke tujuan.
Pra-operasional	2 – 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk menyatakan objek-objek. Sehingga dalam tahap ini pemikiran masih egosentris dan sentris.
Operasi konkrit	7 – 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik pemikiran tidak lagi sentris tetapi desentris, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
Operasi Formal	11 tahun – dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis

Menurut Slavin (dalam Al-Tabany, 2013) perkembangan kognitif oleh Piaget sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Berikut ini implikasi penting dalam model pembelajaran dari teori piaget.

1. Memusatkan perhatian pada berpikir atau proses mental anak, tidak sekadar pada hasilnya saja. Sehingga guru tidak hanya berfokus terhadap kebenaran

jawaban siswa, akan tetapi guru juga harus memahami bagaimana proses siswa memecahkan masalah dan sampai menemukan jawaban tersebut.

2. Memperhatikan peran aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa tidak mendapat penekanan, melainkan siswa didorong untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan.
3. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Sehingga guru lebih mampu melakukan upaya untuk mengatur kegiatan kelas dalam bentuk kelompok kecil daripada kelas yang utuh.

Implikasi dalam proses pembelajaran adalah saat guru memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep, memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan pola berpikir formal.

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 *Teams Games Tournament* (TGT), karena teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif.

2.1.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky

Menurut Vygotsky belajar merupakan sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. *Pertama*, belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. *Kedua*, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan social budaya (Baharrudin dan Wahyuni, 2007). Pengetahuan yang telah ada sebagai hasil dari proses elemen dasar selanjutnya akan lebih berkembang ketika individu berinteraksi langsung dengan lingkungan sosial budaya mereka. Oleh karena itu Vygotsky lebih menekankan pentingnya peran interaksi sosial terhadap perkembangan belajar seseorang.

Pada dasarnya setiap anak tidak dapat melakukan sesuatu sendiri, sehingga memerlukan bantuan orang lain. Hal inilah yang mendasari pemikiran Vygotsky bahwa belajar dimulai ketika seseorang dalam perkembangan *zone proximal*, yaitu suatu tingkatan yang dicapai oleh anak ketika Ia melakukan perilaku sosial. Dalam belajar *Zone Of Proximal Development (ZPD)* ini dapat dipahami pula sebagai selisih atau perbedaan antara melakukan pekerjaan secara individu atau seorang diri dengan pekerjaan yang dilakukan secara kelompok atau dengan bantuan orang dewasa. Maksimalnya perkembangan *Zone Of Proximal Development (ZPD)* ini bergantung pada intensifnya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sosialnya.

Menurut konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*, perkembangan psikologi bergantung pada kekuatan sosial luar sekaligus pada kekuatan batin (*inner resources*). Asumsi konsep dasar ini adalah bahwa perkembangan

psikologis dan pembelajaran tertanam secara sosial, dan untuk memahaminya kita harus menganalisis masyarakat sekitar dan hubungan sosialnya. Vygotsky menyatakan bahwa anak mampu meniru tindakan yang melampaui kapasitasnya, namun hanya dalam batas-batas tertentu. Ketika sedang meniru, anak sanggup melakukan secara lebih baik bila dibimbing oleh orang dewasa daripada dilakukannya sendiri.

Vygotsky memiliki konsep tingkat pengetahuan atau pengetahuan berjenjang yang disebut *scaffolding*. *Scaffolding* adalah memberikan bantuan atau dukung besar kepada siswa pada saat awal pembelajaran, kemudian secara berangsur-angsur mengurangi bantuan tersebut setelah siswa mampu melakukan tugasnya secara mandiri. Dalam hal ini bantuan yang diberikan guru yaitu berupa petunjuk, dorongan dan menguraikan masalah kedalam bentuk lain yang memungkinkan siswa untuk mudah memahaminya. Implementasinya yaitu siswa seharusnya diberikan tugas-tugas kompleks, sulit dan realistis, dan kemudian diberikan bantuan secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

Bersadarkan teori belajar tersebut, pembelajaran IPA menggunakan model *Teams 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.

2.1.2.3 Strategi Belajar Konstruktivisme

Pendekatan belajar konstruktivisme memiliki beberapa strategi dalam proses belajar. Strategi-strategi belajar (Slavin dalam Baharrudin dan Wahyuni, 2007) tersebut adalah:

1. *Top-down processing*

Dalam pembelajaran siswa belajar dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan. Dari masalah tersebut akan menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan. Misalnya, siswa ditugaskan untuk menulis sebuah kalimat. Dari kalimat tersebut siswa akan belajar untuk membaca dan bagaimana menulis tanda baca yang benar.

2. *Cooperative learning*

Strategi yang digunakan untuk proses belajar dengan cara belajar kelompok. Pada dasarnya siswa akan lebih mudah menyelesaikan tugas bila mereka mendiskusikannya dengan siswa yang lain. *Cooperative learning* lebih menekankan pada lingkungan sosial belajar dan menjadikan kelompok belajar sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan dan mengeksplorasi pengetahuan tersebut.

3. *Generative learning.*

Strategi ini menekankan pada adanya integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan yang baru diperoleh dengan skemata. *Generative learning* ini mengajarkan sebuah metode yang untuk melakukan kegiatan mental saat belajar, seperti membuat pertanyaan, kesimpulan atau analogi-analogi terhadap apa yang sedang dipelajarinya.

2.1.3 Model Pembelajaran

Menurut Joyce yang dikutip Al-Tabany (2017: 23) model pembelajaran adalah suatu rencana atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Adapun Soekamto, dkk (dalam Al-Tabany, 2017: 24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran merupakan satu kesatuan dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2012).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola pembelajaran yang telah direncanakan dan disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yakni: (1) rasional teoretik yang logis yang disusun oleh para pencipta, (2) landasan pemikiran

tentang apa dan bagaimana siswa belajar, (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat berhasil, (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Sanjaya, 2006: 128).

