



**KEEFEKTIFAN MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA *FLIPBOOK* INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V
SDN GUGUS LARASATI SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Wiwik Fatmawati
1401415004**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang”, karya

nama : Wiwik Fatmawati

NIM : 1401415004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, *10 Mei* 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Pembimbing,

Dra. Sri Hartati, M.Pd.
NIP 19541231 198301 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang”, karya

nama : Wiwik Fatmawati

NIM : 1401415004

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, 27 Mei 2019.

Semarang, 4 Juli 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd.
NIP. 19590821 198403 1 001

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D
NIP 19770126 200812 1 003

Penguji I,

Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19831217 200912 2 003

Penguji II,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP 19580619 198702 2 001

Penguji III,

Dra. Sri Hartati, M.Pd.
NIP 19541231 198301 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Wiwik Fatmawati

NIM : 1401415004

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan
Media *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN
Gugus Larasati Semarang

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

Semarang, 24 Mei 2019

Peneliti



Wiwik Fatmawati
1401415004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Cukuplah Allah bagiku, tidak ada Tuhan selain Dia. Hanya kepada-Nya aku bertawakkal dan Dia adalah Tuhan yang memiliki ‘Arsy yang agung (QS. At-taubah: 129).
2. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa-apa yang pada diri mereka (QS. Ar Ra’d: 11).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua yang sangat peneliti sayangi yakni Bapak Manduri dan Ibu Suwarni, Agung Puji Rahayu selaku kakak yang selalu memberikan motivasi, serta almamaterku Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Fatmawati, Wiwik. 2019. *Keefektifan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipbook Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Sri Hartati, M.Pd. 115 halaman.

Berdasarkan pra penelitian di kelas V SDN Gugus Larasati Semarang diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA rendah. Salah satu penyebab terjadinya hal tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang belum inovatif yakni model belajar kelompok. Upaya mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan model pembelajaran inovatif yakni *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *flipbook* interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *flipbook* interaktif dibandingkan dengan model belajar kelompok dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gugus Larasati Semarang dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas V SDN Pakintelan 01 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN Pakintelan 03 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes. Analisis data yang digunakan yaitu uji t dan uji N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *flipbook* interaktif lebih efektif dibandingkan dengan model belajar kelompok. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} (2.920221651) lebih besar dari t_{tabel} (1.673564906) yang berarti rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata hasil *posttest* pada kelas kontrol. Hasil uji N-gain untuk kelas kontrol sebesar 0.29878 yang menunjukkan peningkatan pada taraf rendah, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0.45212 yang menunjukkan peningkatan pada taraf sedang.

Simpulan penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *flipbook* lebih efektif daripada model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA. Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *flipbook* sebaiknya memperhatikan beberapa hal diantaranya perencanaan dan manajemen waktu yang baik sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Kata kunci: keefektifan; *Teams Games Tournament*; hasil belajar; IPA

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Sri Hartati, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji 1;
6. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Penguji 2;
7. Sisnanto, M.Pd., Mokhamat, S.Pd., Kepala SDN Pakintelan 01, Kepala SDN Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang;
8. Arry Susanti, S.Pd., Irma Musyafaah, S.Pd., Guru Kelas V SDN Pakintelan 01, Guru Kelas V SDN Pakintelan 03 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 10 Mei 2019

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wiwik Fatmawati', written in a cursive style.

Wiwik Fatmawati
1401415004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Hakikat Belajar	12
2.1.1.1 Pengertian Belajar	12
2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar	13
2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	15
2.1.2 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	18
2.1.2.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget	18
2.1.2.2 Teori Pembelajaran Konstruktivisme Piaget	19
2.1.2.3 Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky	20
2.1.2.4 Teori Belajar Behaviorisme/ Perilaku.....	21

2.1.2.5	Teori Media Edgar Dale	22
2.1.3	Hakikat Pembelajaran	23
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran	23
2.1.3.2	Prinsip-prinsip Pembelajaran	24
2.1.3.3	Pembelajaran Efektif	26
2.1.4	Hakikat Hasil Belajar.....	28
2.1.4.1	Pengertian Hasil Belajar	28
2.1.4.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
2.1.5	Hakikat IPA	31
2.1.5.1	Pengertian IPA	31
2.1.5.2	Pembelajaran IPA di SD	35
2.1.6	Model Pembelajaran	36
2.1.6.1	Pengertian Model Pembelajaran	36
2.1.6.2	Model Pembelajaran Kooperatif	37
2.1.6.3	Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	38
2.1.6.4	Keterampilan-keterampilan dalam Pembelajaran Kooperatif	39
2.1.6.5	Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif	43
2.1.6.6	Model-model Pembelajaran Kooperatif	44
2.1.7	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .	45
2.1.7.1	Pengertian Model TGT	45
2.1.7.2	Komponen-komponen dalam Model TGT	46
2.1.7.3	Kelebihan Model TGT	52
2.1.8	Media Pembelajaran	52
2.1.8.1	Pengertian Media Pembelajaran	52
2.1.8.2	Manfaat Media Pembelajaran	53
2.1.8.3	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	54
2.1.8.4	Jenis-jenis Media Pembelajaran	55
2.1.9	Media Flipbook Interaktif	56
2.2	Kajian Empiris	57
2.3	Kerangka Berpikir	67
2.4	Hipotesis	68

BAB III METODE PENELITIAN	69
3.1 Desain Penelitian	69
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	71
3.2.1 Tempat Penelitian.....	71
3.2.2 Waktu Penelitian	71
3.3 Prosedur Penelitian	72
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	73
3.4.1 Populasi	73
3.4.2 Sampel	73
3.5 Variabel Penelitian	74
3.6 Definisi Operasional Variabel	75
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	75
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data	75
3.7.2 Uji Coba Instrumen.....	77
3.7.2.1 Validitas Instrumen	77
3.7.2.2 Reliabilitas Instrumen	78
3.7.2.3 Taraf Kesukaran	79
3.7.2.4 Daya Pembeda	80
3.8 Teknik Analisis Data	83
3.8.1 Analisis Data Awal	83
3.8.1.1 Uji Normalitas	83
3.8.1.2 Uji Homogenitas	84
3.8.2 Analisis Data Akhir	85
3.8.2.1 Uji Normalitas	85
3.8.2.2 Uji Homogenitas	86
3.8.2.3 Uji Hipotesis Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar	87
3.8.2.4 Uji N-Gain	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	90
4.1 Hasil Penelitian	90
4.1.1 Hasil Analisis Data Awal	91
4.1.1.1 Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	91