Seorang guru perlu mengetahui ciri-ciri model pembelajaran. Rusman (2012) mengemukakan enam ciri-ciri model pembelajaran, meliputi: (1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu; (2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu; (3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas; (4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung; (5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran yang meliputi dampak pembelajaran dan dampak pengiring; dan (6) Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal dalam memilihnya. Menurut Rusman (2012) terdapat empat dasar pertimbangan pemilihan model pembelajaran, meliputi: (1) pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai; (2) pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran; (3) pertimbangan dari sudut siswa; dan (4) pertimbangan lainnya yang bersifat non-teknis.

2.1.4 Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama serta keterampilan-keterampilan tanya jawab (Trianto dalam Jumiatu, dkk. 2011: 165).

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok kecil dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok yaitu mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivisme. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Menurut Ibrahim, dkk. (dalam Al-Tabany, 2017) menyatakan bahwa belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa belajar lebih banyak dari teman mereka dalam belajar kooperatif daripada dari guru.

Menurut Al-Tabany (2017) terdapat 6 langkah atau fase didalam melaksanakan pembelajaran kooperaif. Langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Di awal pembelajaran guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran serta berusaha untuk memberikan motivasi terhadap siswa agar lebih giat belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran serta menyatikan materi dengan metode demonstrasi, ceramah ataupun metode lain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara pembentukan kelompok belajar, membantu siswa untuk bergabung dengan masing-masing kelompok dan melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat melakukan diskusi tugas. Jika ada kelompok yang kurang paham atau mengalami kesulitan maka guru harus berusaha untuk membantu kelompok tersebut.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil diskusi kelompok tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang kemudian ditanggapi oleh kelompok lain.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok. Penghargaan ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

Keenam fase atau langkah tersebut harus dilakukan dengan baik dan benar sesuai urutan jika ingin pembelajaran kooperatif berhasil diimplementasikan dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk memiliki keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja kelompok seperti kemampuan

berkomunikasi, mempercayai orang lain maupun mengelola konflik dalam kelompok.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Johnson yang dikutip oleh Al-Tabany (2017: 109) menyatakan, bahwa tujuan pokok belajar kooperatif ialah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam satu tim, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah.

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam (Ibrahim, dkk. Dalam Anggraeni, 2014: 124).

Struktur tujuan kooperatif terjadi jika siswa dapat mencapai tujuan mereka hanya jika siswa lain dengan siapa mereka berkeja sama mencapai tujuan itu. Tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keberagaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam suatu usaha meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda, yaitu sebagai siswa ataupun guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai suatu tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah (Al-Tabany, 2017: 111)

Tinjauan tentang pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut memerlukan kerjasama antar-siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini bergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, di mana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam kelompok belajar.

2.1.4.3 Variasi dalam Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Beberapa variasi model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kooperatif menurut Huda (2013: 197) yaitu diantaranya: (1) *model Teams Games-Tournament (TGT)*, (2) *Team Assisted Individualization (TAI)*, (3) *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, (4) *Number Heads Together (NHT)*, (5) *Jigsaw*, (6) *Think Pair Share (TPS)*, (7) *Two Stay Two Stay*, (8) *Role Playing*, (9) *Pair Check*, (10) *Cooperative Script*.

Ada banyak variasi model dalam pembelajaran kooperatif, disini penulis memilih model pembelajaran kooperatif *Teams Games-Tournament (TGT)*. Dimana penulis ingin mengetahui bagaimana implementasi *Teams Games-Tournament (TGT)* sehingga guru dapat mengimplementasikan model tersebut untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas serta dapat memudahkan siswa dalam belajar serta menguasai materi pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru.

2.1.5 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dikembangkan oleh Davis De Vries dan Keith Edward di Universitas Johns Hopkins sebagai model pembelajaran kooperatif pertama (Rusmawati dkk., 2013). Model ini mendorong siswa untuk lebih kompetitif, bekerja bersama dengan siswa lain dan menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kelompok, *games*, *Tournamnent* dan penghargaan (Veleo dan Chairhany, 2013: 60)

Menurut Idawati (2016: 40) pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat merangsang aktivitas belajar peserta didik melalui permainan yang menyenangkan disamping menumbuhkan, tanggung jawab, kerjasama, keterlibatan belajar dan persaingan untuk berkompetisi melalui turnamen serta mencari yang terbaik.

Pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen. Selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran dan tugas dari masing-masing kelompok. Apabila

dari salah satu anggota kelompok ada yang mengalami kendala dan kurang paham dengan materi yang diajarkan guru, maka anggota kelompok yang lain berkewajiban untuk membantu. Setelah diskusi selesai dapat dilanjutkan dengan presentasi kelompok. Apabila ada pertanyaan dari kelompok lain, maka kelompok yang melakukan presentasi harus menjawab pertanyaan tersebut sebelum guru memberikan jawaban yang sebenarnya.

Menurut Veleo dk, (2017: 260) untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi pelajaran, guru mengadakan turnamen yang dilakukan diakhir pelajaran. Ketika turnamen akademik masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan anggota untuk melakukan turnamen dengan kelompok lain. Penempatan meja turnamen yang ditempati siswa dilakukan guru dengan melihat homogenitas akademik. Siswa yang berada satu meja turnamen adalah siswa dengan kemampuan akademik yang sama. Siswa bersaing sebanyak tiga orang dan melawan siswa lain. Pemenang di setiap meja turnamen membawa jumlah poin yang sama untuk kelompoknya. Ini berarti anggota tim dengan kemampuan akademik tinggi dan rendah memiliki kesempatan untuk memperoleh point yang sama. Untuk kelompok yang memperoleh perolehan point tertinggi akan mendapatkan penghargaan (Salam dkk., 2015)

Menurut (Juwita, dkk., 2017: 154) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan *reinforcement*. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan

individual, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tertinggi.

Sedangkan menurut Retnowati dan Prastini (2014: 167) pembelajaran dengan model kooperatif TGT menuntut siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan sekaligus untuk mempersiapkan anggota timnya guna mengikuti *game* akademik yang diturnamenkan pada akhir kompetensi dasar selesai.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan saiptu jawaban benar. Meski demikian TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang sifatnya terbuka seperti esai atau kinerja (Nur dan Wikandari dalam Al-Tabany, 2017:32).