4.1.1.2 Hasil Uji Normalitas Data Pretest	93
4.1.1.3 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest	94
4.1.2 Hasil Analisis Data Akhir	95
4.1.2.1 Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
4.1.2.2 Hasil Uji Normalitas Data Posttest	97
4.1.2.3 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest	98
4.1.2.4 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar	98
4.1.2.5 Hasil Uji N-Gain	99
4.1.3 Deskripsi Proses Pembelajaran	100
4.2 Pembahasan	102
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	102
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	106
4.2.2.1 Implikasi Teoritis	106
4.2.2.2 Implikasi Praktis	107
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis	108
BAB V SIMPULAN	109
5.1 Simpulan	109
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget	18
Tabel 2.2 Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Belajar Kelompok	37
Tabel 2.3 Perhitungan Poin Turnamen Dengan Empat Pemain	49
Tabel 2.4 Perhitungan Poin Turnamen Dengan Tiga Pemain	49
Tabel 2.5 Perhitungan Poin Turnamen Dengan Dua Pemain	49
Tabel 2.6 Kriteria Penghargaan Tim	49
Tabel 3.1 Daftar Siswa Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang	73
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	75
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba	78
Tabel 3.4 Hasil Uji Rebiabilitas Instrumen Uji Coba	79
Tabel 3.5 Hasil Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba	80
Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba	82
Tabel 3.7 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba	82
Tabel 3.7 Kriteria N-Gain	89
Tabel 4.1 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	91
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	93
Tabel 4.3 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	97
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar	98
Tabel 4.6 Hasil Uji N-gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan PAS Muatan Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang	5
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	22
Gambar 2.2 Penempatan Pada Meja Tim	48
Gambar 2.3 Alur Kerangka Berpikir Penelitian	67
Gambar 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	69
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian	72
Gambar 4.1 Diagram Hasil <i>Pretest</i> SDN Pakintelan 01	92
Gambar 4.2 Diagram Hasil <i>Pretest</i> SDN Pakintelan 03	92
Gambar 4.3 Diagram Hasil <i>Posttest</i> SDN Pakintelan 01	96
Gambar 4.4 Diagram Hasil <i>Posttest</i> SDN Pakintelan 03	96
Gambar 4.5 Diagram Peningkatan Hasil Belajar	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	117
Lampiran 2. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2	119
Lampiran 3. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2	125
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2	129
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2	175
Lampiran 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba	219
Lampiran 7. Soal Uji Coba	226
Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	244
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Soal Uji Coba	245
Lampiran 10. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	260
Lampiran 11. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	266
Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	279
Lampiran 13. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	280
Lampiran 14. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	281
Lampiran 15. Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen	282
Lampiran 16. Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol	284
Lampiran 17. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	286
Lampiran 18. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	287
Lampiran 19. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	288
Lampiran 20. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	289
Lampiran 21. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	290
Lampiran 22. Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen	291
Lampiran 23. Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol	293
Lampiran 24. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	295
Lampiran 25. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	296

Lampiran 26. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	297
Lampiran 27. Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar	298
Lampiran 28. Uji N-Gain Kelas Eksperimen	299
Lampiran 29. Uji N-Gain Kelas Kontrol	300
Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen	301
Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol	304
Lampiran 32. Surat Balasan Penelitian Kelas Eksperimen	306
Lampiran 33. Surat Balasan Penelitian Kelas Kontrol	307

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Suatu bangsa dapat dikatakan sebagai bangsa yang maju apabila mutu pendidikan bangsa tersebut maju pula. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Selanjutnya dalam pasal 2 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan harus diselenggarakan dengan sadar dan proses pembelajarannya direncanakan sehingga segala sesuatu yang akan dilakukan oleh guru dan siswa merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 memuat delapan muatan pelajaran yakni (1) Agama; (2) Pendidikan Kewarganegaraan; (3) Bahasa Indonesia; (4) Matematika, (5) Ilmu Pengetahuan Alam; (6) Ilmu Pengetahuan Sosial; (7) Seni Budaya dan Prakarya; dan (8) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Dengan adanya muatan Ilmu Pengetahuan Alam di dalam ketentuan permendikbud, maka pembelajaran IPA wajib diberikan di SD/MI seluruh Indonesia.

Kompetensi dalam muatan IPA sebagaimana dijelaskan pada Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 meliputi (1) menunjukkan sikap ilmiah: rasa ingin tahu, jujur, logis, kritis, disiplin, dan tanggung jawab melalui IPA, (2) mengajukan pertanyaan: apa, mengapa, dan bagaimana tentang alam sekitar, (3) melakukan pengamatan objek IPA dengan menggunakan panca indra dan alat sederhana, (4) menyajikan data hasil pengamatan alam sekitar dalam bentuk tabel atau grafik, (5)

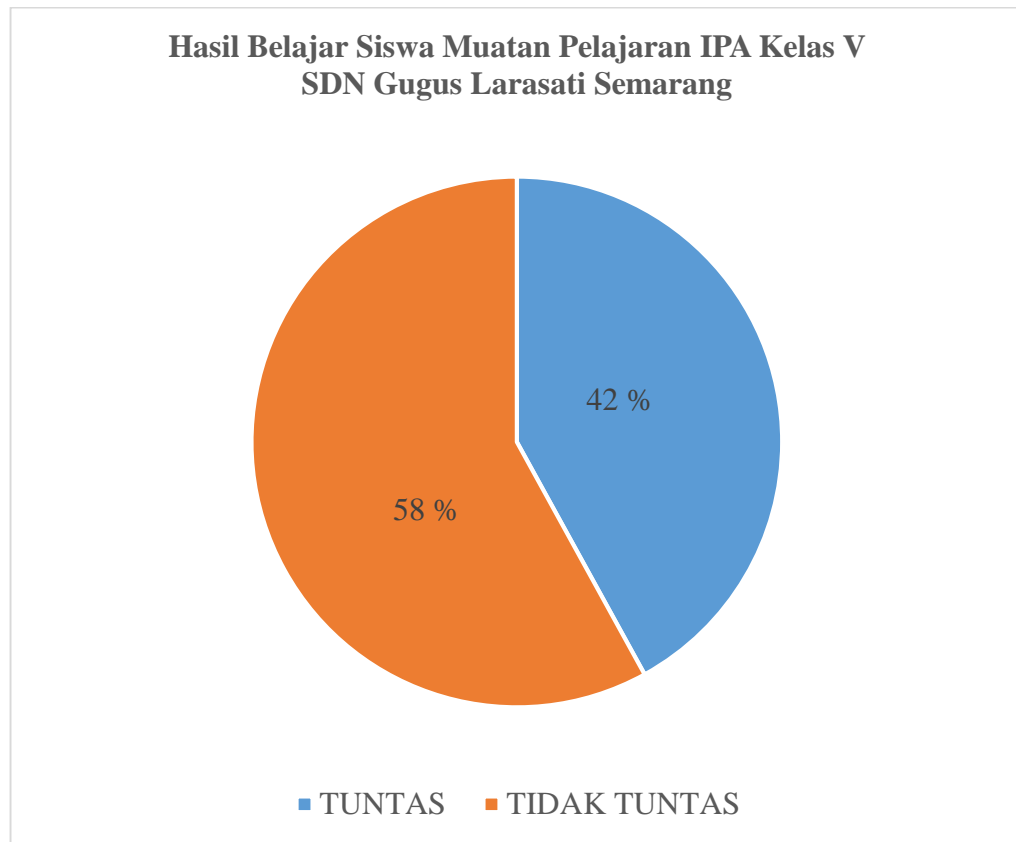
membuat kesimpulan dan melaporkan hasil pengamatan alam sekitar secara lisan dan tulisan secara sederhana, dan (6) menjelaskan konsep dan prinsip IPA.

Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa capaian pembelajaran dapat dikelompokkan dalam tiga ranah yakni ranah **kognitif, afektif, dan psikomotorik**. Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh artinya ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dari ranah yang lainnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran secara utuh dapat melahirkan kualitas pribadi dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Adapun tujuan pembelajaran IPA menurut BSNP (2006) yaitu (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berpartisipatif dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

Tujuan pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tersebut sudah ideal. Namun pada kenyataannya tujuan tersebut belum terealisasi secara optimal. Hal tersebut didukung dengan adanya data kuantitatif dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2015 yang diikuti oleh 540.000 anak usia 15 tahun menunjukkan bahwa Indonesia berada pada 10 besar peringkat terbawah yakni peringkat 62 dari 72 negara. Rata-rata skor anak-anak Indonesia dalam bidang sains adalah 403 dengan rata-rata skor OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) untuk sains adalah 493. Data tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia khususnya dalam bidang sains masih rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain.

Rendahnya hasil belajar IPA juga ditemukan di SDN Gugus Larasati Semarang. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Gugus Larasati Semarang yakni SDN Plalangan 01, SDN Plalangan 04, SDN Pakintelan 01, SDN Pakintelan 03, SDN Sumurrejo 01 dan SDN Sumurrejo 02 diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Gugus Larasati masih rendah dibandingkan dengan muatan pelajaran lainnya. Hal ini dibuktikan dengan data hasil belajar siswa pada PAS (Penilaian Akhir Semester) Genap tahun ajaran 2017/2018. Berikut adalah diagram hasil belajar PAS pada muatan pelajaran IPA kelas V SDN Gugus Larasati Semarang tahun pelajaran 2017/2018:



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan PAS muatan pelajaran IPA siswa kelas V SDN Gugus Larasati Semarang

Dari 200 siswa kelas V di SDN Gugus Larasati Semarang, sebanyak 116 siswa (58%) nilainya masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah yakni 68, sisanya 84 siswa (42%) telah mencapai KKM. Dari data SDN Plalangan 01 sebanyak 22 dari 42 siswa belum tuntas KKM, SDN Plalangan 04 sebanyak 19 dari 37 siswa belum tuntas KKM, SDN Pakintelan 01 sebanyak 16 dari 26 siswa belum tuntas KKM, SDN Pakintelan 03 sebanyak 15 dari 28 siswa belum tuntas KKM, SDN Sumurrejo 01 sebanyak 21 dari 33 siswa belum tuntas KKM dan SDN Sumurrejo 02 sebanyak 23 dari 34 siswa belum tuntas KKM. Djamarah (2014:108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat

dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum inovatif karena masih menggunakan model belajar kelompok. Dalam model tersebut siswa duduk secara berkelompok akan tetapi belum menerapkan prinsip-prinsip kooperatif. Selain itu, media pembelajaran yang ada yakni *flipbook* interaktif belum digunakan secara optimal karena keterbatasan waktu dan tenaga untuk membuat media tersebut. Penyebab lainnya yaitu guru masih mendominasi waktu pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang berpartisipasi aktif, serta kurangnya motivasi belajar siswa yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flipbook* interaktif. Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Terdapat beberapa karakteristik model pembelajaran kooperatif, diantaranya yaitu adanya kepemimpinan bersama, saling ketergantungan yang positif, keanggotaan yang heterogen, menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif, hasil belajar menjadi tanggung jawab seluruh anggota kelompok, menekankan pada tugas dan hubungan kooperatif, guru berperan sebagai penunjang proses pembelajaran, hanya

terdapat satu hasil belajar kooperatif, serta adanya evaluasi dan penghargaan kooperatif (Lundgren, 1994:5).

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau disingkat TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan semua siswa di dalam kelas untuk berperan aktif. Terdapat tiga unsur penting dalam TGT yakni kelompok-kelompok kecil, permainan-permainan dan turnamen. Dalam TGT siswa dibagi kedalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang siswa dengan keanggotaan yang heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun suku atau ras (Rusman, 2014:224). Model TGT mempunyai kelebihan yakni membuat semua siswa baik yang berkemampuan akademik tinggi maupun rendah aktif mengikuti pembelajaran dan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan serta saling menghargai sesama anggota kelompoknya (Shoimin, 2017:207).

Model TGT dipilih karena sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa SD kelas V. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi IPA tentang Sifat-sifat dan Perubahan Wujud Benda yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Siswa pada usia ini senang bermain dengan kelompoknya dan berusaha untuk memecahkan suatu masalah. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai dengan penyampaian materi oleh guru kemudian belajar kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan. Implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan memudahkan pemahaman konsep-konsep IPA sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sebagai dampaknya, dapat melatih siswa memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain penerapan model untuk menciptakan pembelajaran yang menarik juga diperlukan media pendukung. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah media *flipbook* interaktif. Media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa usia sekolah dasar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif Piaget berada pada tahap operasional konkret, sehingga dengan adanya media siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi. Rusnilawati dan Gustina (2017:191) menjelaskan *flipbook* merupakan salah satu teknologi yang berguna untuk kegiatan belajar mengajar. Program ini dapat mendesain buku elektronik dan menampilkan video, gambar, animasi, maupun tulisan sehingga pembelajaran yang disampaikan lebih menarik.

Penelitian yang mendukung untuk pemecahan masalah tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Agus Budiastawa Putra, dkk pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional. Dari hasil uji t diperoleh data $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $53,46 > 2,02$ dengan $\alpha = 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional.

Penelitian pendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ujjiyati Cahyaningsih pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar

Matematika Siswa SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Pada aspek kognitif hasil yang diperoleh dari uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ dengan nilai signifikansi 0,044. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif pada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Gugus Larasati Semarang dapat ditetapkan beberapa akar permasalahannya yaitu:

1. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal.
3. Guru masih mendominasi pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang berpartisipasi aktif.
4. Kurangnya motivasi belajar siswa mengakibatkan hasil belajar yang rendah.
5. Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA rendah dibuktikan dengan data sebanyak 58% hasil belajar siswa masih dibawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi permasalahan pada hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA rendah dan model pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif. Peneliti ingin menguji keefektifan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif pada muatan pelajaran IPA kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, KD 3.7 Menganalisis Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu dan Wujud Benda Dalam Kehidupan Sehari-hari di SDN Gugus Larasati Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat ditentukan rumusan masalah yaitu:

Apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif lebih efektif bila dibandingkan dengan model belajar kelompok dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus Larasati Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini yaitu:

Untuk menguji keefektifan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif dibandingkan dengan model belajar kelompok dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus Larasati Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran yang inovatif yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif terhadap hasil belajar IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- a. Siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan kompetisi pada waktu turnamen.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya penghargaan.
- c. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

1.6.2.2 Bagi Guru

- a. Guru terampil membimbing turnamen karena menerapkan model TGT.
- b. Guru selain memberikan materi juga melatih keterampilan kooperatif.
- c. Guru terampil menerapkan keterampilan kooperatif yang dapat melancarkan tugas-tugas kelompok sehingga hasil belajar meningkat.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- a. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPA.
- b. Meningkatkan kualitas pendidikan dengan penerapan model pembelajaran inovatif.
- c. Menambah referensi hasil penelitian yang terdahulu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah keseluruhan proses yang dialami oleh setiap manusia sepanjang hayat mulai sejak lahir hingga meninggal dunia. Indikator keberhasilan dari proses belajar yakni adanya perubahan tingkah laku dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Siregar dan Nara, 2015:4).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Djamarah (2014:13) mengartikan belajar sebagai perubahan perilaku seseorang yang menyangkut tiga aspek yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya melalui jiwa dan raga.

Diperkuat oleh Slameto (2013:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sebuah pengalaman dari interaksinya bersama dengan lingkungan demi perubahan tingkah laku.

Sedangkan Gagne (dalam Siregar dan Nara, 2015:4) menjelaskan belajar merupakan suatu proses dimana seseorang tingkah lakunya berubah setelah mendapatkan pengalaman.

Mohammad Surya (dalam Kosasih, 2014:2) mengartikan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan keadaan sekitar.

Suryabrata (dalam Uno dan Muhammad, 2015:138) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dialami oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dilihat dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitar.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip dalam belajar menurut Slameto (2013:27-28) yaitu:

1. Berdasarkan persyaratan yang dibutuhkan dalam belajar
 - a. Belajar menuntut adanya peran aktif siswa agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai;
 - b. Belajar harus mengandung unsur penguatan agar siswa termotivasi;
 - c. Belajar membutuhkan kondisi sekitar yang mendukung proses eksplorasi keterampilan yang dimiliki oleh siswa;
 - d. Belajar memerlukan adanya timbal balik antara siswa dengan kondisi yang ada di sekitarnya.
2. Berdasarkan hakikat belajar
 - a. Belajar merupakan suatu proses yang berkelanjutan sesuai dengan tahap perkembangannya;
 - b. Belajar merupakan suatu proses organisasi, penyesuaian diri, pencarian diri dan penemuan;
 - c. Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh pengertian yang diharapkan.

3. Berdasarkan topik yang dipelajari
 - a. Belajar memuat materi yang terstruktur dan dalam penyampaiannya harus sesederhana mungkin agar siswa mudah memahami materi yang dipelajari;
 - b. Belajar dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
4. Syarat keberhasilan belajar
 - a. Belajar membutuhkan fasilitas yang memadai agar siswa dapat belajar dengan nyaman;
 - b. Belajar memerlukan pengulangan agar materi yang dipelajari dapat membekas dalam pikiran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hamdani (2011:22) prinsip-prinsip belajar yaitu (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) penguatan; dan (9) perbedaan individual.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2013:102) menjelaskan beberapa prinsip belajar antara lain:

1. Belajar akan bermakna jika siswa mengetahui tujuan yang akan dicapai;
2. Belajar akan bermakna pula jika siswa diberikan tantangan untuk memecahkan suatu masalah;
3. Belajar akan bermakna pula jika guru dapat memusatkan perhatian siswa dalam mengikuti suatu kegiatan;
4. Belajar harus sesuai dengan perkembangan yang dimiliki oleh tiap-tiap siswa;

5. Belajar akan lebih menantang jika siswa mengetahui manfaat yang akan diterima dari proses belajarnya di masa yang akan datang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa prinsip belajar yang mana apabila prinsip-prinsip tersebut diterapkan dengan baik maka tujuan belajar akan tercapai dengan optimal.

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2013:54) terbagi menjadi dua yaitu:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang sedang belajar. Terdapat tiga faktor internal yakni:

- a. Faktor jasmani

- 1) Kesehatan

Setiap individu dikatakan dalam kondisi sehat apabila seluruh bagian tubuhnya mulai dari atas sampai bawah terbebas dari penyakit. Siswa dapat belajar dengan baik apabila dalam keadaan sehat. Agar kesehatannya terjaga maka perlu istirahat yang cukup, tidur yang cukup, olahraga yang cukup, rekreasi, dan ibadah sesuai dengan keyakinan masing-masing.