Teams games tournament (TGT) menjadikan siswa sebagai pusat dari pembelajaran serta guru hanya sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengkonstruksikan materi pelajaran sendiri serta berusaha menciptakan pembelajaran yang kondusif. Model TGT ini terdapat suatu permainan yang dapat menarik perhatian siswa, selain itu juga ada diskusi antar anggota kelompok yang membuat siswa dapat menyusun sendiri konsep-konsep yang akan dipelajarinya (Marbun dan Situmorang, 2014: 120).

Pembelajaran dengan model Teams Games Tournament siswa dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh kelompok dan turnamen yang diikuti oleh masing-masing anggota kelompok. Sehingga dengan adanya model ini diharapkan siswa dapat bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan termotivasi untuk memenangkan kelompoknya menjadi kelompok terbaik.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih menekankan interaksi antar siswa. Dalam hal ini siswa akan berkomunikasi aktif dengan anggota kelompoknya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa mampu menguasai materi pelajaran dengan mudah. Pada dasarnya siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami penjelasan dari teman sejawat dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan (Hasanah dan Rahman, 2017: 68).

Adanya interaksi ini akan membentuk suatu kekompakan dalam kelompok dan memunculkan rasa percaya diri dalam diri siswa. Hal ini terlihat saat guru mengadakan *games tournament*. Dengan adanya *games* dapat menghidupkan situasi pembelajaran. Siswa akan lebih antusias dalam mengikuti permainan sekaligus berkompetisi dalam permainan tersebut. Kompetisi dan persaingan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha menjawab pertanyaan dalam permainan yang diberikan. Secara tidak langsung siswa berkonsentrasi untuk mengingat materi yang dipelajari. Pada akhirnya akan mempengaruhi konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman sehingga hasil belajar akan optimal (Kusumaningrum, 2014).

Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran *Teamas games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan penguasaan materi siswa (Sholihah, 2016: 46)

Menurut Rusmawati dkk. (2013) keuntungan atau kelebihan dari model *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan, siswa aktif membantu dan mendorong agar sama-sama berhasil, aktif berperan sebagai tutor sebaya meningkatkan keberhasilan kelompok, dan interaksi antar siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam berpendapat dan perkembangan kognitif.

Dari pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama antar siswa. Selain itu model pembelajaran ini juga berusaha untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dengan cara permainan atau *games* disetiap akhir pembelajaran.

2.1.5.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran pasti memiliki langkah-langkah atau sintaks. Dalam implementasinya guru harus memahami bagaimana langkah-langkah tersebut

dengan benar. Berikut ini disajikan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam buku Slavin terjemahan Bacon (2005) dijelaskan, bahwa tahap-tahap dalam *Teams Games Tournament (TGT)* diantaranya sebagai berikut:

1. Presentasi

Pertama guru mengambil alih pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Selanjutnya guru mempresentasikan materi kepada siswa dengan metode yang sesuai dengan mata pelajaran, sehingga pusat awal siswa tertuju pada materi yang sedang diajarkan oleh guru. Dengan cara ini, siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh sealama guru menyampaikan materi, karena dengan demikian akan sangatlah membantu mereka mengerjakan tugas kelompok, kuis-kuis.

2. Tim

Setelah mempresentasikan materi pelajaran, selanjutnya guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yaitu dengan jumlah 4-6 orang yang masing-masing anggota dipilih secara acak atau heterogen. Penentuan kelompok dapat dilakukan dengan cara berhitung ataupun cara lain sesuai dengan kehendak guru. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3. Game

Game ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari hasil mendengarkan

materi dari guru atau presentasi kelompok. Tujuan dari *games* ini yaitu agar menambah suasana kelas menjadi variatif dan menyenangkan. *Games* dikemas semenarik mungkin namun juga masih bersifat edukatif. Menurut Harahap (2018) Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

4. *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 meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan dalam satu meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. Dalam turnamen ini siswa mewakili masing-masing anggotanya untuk mengumpulkan point sebanyak-banyaknya. Dalam turnamen ini siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh point.

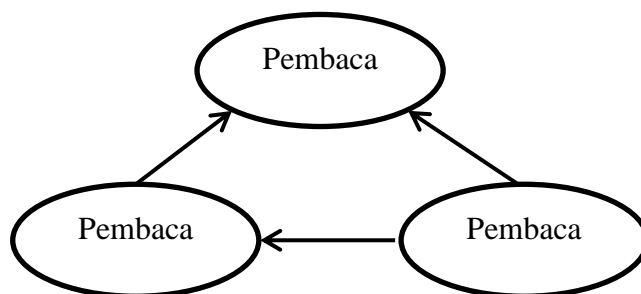
5. *Team Recognize (penghargaan kekompok)*

Guru kemudian mengumumkan kelompok terbaik, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40.

2.1.5.3 Aturan atau Skenario Permainan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Al-Tabany (2017:132) menjelaskan mengenai aturan atau skenario permainan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu:

1. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
2. Kelompok pembaca, bertugas (1) mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras-keras; dan (3) beri jawaban.
3. Kelompok penantang kesatu bertugas menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Adapun kelompok penantang kedua: (1) menyetujui pembaca memberikan jawaban yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran. Penantang kedua diperbolehkan menantang jika penantang I melewati, dan jika dia memang bersedia untuk menantang.



Gambar 2.1 Game Rules

2.1.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model *Teams Games Tournament (TGT)* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Pangestusi (dalam Erlinda, 2017) kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu (1) Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, (2) Lebih menekankan interaksi sosial dan bekerjasama serta bertanggung jawab dengan masing-masing kelompok, (3) Pembelajaran lebih variatif dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan jiwa semangat dan memotivasi siswa, (4) Mengembangkan kemampuan untuk berfikir, memecahkan masalah dan mengemukakan pendapat, (5) Mengorganisir siswa untuk lebih tanggung jawab terhadap belajar.

Menurut Pangestusi (dalam Erlinda, 2017) kelemahan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diantaranya (1) Dibutuhkan waktu yang lama untuk memahami sintak dari model pembelajaran ini, apalagi jika guru belum pernah menerapkannya dalam pembelajaran, (2) Diperlukan usaha guru untuk mengkombinasikan antara kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya, (3) Penilaian yang diperoleh kelompok, seharusnya dapat disadari guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah hasil dari usaha dan kerja keras dari setiap siswa.

2.1.6 Penguasaan Materi

2.1.6.1 Pengertian Penguasaan Materi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penguasaan adalah perbuatan (hal dan sebagainya) menguasai atau menguasai. Sedangkan materi adalah sesuatu yang jadi bahan berfikir, berunding, mengarang dan sebagainya.

Menurut Usman (2017) penguasaan materi merupakan pencapaian taraf penguasaan minimal dimana materi untuk setiap unit bahan pelajaran tercantum dalam Garis Besar Program Pengajaran (GPP). Penguasaan materi merupakan proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, minat dan sikap belajar siswa yang positif terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Penguasaan materi merupakan hasil atau kemampuan yang dicapai siswa pada sejumlah mata pelajaran setelah melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Penguasaan materi bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari melainkan menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis.

Materi pembelajaran adalah bahan ajar utama minimal yang harus dipelajari oleh siswa untuk menguasai kompetensi dasar yang sudah dirumuskan dalam kurikulum. Dengan materi pembelajaran memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara kumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu (Awaludin dalam Susana, 2017).

Menurut Sanjaya (2008: 141) bahan atau materi pelajaran (*learning materialis*) adalah "segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan". Sedangkan materi pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran merupakan inti dari kegiatan.

Penguasaan materi yang dimaksud yaitu penguasaan seorang siswa terhadap materi yang sudah dipelajarinya sehingga ia menjadikan materi pembelajaran yang telah dipelajarinya itu sebagai ilmu pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan nilai kognitif siswa dalam pembelajaran. Penguasaan materi merupakan hasil belajar kognitif siswa yang kemudian ditunjukkan dengan keterampilan praktik. Penguasaan materi pelajaran oleh siswa dapat dilakukan dengan melakukan penilaian, baik berupa penilaian kognitif, afektif maupun psikomotorik.

2.1.6.2 Indikator Penguasaan Materi

Indikator penguasaan materi yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada taksonomi ranah belajar menurut Benyamin S. Bloom yang telah diperbaiki oleh Lorin W. Anderson (Basuki dan Haryanto, 2016).

2.1.6.2.1 Ranah Kognitif

Bloom membagi domain kognisi ke dalam 6 tingkatan (level) yang terdiri dari:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan pengingatan data serta informasi yang lain.

2. Pemahaman (*Komperhension*)

Siswa memahami makna, translasi, membuat interpolasi dan menafsirkan pembelajaran dan dapat menyatakan masalah dengan bahasanya sendiri.

3. Aplikasi (*Application*)

Pada tahapan ini, siswa memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori didalam proses pembelajaran. Siswa dapat menerapkan apa yang dipelajarinya saat didalam kelas ke dalam situasi yang baru.

4. Analisis (*Analisis*)

Siswa mampu menganalisis informasi atau pelajaran yang diterima saat pemberlajaran dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi untuk mengenali pola atau hubungannya. Selain itu siswa mampu membedakan antara fakta dan simpulan.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Siswa akan mampu menjelaskan skenario yang sebelumnya tidak terlihat, serta mampu mengenali data atau informasi yang menuntut untuk menghasilkan solusi dari permasalahan yang ada. Siswa juga dapat menempatkan bagian-bagian menjadi satu keseluruhan yang nantinya dapat menciptakan makna baru suatu struktur.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja dan lain-lain serta mampu membuat pertimbangan tentang nilai-nilai suatu gagasan atau bahan-bahan kajian.

Lorin Anderson dan Krathwohl (dalam Basuki dan Haryanto, 2016) telah membuat revisi pada taksonomi Bloom dengan perubahan sebagai berikut:

1. Mengingat (*remember*)

berkaitan dengan daya ingat siswa terhadap informasi yang diperolehnya. Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah dan lain sebagainya tanpa harus memahami atau menggunakan.

2. Memahami (*understanding*)

Kemampuan untuk menangkap atau membangun makna dari materi. Pada tingkat kemampuan ini siswa dituntut untuk memahami yang berarti mengetahui sesuatu hal dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Kata kerja yang termasuk dalam kategori ini yaitu membandingkan, membedakan, menyimpulkan, menjelaskan, mengidentifikasi, dan lain-lain.

3. Menerapkan (*applying*)

Berkaitan dengan dapatkah siswa menerapkan pemahamannya dalam situasi baru. Pada tingkat ini siswa dituntut mampu memilih dan menggunakan teori, hukum atau metode secara tepat. Menerapkan berkaitan dengan mengacu

pada situasi dimana bahan belajar yang digunakan dibuat dalam bentuk produk seperti model, presentasi, wawancara, atau simulasi.

4. Menganalisis (*analyzing*)

Siswa dituntut mampu menganalisis atau merinci suatu situasi atau bahan pengetahuan menurut bagian-bagian yang lebih kecil atau lebih rinci dan menemukan hubungan antara bagian yang satu dengan yang lain.

5. Menilai (*evaluating*)

Siswa mampu memberikan penilaian terhadap gagasan, metodologi, prosedur dengan kata kunci menyimpulkan, membuktikan, menghubungkan, meringkas dan lain-lain.

6. Menciptakan (*creating*)

Kemampuan dalam mengaplikasikan konsep materi pelajaran menjadi suatu produk atau membuat suatu pola menjadi makna baru. Kata kerja yang termasuk kategori ini yaitu menulis, menggabungkan, mengintegrasikan, menciptakan, merevisi dan lain-lain.



Gambar 2.2 Taksonomi Bloom Versi Lama dan Versi Baru

Jika dilihat dari gambar diatas, terdapat perubahan yaitu hilangnya *synthesis* menjadi *creating*. Di sini menunjukkan adanya perubahan dari ranah yang dinyatakan dalam kata benda menjadi kata kerja. Hal ini sesuai semangat bahwa dalam dalam pembelajaran yang terpenting adalah keaktifan siswa dalam mengerjakan sesuatu (Basuki dan Haryanto, 2016).

2.1.6.2.2 Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi dan sikap.