- 2) Cacat tubuh

Seseorang dikatakan memiliki cacat tubuh apabila kondisi badannya tidak sempurna atau kurang lengkap. Siswa yang cacat biasanya akan mengalami gangguan saat belajar sehingga diperlukan alat bantu untuk mengatasi kecacatannya tersebut. Misalnya seseorang yang mengalami gangguan

pada matanya bisa menggunakan kacamata, seseorang yang mengalami gangguan pada kakinya bisa menggunakan kursi roda dan sebagainya.

b. Faktor psikologis

- 1) Intelegensi yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyesuaikan diri dengan kondisi yang baru.
- 2) Perhatian yaitu keaktifan yang dimiliki oleh seseorang dalam memperhatikan objek tertentu.
- 3) Minat yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.
- 4) Bakat yaitu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
- 5) Motif yaitu pemicu seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
- 6) Kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melakukan kegiatan belajar.
- 7) Kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

c. Faktor kelelahan

- 1) Kelelahan jasmani yaitu kelelahan tubuh yang dialami oleh seseorang setelah melakukan suatu kegiatan sehingga memerlukan istirahat dengan cara membaringkan tubuh selama beberapa saat.
- 2) Kelelahan rohani yaitu kebosanan yang dialami oleh seseorang setelah melakukan suatu kegiatan sehingga memerlukan motivasi untuk memulihkan kondisinya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang sedang belajar. Terdapat tiga faktor eksternal yakni:

a. Faktor keluarga

Keluarga memberikan pengaruh terhadap proses belajar seseorang. Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah pola asuh orang tua, hubungan antar anggota keluarga misalnya ibu dengan anak maupun ayah dengan anak, keadaan rumah tangga dan kondisi keuangan keluarga.

b. Faktor sekolah

Sekolah juga memberikan pengaruh terhadap proses belajar seseorang. Adapun faktor yang mempengaruhi diantaranya cara belajar mengajar, hubungan antar warga sekolah misalnya guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, kondisi gedung sekolah, dan tugas rumah atau pekerjaan rumah.

c. Faktor masyarakat

Selain keluarga dan sekolah, masyarakat pun dapat mempengaruhi proses belajar seseorang. Misalnya kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bermain, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang berasal dari dalam diri siswa atau faktor internal maupun dari luar diri siswa atau faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut harus diupayakan dengan baik agar dapat mendukung kegiatan belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

2.1.2 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian

2.1.2.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Slavin (1994:35) mengemukakan bahwa Piaget membagi perkembangan kognitif anak kedalam empat tahap yakni tahap sensorimotorik, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Keempat tahap tersebut dilewati oleh setiap anak secara berurutan, meskipun antara anak yang satu dengan lainnya mencapai tiap tahap tersebut dalam waktu yang berbeda-beda. Tahapan perkembangan kognitif Piaget secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Tahap perkembangan kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
Sensorimotor	0-2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan objek” dan kemajuan gradual dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
Pra-operasional	2-7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
Operasional konkret	7-11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir logis. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
Operasional abstrak	11 tahun-dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Dari tabel 2.1 dapat diketahui bahwa bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seharusnya melibatkan anak untuk berperan aktif misalnya dengan percobaan-percobaan agar pengetahuan yang diperoleh siswa lebih banyak dan bermakna.

2.1.2.2 Teori Pembelajaran Konstruktivisme Piaget

Slavin (1994:145) menyatakan bahwa dalam teori pembelajaran konstruktivisme siswa harus menemukan pengetahuannya sendiri, mengecek informasi baru dengan peraturan terdahulu serta memperbaiki jika peraturan tersebut sudah tidak sesuai lagi digunakan saat ini. Teori ini menganggap belajar yang baik merupakan belajar yang memfasilitasi siswa secara aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Melalui pendekatan ini siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri sesuai dengan apa yang telah siswa ketahui, sedangkan guru dapat menjadi narasumber yang bijak dan berilmu serta mengendalikan dan membantu kesulitan siswa selama proses pembelajaran.

Adapun implikasi teori pembelajaran konstruktivisme didalam kelas antara lain:

1. Menekankan pembelajaran pada proses mental dan berpikir siswa, tidak sekedar pada hasilnya/ penyajian pengetahuan jadi;
2. Mengutamakan peran aktif siswa/ keterlibatan siswa dalam pembelajaran;
3. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan;
4. Memuat kelompok kooperatif dan menekankan pada belajar penemuan.

(Piaget dalam Slavin, 1994:145)

Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivisme, dapat diketahui bahwa siswa akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna dari pengalamannya sendiri dalam memperoleh pengetahuan.

2.1.2.3 Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky

Slavin (1994:50) menjelaskan bahwa teori sosial Vygotsky lebih menekankan pembelajaran pada aspek sosial yakni adanya timbal balik antar individu satu dengan individu lainnya. Pembelajaran berlangsung jika siswa belajar menyelesaikan masalah-masalah yang belum pernah dipelajari namun masih dalam lingkup kemampuannya.

Teori sosial Vygotsky memiliki dua implikasi utama dalam pembelajaran sains yaitu:

1. Menciptakan kondisi kelas yang kooperatif yang mana antara siswa satu dengan lainnya saling berinteraksi untuk memecahkan suatu masalah secara efektif dalam *zone of proximal development* (ZPD);
2. Menitikberatkan pada *scaffolding* sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab yang besar terhadap pembelajarannya sendiri.

Zone of proximal development (ZPD) merupakan sekumpulan tugas yang terlalu sukar untuk dipahami seorang individu secara mandiri sehingga memerlukan bantuan orang lain yang kemampuannya lebih baik sehingga individu tersebut dapat memahami tugas yang dihadapi. Sedangkan *scaffolding* adalah suatu cara untuk mengubah tingkat dukungan.

Berdasarkan teori sosial Vygotsky, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran harus kooperatif agar siswa dapat saling berinteraksi memunculkan strategi penyelesaian masalah yang efektif dalam masing-masing *zone of proximal development* (ZPD) dan menekankan *scaffolding* sehingga semakin lama siswa semakin bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri.

2.1.2.4 Teori Belajar Behaviorisme/ Perilaku

Skinner dalam Rifai dan Anni (2015:123) menjelaskan bahwa perubahan perilaku seseorang merupakan hasil dari apa yang telah dilakukannya. Hasil yang baik akan mendorong seseorang untuk melakukan kembali tingkah lakunya, sebaliknya hasil yang buruk akan tidak akan memicu seseorang untuk bertingkah laku.

Hasil yang baik biasanya disebut sebagai penguatan (*reinforcement*), sedangkan hasil yang buruk dinamakan hukuman (*punishment*). Penguatan merupakan salah satu hal penting yang perlu diterapkan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya penguatan, siswa akan termotivasi untuk melakukan kembali tingkah lakunya.

Penguatan terbagi menjadi dua yaitu penguatan positif dan penguatan negatif.

1. Penguatan positif

Penguatan positif adalah sesuatu yang jika didapatkan maka akan meningkatkan kemungkinan untuk berperilaku. Misalnya pada saat kegiatan belajar mengajar guru memberikan penguatan berupa kata “bagus” pada siswa yang mau menjawab pertanyaan yang diberikan.

2. Penguatan negatif

Penguatan negatif adalah sebuah hukuman yang jika didapatkan justru akan menurunkan kemungkinan untuk berperilaku.