1. Menerima (*Receiving atau attending*), dalam hal ini siswa lebih peka terhadap keberadaan suatu fenomena atau rangsangan. Siswa juga mulai timbul kesadaran, perhatian, dan kemauan untuk menerima.
2. Menanggapi (*Responding*), siswa berpartisipasi aktif sebagai bagian dari pembelajar. Menyimak dan bereaksi terhadap suatu fenomena tertentu. Dalam hal ini pembelajar cukup termotivasi untuk berperan serta menanggapi rangsangan yang datang berupa gagasan.
3. Menilai (*Valuating*), terdiri atas menerima nilai, memilih nilai, dan komitmen. Dalam tahap ini pembelajar memahami bahwa gejala atau sesuatu perilaku memiliki nilai yang berupa hasil dari produk sosial.
4. Organisasi (*Organization*), mengorganisasi nilai menjadi prioritas untuk membandingkan perbedaan nilai dan menciptakan suatu sistem nilai.

5. Menghayati nilai (*Internalizing Value*), memiliki sistem nilai yang mengontrol perilaku yang ajeg dan yang paling penting merupakan karakteristik dari pembelajar sehingga tataran ini disebut pula karakteristik nilai.

Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotorik dipengaruhi oleh kondisi afektif siswa. Siswa yang memiliki minat dan sikap positif akan merasa senang dan tertantang untuk mempelajari mata pelajaran sehingga hasil yang dicapai maksimal (Basuki dan Hariyanto, 2016)

2.1.6.2.3 Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik.

1. Persepsi, kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikannya untuk memperkirakan sesuatu.
2. Kesiapan, kesiapan pembelajar untuk bertindak yang meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosi.
3. Respon terbimbing, tahapan awal dalam pembelajaran keterampilan yang kompleks termasuk imitasi dan *trial and error*. Ketepatan kinerja diperoleh dengan cara mempraktikannya.
4. Gerakan Mekanisme, kemampuan untuk melakukan keterampilan motoric yang kompleks. Ini adalah tahapan tengah-tengah dalam pembelajaran keterampilan kompleks.
5. Respon yang kompleks, kemahiran yang diindikasikan oleh kinerja yang cepat, akurat dan terkoordinasi benar.

6. Penyesuaian dan keaslian, yaitu kemampuan pebelajar untuk memodifikasi keterampilan motoriknya untuk menyesuaikan diri dengan situasi baru.

Menurut Basuki dan Hariyanto (2016) penilaian hasil belajar psikomotor meliputi: 1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, 2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan-urutan pengerjaan, 3) kecepatan mengerjakan tugas, 3) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau kriteria yang telah ditentukan. Untuk mengukur hasil belajar psikomotor, ada dua hal yang perlu dilakukan, yaitu membuat soal dan membuat perangkat instrument untuk mengamati kinerja peserta didik.

Indikator pencapaian penguasaan materi dalam penelitian ini diukur dari nilai soal *pret-test* dan *post-test* pada aspek kognitif, menggunakan instrument penilaian afektif dan dari aspek psikomotorik diukur dengan instrument pengamatan kinerja praktik siswa. Dalam aspek kognitif ini memiliki hubungan erat terhadap aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini didasarkan pada permen nomor 2003 tahun 2016 ayat (2) dijelaskan bahwa penilaian sikap merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku peserta didik. Pada ayat (3) dijelaskan bahwa penilaian pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didikan dan pada ayat (4) dijelaskan bahwa penilaian keterampilan (psikomotorik) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam tugas tertentu.

2.1.6.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Materi

Menurut Zairina (2012) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan materi pelajaran diantaranya:

1. Bakat untuk mempelajari sesuatu

Terdapat dua bakat yang dimiliki oleh individu yaitu bakat sekolah dan bakat pekerjaan. Bakat sekolah (*scholastic aptitude*) merupakan bakat dimiliki seseorang yang mendukung penyelesaian tugas-tugas atau perkembangan sekolah atau pendidikan. Bakat ini terutama berkenaan dengan kapasitas dasar untuk menguasai pelajaran/materi. Sedangkan bakat pekerjaan (*vocationak aptitude*) merupakan bakat yang dimiliki seseorang berkenaan dengan bidang pekerjaan.

Dalam buku *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* karangan Nasution (2000) John Carrol menyatakan bahwa bakat merupakan perbedaan waktu yang diperlukan untuk menguasai sesuatu, dimana waktu belajarlh yang akan mempengaruhi penguasaan materi.

2. Mutu pengajaran

Mutu pengajaran mengacu pada bagaimana seorang guru mengajar dan membelajarkan siswa saat dikelas. Setiap siswa memerlukan bantuan guru dalam memahami materi pelajaran. Seorang guru harus dapat membimbing setiap siswa secara individu hingga Ia menguasai bahan pelajaran sepenuhnya. Untuk itu guru harus berusaha mencari langkah-langkah, sumber ajar, metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Walaupun pengajaran sering dilakukan secara klasikal, tidak berarti bahwa perbedaan individu diabaikan. Dengan adanya pengajaran klasikal guru juga harus memberikan perhatian kepada setiap siswa secara individual sehingga guru mengetahui apakah siswa tersebut mampu menguasai mata pelajaran dengan baik.

3. Kesanggupan untuk memahami pelajaran

Kemampuan seorang siswa untuk menguasai suatu bidang studi banyak bergantung pada kemampuannya untuk memahami ucapan guru. Sebaliknya guru yang tidak sanggup menyatakan buah pikirannya dengan jelas sehingga tidak diahami oleh siswa, juga tidak dapat mencapai penguasaan penuh oleh siswa atas bahan ajar yang disampaikannya. Agar pelajaran dapat dipahami oleh siswa maka guru harus menyampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.

4. Ketekunan

Ketekunan belajar berhubungan dengan sikap dan minat terhadap pelajaran. Bila suatu pelajaran, karena suatu hal tidak menarik minatnya, maka siswa segera mengesampingkannya jika menjumpai kesulitan. Sebaliknya siswa dapat berjam-jam melakukan tugas jika suatu tugas itu menarik. Semakin sering anak mendapatkan kepuasan atas kemampuannya menguasai bahan pelajaran, maka makin besar pula ketekunannya (Nasution, 2000)

5. Waktu yang tersedia untuk belajar

Dalam kurikulum yang berlaku satu semester atau satu tahun, guru dapat menguraikannya menjadi tugas bulanan atau mingguan. Maksudnya yaitu

agar bahan yang sama dikuasai oleh semua murid dalam jangka waktu yang sama. Dapat dipahami bahwa waktu yang sama untuk bahan yang sama tidak akan sesuai bagi semua siswa dengan kondisi yang berbeda. Bagi siswa yang pandai, waktu itu terlalu lama. Sedangkan untuk siswa yang tidak bergitu pandai waktu itu mungkin tidak cukup. Jumlah waktu saja tidak mempertinggi keberhasilan belajar dan penguasaan materi. Selain waktu, masih perlu sikap dan minat anak untuk mempelajari bahan pelajaran, kemampuan bahasa, serta mutu pengajaran dalam kelas (Nasution, 2000).

2.1.7 Hakikat Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (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 dengan menekankan siswa untuk mencari ataupun menemukan pengetahuannya sendiri (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014).

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. Pembelajaran IPA bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir secara ilmiah dan mengaitkannya dengan aspek-aspek kecapakan hidup hasil dari data hasil observasi dan eksperimen.

Pada hakikatnya IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki berbagai visi misi yang harus diwujudkan. Di antara hal-hal yang ingin

diwujudkan dalam mata pelajaran IPA yaitu berupaya mendidik siswa berilmu dan berketerampilan yang unggul, melatih melakukan penelitian yang sesuai dengan proses atau metode ilmiah, dan belajar dengan mengaplikasikan pengetahuan terbaiknya. Selain itu juga bersikap peka, tanggap dan berperan aktif dalam menggunakan biologi untuk memecahkan masalah di lingkungannya (Tursinawati, 2013: 72).

Menurut Susanto (2015: 168), mata pelajaran 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. Sedangkan menurut Rahayu dkk. (2014: 64) Ilmu Pengetahuan Alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup. Pengetahuan sains diperoleh dan dikembangkan dengan berlandaskan pada serangkaian penelitian yang dilakukan oleh saintis dalam mencari jawaban pertanyaan ”apa?”, ”mengapa?”, dan “bagaimana?” dari gejala-gejala alam serta penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran pokok dalam kurikulum di Indonesia, termasuk dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama SMP/MTS. Bila pada jenjang SD/MI, semua mata pelajaran. Sebagai transisi menuju ke pendidikan menengah, pemisahan ini masih belum dilakukan sepenuhnya bagi siswa SMP/MTS. Materi-materi dari bidang fisika, kimia, dan biologi masih perlu disajikan sebagai suatu kesatuan dalam mata pelajaran IPA. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan yang utuh bagi siswa SMP/MTS tentang prinsip-

prinsip dasar yang mengatur alam semesta beserta segenap isinya (Widodo dkk., 2017)

Pembelajaran IPA secara terpadu dan utuh, dalam pembelajarannya setiap pengetahuan yang diajarkan harus dilanjutkan hingga membuat siswa terampil dalam menyajikan pengetahuan yang dipelajarinya dan bersikap sebagai makhluk yang mensyukuri anugerah alam semesta melalui pemanfaatan yang bertanggung jawab.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bukanlah penelitian yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian kembali mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kajian yang berbeda. Penelitian yang relevan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan Novion (2018) tentang implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan ditinjau dari hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebanyak 31 orang dengan persentase 88% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dengan persentase 12%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai 100% dengan rata-rata klasikan 93.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ginting (2016) tentang pengelolaan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar bahwasannya model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Kenaikan motivasi belajar dari siklus 1 61.11% menjadi 80.56% pada siklus II dan di akhir siklus mengalami peningkatan menjadi 91,67%

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Supardi dan Sari (2013) tentang pengaruh model *Team Games Tournament question Cards* terhadap hasil belajar siswa dengan hasil penelitian yaitu Model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh kuat sebesar 38,15% terhadap hasil belajar kimia materi pokok Hidrokarbon dan Minyak Bumi siswa kelas X SMA Negeri di Kabupaten Semarang.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Machin (2012) tentang pengaruh permainan *call cards* terhadap hasil belajar dan aktivitas pembelajaran bahwasannya media permainan *call card* berpengaruh positif terhadap aktivitas pembelajaran. Aktivitas individual siswa yang diberi permainan *call cards* mencapai rerata aktivitas 86,50 (sangat tinggi) dan tingkat kinerja guru mencapai 90,8% (sangat baik).

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dan Wasitohadi (2014) tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bahwasannya penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika. Aktivitas Belajar mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 67 dengan rata-rata 3,2 (79,

8%) dan pada siklus II meningkat menjadi 76 dengan rata-rata 3,6 (90,5%). Dari segi hasil belajar juga mengalami peningkatan, rata-rata kelas pada tes awal 60,7, tes siklus I 64,2, dan tes siklus II menjadi 74,5.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2017) tentang implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Number Head Together* (NHT) terhadap kemampuan penalaran dengan hasil penelitian model pembelajaran TGT memberikan prestasi belajar yang lebih baik dari model pembelajaran NHT dengan melihat rerata prestasi belajar pada model pembelajaran TGT sebesar 63,66 sedangkan model NHT sebesar 46,84.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Marbun dan Situmorang (2014) tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) terhadap hasil belajar siswa bahwasannya terdapat perbedaan signifikan yang disebabkan oleh pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 83,67 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 76.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Purnomo (2011) tentang keefektifan model penemuan terbimbing dan *cooperative learning* pada pembelajaran matematika dengan hasil penelitian kreativitas siswa pada pembelajaran penemuan terbimbing mendapatkan rata-rata 59,395 dan model kooperatif dengan rata-rata 59,697 sehingga keduanya lebih baik daripada model konvensional yang memperoleh rata-rata 40,34.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Putra dkk. 2017 tentang pengaruh intensitas bermain *game* terhadap tingkat kognitif bahwasannya bermain *game* dapat mengembangkan kemampuan otak berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan logika-matematika seperti kemampuan menghitung, logika berpikir dan pemecahan masalah. Serta *game* dapat membantu belajar jika bermainnya dapat dikontrol atau dibatasi dengan durasi ≤ 3 jam per hari.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2014) tentang metode stratagem melalui pembelajaran kooperatif dengan hasil penelitian penggunaan metode stratagem melalui pembelajaran kooperatif cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pemahaman konsep matematis. Hal tersebut dibuktikan dengan uji hipotesis $t_{hitung} 1,83 > t_{tabel} 1,67$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penulisan ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian terutama memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan akan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penulisan. Kerangka berfikir juga bertujuan memberikan keterpaduan dan keterkaitan antar variabel yang diteliti, sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Namun kerangka berpikir ini tetap terbuka sesuai konteks yang terjadi dilapangan secara sederhana.