2.1.2.5 Teori Media Edgar Dale

Edgar Dale dalam Arsyad (2014:49) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa awalnya didapatkan dari pengalaman yang nyata ada pada lingkungan sekitar, selanjutnya dengan benda tiruan, hingga pada akhirnya menggunakan lambang abstrak. Semakin nyata pembelajaran yang dilalui oleh siswa maka semakin banyak pengetahuan yang diperoleh. Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil ingatan melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Berikut ini merupakan landasan teori penggunaan media dalam pembelajaran yang dikenal dengan sebutan “Kerucut Pengalaman Edgar Dale” (*Dale’s Cone of Experience*):



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan teori media Edgar Dale, dapat diketahui bahwa semakin konkret media yang digunakan maka semakin banyak pengetahuan yang diperoleh. Oleh karena itu, dengan menggunakan media *flipbook* interaktif siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena siswa menggunakan semua inderanya mulai dari penglihatan hingga pendengarannya untuk memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, adanya percobaan-percobaan IPA juga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa mendapatkan pengalaman langsung.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, terarah dan terencana oleh pembelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Siregar dan Nara, 2015:13).

Sependapat dengan hal tersebut, Uno dan Mohamad (2015:144) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk meraih tujuan kurikulum.

Susanto (2012:19) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, penguasaan, kecakapan, serta pembentukan sikap dan tabiat demi terciptanya keyakinan pada diri siswa.

Darsono (dalam Hamdani, 2011:23) mengartikan pembelajaran sebagai suatu kesempatan yang diberikan guru kepada siswa untuk berpikir agar dapat mengenal dan memahami materi yang sedang dibahas.

Winkel (dalam Siregar dan Nara, 2015:12) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat kegiatan yang dibuat untuk mendorong proses belajar dengan memperhatikan keadaan siswa.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa terhadap lingkungan belajarnya dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.3.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Susanto (2012:87-88) adalah sebagai berikut:

1. Prinsip motivasi

Prinsip motivasi merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa tersebut.

2. Prinsip latar belakang

Prinsip latar belakang merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru ketika proses pembelajaran selalu memperhatikan kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya sehingga tidak terjadi pengulangan materi pembelajaran.

3. Prinsip pemusatan perhatian

Prinsip pemusatan perhatian merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengkondisikan siswa agar tetap fokus mengikuti pembelajaran sehingga dapat menyelesaikan tugas yang dibebankan demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Prinsip keterpaduan

Prinsip keterpaduan merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk menghubungkan antara materi yang satu dengan materi lainnya agar siswa memperoleh keterkaitan dalam belajar.

5. Prinsip pemecahan masalah

Prinsip pemecahan masalah berkaitan dengan kondisi belajar yang mana siswa diberikan sekumpulan masalah yang harus diselesaikan sesuai dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.

6. Prinsip menemukan

Prinsip menemukan berkaitan dengan proses pencarian bakat yang dimiliki oleh siswa untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk fakta dan informasi.

7. Prinsip belajar sambil bekerja

Prinsip belajar sambil bekerja merupakan suatu pengalaman belajar yang didapatkan melalui bekerja atau melakukan sesuatu karena dengan melakukan siswa akan lebih mudah mengingat dan ingatan tersebut dapat bertahan lama.

8. Prinsip belajar sambil bermain

Prinsip belajar sambil bermain merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang diciptakan dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa nyaman saat belajar.

9. Prinsip perbedaan individu

Prinsip perbedaan individu yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengajar sesuai dengan karakteristik individu yang berbeda-beda baik dari kemampuan akademik, watak, tabiat hingga latar belakang keluarga.

10. Prinsip hubungan sosial

Prinsip hubungan sosial yaitu suatu kegiatan belajar mengajar seharusnya dilakukan secara kooperatif agar antara siswa satu dengan lainnya dapat berinteraksi dengan baik memecahkan suatu masalah yang diberikan kepadanya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam pembelajaran yang mana apabila prinsip-prinsip tersebut dilaksanakan dengan baik maka akan tercipta pembelajaran yang efektif.

2.1.3.3 Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif merupakan salah satu indikator pencapaian guru dalam mengelola suatu kelas. Pembelajaran dikatakan efektif jika semua siswa dapat berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung (Susanto, 2012).

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif antara lain:

1. Adanya perencanaan kegiatan belajar mengajar yang baik;
2. Adanya kualitas selama kegiatan belajar mengajar dilihat dari proses penyaluran materi yang sistematis dengan berbagai variasi baik dari media, metode, vokal maupun gestur tubuh;
3. Adanya waktu yang efektif untuk kegiatan belajar mengajar;
4. Adanya motivasi belajar mengajar yang tinggi baik dari siswa maupun guru;
5. Adanya interaksi yang baik antara siswa dengan guru.

Menurut Uno dan Muhammad (2015) ada delapan prinsip dasar dan implikasinya dalam pembelajaran efektif yakni:

1. Perhatian

Setiap siswa diwajibkan untuk memusatkan perhatian pada materi yang sedang dipelajari demi mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Motivasi

Motivasi merupakan suatu kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa untuk melakukan suatu kegiatan demi mencapai tujuan tertentu.

3. Keaktifan

Belajar akan terlaksana dengan baik apabila semua siswa aktif dan memperoleh pengalamannya sendiri dalam proses pembelajaran.

4. Pengalaman

Belajar akan bermakna apabila siswa mendapatkan pengalaman langsung dan bertanggung jawab pada proses maupun hasilnya.

5. Pengulangan

Pengulangan berpedoman pada pepatah yang mengatakan bahwa “latihan menjadikan sempurna” yang berarti bahwa dengan latihan terus menerus maka siswa akan mendapatkan pengetahuan yang utuh.

6. Tantangan

Tantangan pasti akan dihadapi siswa dalam proses pencapaian tujuan yang dikehendaki. Untuk menghadapi tantangan tersebut maka dibutuhkan

dorongan atau motivasi dari dalam maupun luar diri siswa seperti guru, keluarga maupun temannya.

7. Penguatan

Siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran apabila mendapatkan hasil yang menggembirakan.

8. Perbedaan individual

Adanya perbedaan karakteristik tiap-tiap siswa harus diperhatikan oleh guru karena dapat mempengaruhi proses pemberian bimbingan yang mana harus disesuaikan dengan kemampuan masing-masing.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif akan tercipta apabila terdapat hubungan yang baik antara guru dan siswa dengan memerhatikan aspek dan prinsip yang ada.