SMP Negeri 14 Semarang merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013 dan memiliki sarana dan prasarana yang cukup

memadai dalam proses belajar mengajar. Namun, dalam proses belajar yang baik tidak hanya ditunjang dari segi sarana dan prasaran yang memadai saja namun juga dari segi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang memungkinkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar.

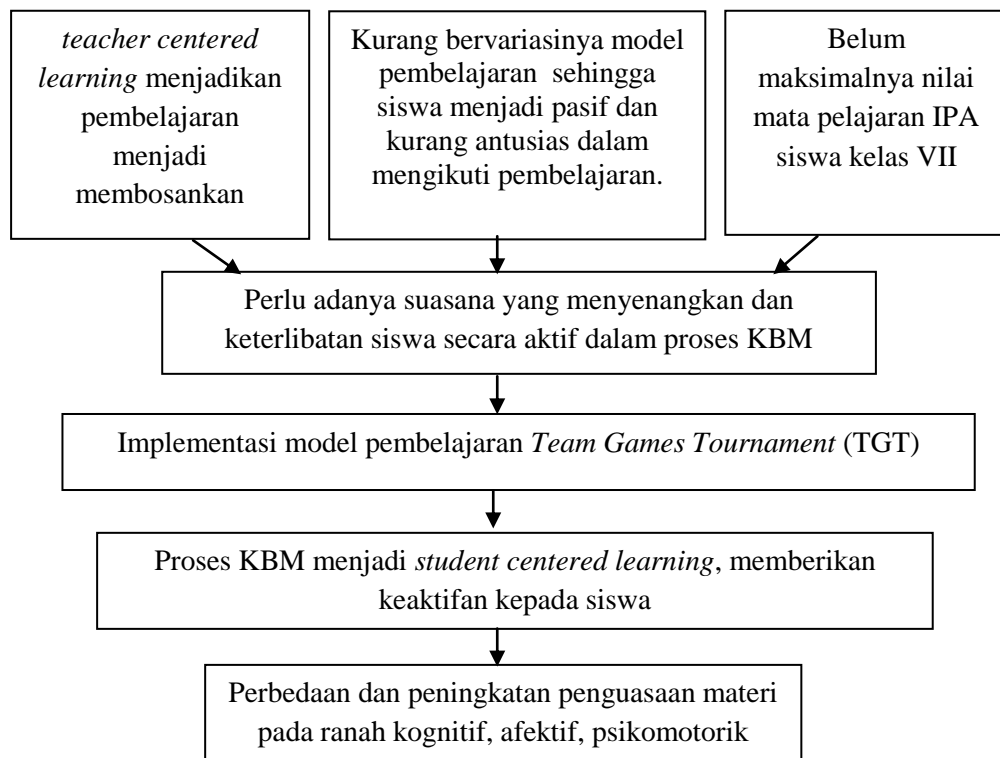
Permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 14 Semarang yaitu kurang maksimalnya nilai pada mata pelajaran IPA dimana masih terdapat beberapa siswa belum mencapai nilai KKM serta guru masih sering menggunakan metode ceramah yang kurang mengembangkan aktivitas belajar seperti berdiskusi, bekerjasama, ataupun bertanya. Selain itu dalam penilaian guru lebih mengutamakan penilaian kognitif saja sehingga belum adanya keseimbangan antara ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan membuat siswa bersemangat dan lebih aktif dalam belajar sehingga guru sebagai fasilitator dan sekaligus motivator bagi siswa bertanggung jawab dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik.

Perlunya variasi model pembelajaran mengharuskan guru untuk cermat dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pembelajaran dengan model kooperatif *Team Games Tournament* menuntut peserta didik bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan sekaligus untuk mempersiapkan anggota timnya guna mengikuti *game* akademik yang

diturnamenkan pada akhir kompetensi dasar selesai. Untuk lebih jelasnya mengenai kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sampel T-Test* dilakukan dengan cara membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan dan peningkatan antara penguasaan materi siswa sebelum dan setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games*

Tournamnet (TGT) pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang.

2. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan dan peningkatan antara penguasaan materi siswa sebelum dan setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 14 Semarang dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori berhasil. Hal tersebut dibuktikan oleh nilai observasi guru dalam mengimplementasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan nilai rata-rata 84.17 % dan mengalami peningkatan di setiap pertemuan, sedangkan hasil pengamatan pada aktivitas belajar siswa mendapat rata-rata sebesar 81,04%. Serta didukung dengan hasil tanggapan angket siswa yaitu sebesar 75% memberikan tanggapan sangat baik dan 25% memberikan tanggapan baik.
2. Terdapat peningkatan penguasaan materi mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Perbedaan penguasaan materi dibuktikan dengan hasil uji-t menggunakan *Paired Sampel T-Test* dengan hasil nilai $t_{hitung} 9,838 > t_{tabel} 2,039$. Atau dengan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak sehingga H_a .. sedangkan peningkatan penguasaan materi dibuktikan dengan uji *N-Gain* perhitungan selilih *post-test*

dan *pre-test* dengan hasil *N-gain* 0,454 berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ sehingga termasuk dalam kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, membuktikan ada perbedaan dan peningkatan penguasaan materi setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Semarang, maka peneliti memberikan saran :

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi-materi lain asalkan sesuai dengan karakteristik model pembelajaran.
2. Guru memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran, menyesuaikan sintaks model pembelajaran dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiani. 2017. Penerapan Model Pembelajaran NHT-TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Materi Matematika SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 1-20.
- Anggraeni V., & Hadi W. 2014. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014. *Jurnal Satya Widya*. 30(2), 121-136.
- Anni, Catharina Tri & Rifa'i, Achmad. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahagiani, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Guru Pendidikan Dasar*. 04 (02), 196-205.
- Baharudin, & Wahyuni, E. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Basuki, I., & Haryanto 2014. *Asesmen Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dahar, R. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Daryanto. 2010. *Belajar Dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlinda, N. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 49-55.
- Fitri, M. A. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team-Assisted Individualization* dan Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa MTSN Model Padang. *Journal Of Economic And Economic Education*, 2(1), 39- 49.
- Ginting, I. B. 2016. Pengelolaan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. *Jurnal Handayani*, 6(1), 38-48.

- Harahap, S. E. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Melalui Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal*, 8(2), 101-109.
- Hasanah, M., & Rahman, K. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Metode Tutor Sebaya untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMA N 2 PAMEKASAN. *Physisc Education Journal*, 1(1), 66-82.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jumiati, dkk., 2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Number Heads Together* (NHT) Pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar *Jurnal Lectura*, 2(2), 161-185.
- Juwita, dkk., 2017. The Effect Of Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Method Application Towards Learning Motivation And Achievement. *Jurnal INJEC*, 2(2), 154-163.
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kustiono. 2012. *Teori Belajar Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kusumaningrum, Putu Citra, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 2 (1). 146-156.
- Machin. 2012. Pengaruh Permainan *Call Cards* terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(2), 163-167.
- Melinda, J., & Situmorang, M. 2014. Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Powerpoint terhadap Hasil belajar Siswa Pada Materi Pokok Tekanan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014. *Jurnal Inpafi*, 2(3), 117-125.
- Nasution. 2000. *Didatik Asas-Aasas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noval, Z. 2014. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing dalam Permainan Sepakbola. *Jurnal Pendidikan*. 5 (3), 87—93.

- Nuraeni, dkk., 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi Chem Puzzle untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Kelas X Semester 2 SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(2), 44-52.
- Permendikbud Nomor 2003 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- PISA. 2015. *PISA Result in Focus*. Retrieved Januari 30, 2019, from HYPERLINK "<https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Indonesia.pdf>" <https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Indonesia.pdf> .
- Prastiwi, M., & Retnowati T. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Kooperatif TGT Di SMPN 1 Secang. *Jurnal Harmoni Sosial*. 2(1), 165—178.
- Purnomo, Y. 2011. Keefektifan Model Penemuan Terbimbing dan *Cooperative Learning* pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kependidikan*. 41(02), 37-54. *Jurnal Satya Widya*. 33(2), 146-153.
- Purwanti, E. 2015. Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Konsep Sistem Gerak pada Manusia Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandungan. *Journal of Education*, 65-71.
- Putra dkk. Pengaruh Bermain *Game* terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Kependidikan*. 41(1), 37-54.
- Putri, Z. (2018, Mei 28). *Kemendikbud: Nilai Rata-rata UN SMP 2018 Alami Penurunan*. Retrieved Juli 23, 2019, from <https://news.detik.com/berita/d-4042222/kemendikbud-nilai-rata-rata-un-smp-2018-alami-penurunan>.
- Rahayu dkk., 2012. Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 63-70.
- Rahmawati, N. 2017. Implementasi *Teams Games Tournament* dan *Number Head Together* Ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(02), 121-134.
- Rusman 2012 *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rusman 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. ALFABETA: Bandung.
- Rusman 2014. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think-Pair-Share. *Jurnal Pedagogia*. 67-79.

- Rusmawati, dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. (3), 123-159.
- Salam, dkk., 2015. Effects Of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique For Learning Mathematics In Secondary Schools Of Bangladesh. *Malaysian Online Journal Of Educational Technology*, 3(3), 10-21.
- Sanjaya, W. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice..* London: Allyn and Bacon. Terjemahan Yusron, N. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihah, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45-53.
- Suaeb, dkk., 2018. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan*, (3), 146—154.
- Sukamadinata, N. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Subroto, T., & Umayah, S. 2015. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Lemahabang). *Jurnal Euclid*, 2(1), 137-238.
- Sugiyono, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, K., & Sari, A. 2013. Pengaruh Model *Team Games Tournament Media Tournamentquestion Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 7 (2), 120-128.
- Susana. D. 2017. Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Leaflet terhadap Penguasaan Materi Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Retrieved januari 30, 2019, from http://repository.radenintan.ac.id/645/1/SKRIPSI_DENI_SK.pdf

- Tuareh, R., 2015. Penguasaan Materi Pembelajaran, Manajemen dan Komitmen Menjalankan Tugas Berkorelasi Pada Kinerja Guru SD di Kota Tomohon. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2), 137-154.
- Tursinawati. 2013. Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pionir*. 67-84.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas.
- Usman, U. 2017. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widodo, dkk. 2011. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Tenganan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 5 (3), 7663—773.
- Veloo, A., & Chairhany, S. 2013. Fostering Students' Attitudes And Achievement In Probability Using Teams-Games-Tournaments. *Procedia-Social And Behavioral Sciences*, 59 – 64.
- Veloo, dkk., 2016. Using Cooperative Teams-Game-Tournament In 11 Religious School To Improve Mathematics Understanding And Communication. *Malaysian Journal Of Learning And Instruction*, 3(2), 92-123.
- Veloo, dkk., 2017. Students' Mathematics Attitude Towards Cooperative Learning Teams-Games-Tournament. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 215, 259-263.
- Wisudawati, W., & Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudianto, dkk., 2014. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 1(2) 323-330.
- Yunita, A. 2014. Pengaruh Metode Stratagem Melalui Pembelajaran Kooperatif terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Padang. *Jurnal Ta'adib*. 17(1), 25-36.
- Zairina, A., 2012. Pengaruh Penguasaan Materi Aspek Kognitif Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang. Retrieved januari 30, 2019, from <http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/139/jtptiain--aisyahidaz-6922-1-aisyahi-a.pdf>.