2.1.4 Hakikat Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2015:67). Sedangkan Nawawi (dalam Susanto, 2012:5) mendefinisikan hasil belajar sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari pokok bahasan tertentu yang didapatkan dari hasil tes dan disajikan dalam bentuk skor.

Benyamin Bloom membagi hasil belajar kedalam tiga aspek yakni pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*). Kosasih (2014:16-27) menjelaskan ketiga aspek tersebut dalam kurikulum 2013 adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada aspek pengetahuan meliputi: (1) mengingat (*remembering*); (2) memahami (*understanding*); (3) menerapkan, mengaplikasi (*applying*); (4) menganalisis (*analyzing*); (5) mengevaluasi (*evaluating*); (6) mencipta (*creating*).
2. Proses pembelajaran pada aspek sikap meliputi (1) penerimaan (*receiving/attending*); (2) penanggapan (*responding*); (3) penilaian (*valuing*); (4) pengorganisasian (*organizing*); (5) karakterisasi (*characterization*).
3. Proses pembelajaran pada aspek keterampilan meliputi (1) persepsi (*perception*); (2) kesiapan (*readiness*); (3) reaksi yang diarahkan (*guided respond*); (4) reaksi natural (*natural respond*); (5) reaksi yang kompleks (*complex respond*).

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai tolok ukur keberhasilan dalam mempelajari pokok bahasan tertentu. Hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Penelitian ini membatasi hasil belajar hanya pada aspek pengetahuan (kognitif). Indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah: (1) Menganalisis sifat-sifat benda padat; (2) Menganalisis sifat-sifat benda cair; (3) Menganalisis

sifat-sifat benda gas; (4) Menganalisis peristiwa membeku; (5) Menganalisis peristiwa mencair; (6) Menganalisis peristiwa menguap; (7) Menganalisis peristiwa mengembun; (8) Menganalisis peristiwa menyublim; (9) Menganalisis peristiwa mengkristal; (10) Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda; (11) Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda.

2.1.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2012:12) hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil timbal balik antara faktor-faktor yang mempengaruhi baik faktor dari dalam maupun luar diri siswa. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal maupun faktor eksternal sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini mencakup kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor eksternal ini meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal). Hasil belajar akan optimal apabila faktor-faktor tersebut diupayakan dengan baik.

2.1.5 Hakikat IPA

2.1.5.1 Pengertian IPA

IPA merupakan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, berlaku universal dan berupa kumpulan data hasil observasi maupun eksperimen (Carin dan Sund, 1993).

Cain dan Evan (1990:4-6) mengklasifikasikan hakikat IPA menjadi empat yakni IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, IPA sebagai sikap, dan IPA sebagai teknologi. Penjelasan lebih rinci adalah sebagai berikut:

1. IPA sebagai produk

IPA sebagai produk merupakan kumpulan hasil penelitian yang sudah membentuk konsep. Bentuk IPA sebagai produk antara lain:

- a. Fakta dalam IPA yaitu pernyataan-pernyataan tentang benda-benda yang nyata ada keberadaannya, atau fenomena-fenomena yang benar terjadi dan mudah dikonfirmasi secara objektif.
- b. Konsep IPA yaitu suatu gagasan yang menyatukan fakta-fakta IPA.
- c. Prinsip IPA yaitu generalisasi tentang hubungan antar konsep-konsep IPA.
- d. Hukum-hukum alam IPA yaitu prinsip-prinsip yang sudah diterima meskipun bersifat sementara akan tetapi karena mengalami pengujian yang berulang-ulang maka hukum alam bersifat kekal selama belum ada pembuktian yang lebih akurat dan logis.
- e. Teori ilmiah merupakan kerangka yang lebih luas dari fakta-fakta, konsep, serta prinsip yang saling berhubungan.

IPA sebagai produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa fakta contohnya adalah pakaian basah yang dijemur dibawah sinar matahari beberapa waktu kemudian menjadi kering. Selanjutnya contoh konsep IPA-nya adalah benda padat, cair, maupun gas dapat berubah bentuk karena pengaruh lingkungannya. Adapun contoh prinsip IPA-nya adalah benda padat yang dipanaskan akan menguap yang merupakan prinsip yang menghubungkan konsep-konsep benda padat, panas, dan penguapan. Kemudian contoh hukum-hukum alam IPA-nya adalah Hukum Kekekalan Energi yang menyatakan bahwa dalam suatu interaksi tidak ada energi yang diciptakan atau dimusnahkan, tetapi hanya berubah dari satu bentuk ke bentuk lain. Terakhir contoh teori ilmiahnya adalah Teori Asas Black yang berbunyi "*Ketika dua zat dicampur, banyak kalor yang dilepas oleh zat yang suhunya lebih tinggi sama dengan jumlah kalor yang diterima oleh zat yang suhunya lebih rendah*".

2. IPA sebagai proses

IPA sebagai proses digunakan untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Menurut Funk (1985) dalam Dimiyati (2010:140) keterampilan proses terdiri atas keterampilan-keterampilan dasar (*basic skills*) dan keterampilan-keterampilan terintegrasi (*integrated skills*). Keterampilan-keterampilan dasar meliputi mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan mengomunikasikan. Sedangkan keterampilan-keterampilan terintegrasi meliputi mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah

data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian, dan melaksanakan eksperimen.

IPA sebagai proses dalam penelitian ini adalah melakukan beberapa percobaan salah satunya adalah percobaan mengenai peristiwa membeku. Dengan penerapan IPA sebagai proses, siswa dapat mengembangkan keterampilan prosesnya diantaranya adalah mengamati terbukti ketika melakukan percobaan siswa mengamati proses terbentunya air menjadi es. Setelah itu siswa mengumpulkan dan mengolah data yang diperoleh ketika melakukan percobaan. Kemudian, dari data-data yang diperoleh siswa melakukan analisis dan membuat simpulannya. Terakhir, siswa mengomunikasikan hasil percobaan secara lisan dengan melakukan presentasi di depan kelas dan tertulis pada laporan hasil percobaan.

3. IPA sebagai sikap

IPA sebagai sikap dimanfaatkan untuk mengembangkan sikap-sikap ilmiah siswa seperti rasa ingin tahu, jujur, tekun, teliti, objektif, terbuka, toleran, optimis, pemberani, dan peduli lingkungan melalui kegiatan diskusi, percobaan, simulasi, maupun kegiatan proyek di lapangan.

IPA sebagai sikap dalam penelitian ini diwujudkan dengan mengembangkan sikap-sikap ilmiah siswa ketika mengikuti proses pembelajaran diantaranya sikap rasa ingin tahu terbukti dengan antusias siswa dalam melontarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sedang diajarkan. Selain itu juga adanya sikap terbuka, toleran dan optimis dalam menerima pendapat ketika proses diskusi

berlangsung. Terakhir, adanya sikap jujur, teliti, objektif, dan optimis ketika mengerjakan soal evaluasi.

4. IPA sebagai teknologi

IPA sebagai teknologi dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi dunia yang semakin lama semakin maju karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

IPA sebagai teknologi dalam penelitian ini diwujudkan dengan penerapan materi Sifat-sifat dan Perubahan Wujud Benda dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pada proses pembuatan es dan agar-agar terjadi perubahan wujud dari cair ke padat, pada proses pembuatan garam dan gula terjadi perubahan wujud dari cair ke gas lalu padat, serta pada proses pembuatan barang-barang dari besi terjadi perubahan wujud dari padat ke cair lalu padat lagi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pengetahuan yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berisi kumpulan data hasil pengamatan maupun percobaan yang mencakup empat komponen hakikat IPA yakni IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, IPA sebagai sikap, dan IPA sebagai teknologi. Keempat hakikat tersebut merupakan kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA harus mencakup keempat hakikat IPA, apabila tidak maka belum lengkap.

2.1.5.2 Pembelajaran IPA di SD

Perkembangan sikap ilmiah siswa di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget siswa usia sekolah dasar yang berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 11 atau 12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap tersebut siswa menunjukkan sikap keingintahuan yang cukup besar untuk memahami kondisi di sekitarnya (Susanto, 2012:170).

Sejalan dengan hal tersebut Edgar Dale dalam Arsyad (2014:49) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa awalnya didapatkan dari pengalaman yang konkret ada pada lingkungan sekitar, selanjutnya dengan benda tiruan, hingga pada akhirnya menggunakan lambang abstrak. Jadi semakin konkret pembelajaran yang dilalui oleh siswa maka semakin banyak pengetahuan yang diperoleh. Oleh karena itu perlu adanya media konkret agar siswa lebih mudah dalam menyerap materi yang sedang disampaikan sehingga dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk mengenali lingkungannya. Selain itu, dalam pembelajaran IPA SD harus diajarkan keterampilan kooperatif dan mencakup empat komponen hakikat IPA.

Jadi dalam pembelajaran IPA harus mencakup empat komponen hakikat IPA yakni IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, IPA sebagai sikap, dan IPA sebagai teknologi. Apabila belum mencakup empat komponen tersebut maka mengajarnya belumlah lengkap. Pembelajaran IPA yang sudah mencakup keempat komponen tersebut dapat menjadikan tujuan pembelajaran yang dikehendaki dalam kurikulum baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor tercapai secara optimal.

2.1.6 Model Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang dimanfaatkan untuk membuat kurikulum, merancang bahan untuk proses belajar mengajar maupun membimbing proses belajar mengajar di kelas (Joyce & Weil dalam Rusman, 2014:133).

Sejalan dengan hal tersebut Trianto (2010:51) menjelaskan model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar di kelas.

Pendapat lain dikemukakan oleh Soekamto (dalam Shoimin, 2017:23) yang mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan serta digunakan sebagai landasan oleh guru untuk merencanakan proses pembelajaran.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar dengan optimal.

2.1.6.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang mana menempatkan siswa pada beberapa kelompok yang terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (Rusman, 2014:202). Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok.

Adapun perbedaan antara pembelajaran kooperatif dengan model belajar kelompok menurut Lundgren (1994:5) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.2 Perbedaan antara pembelajaran kooperatif dengan belajar kelompok

Pembelajaran kooperatif	Belajar kelompok
Semua anggota kelompok adalah pemimpin	Hanya ada satu pemimpin dalam kelompok
Saling ketergantungan yang positif	Tidak ada saling ketergantungan
Keanggotaan yang memiliki kemampuan berbeda (<i>heterogen</i>)	Keanggotaan yang memiliki kemampuan sama (<i>homogen</i>)
Menerapkan keterampilan-keterampilan kooperatif	Asumsi adanya keterampilan sosial
Hasil belajar menjadi tanggung jawab semua anggota kelompok	Tanggung jawab terhadap hasil belajar
Menekankan pada tugas dan hubungan kooperatif	Hanya menekankan pada tugas
Guru berperan sebagai penunjang proses pembelajaran	Guru berperan sebagai pengarah proses pembelajaran
Hanya terdapat satu hasil belajar kooperatif	Terdapat beberapa hasil belajar individual
Adanya evaluasi dan penghargaan kooperatif	Adanya evaluasi individual

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa pada aktivitas dalam kelompok akan tetapi memiliki karakteristik yang berbeda dengan belajar kelompok.

2.1.6.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2014:207) dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara kelompok

Pembelajaran kooperatif yakni pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Dalam kelompok tersebut antar anggota kelompok harus saling membantu agar semua anggota kelompok mau belajar demi meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen memiliki tiga fungsi, yakni: (1) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan prosedur belajar mengajar yang telah ditentukan. Misalnya apa tujuan yang akan dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan sebagainya, (2) fungsi manajemen sebagai organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif membutuhkan perencanaan yang serius agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif, (3) fungsi manajemen sebagai control menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif diperlukan kriteria keberhasilan baik melalui teknik tes maupun non tes.

3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh kinerja kelompok. Oleh karena itu perlu adanya kerja sama yang baik antar anggota kelompok.

4. Keterampilan untuk bekerja sama

Kemampuan bekerja sama dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Oleh karena itu siswa perlu diberi motivasi untuk selalu berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik diantaranya yaitu pembelajaran secara kelompok, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama dan keterampilan untuk bekerja sama.

2.1.6.4 Keterampilan-keterampilan dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lundgren (1994) keterampilan-keterampilan dalam pembelajaran kooperatif terbagi menjadi 3 yaitu:

1. Keterampilan kooperatif tingkat dasar

a. Menggunakan kesepakatan

Menggunakan kesepakatan adalah menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja dalam kelompok.

b. Menghargai kontribusi

Menghargai kontribusi berarti memperhatikan atau mengerti apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan anggota lain. Hal ini berarti harus selalu setuju dengan anggota lain, dapat saja kritik yang diberikan itu ditunjukkan terhadap ide dan tidak individu.

c. Mengambil giliran dan berbagi tugas

Mengambil giliran dan berbagi tugas berarti setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas/ tanggung jawab tertentu dalam kelompok.

d. Berada dalam kelompok

Berada dalam kelompok berarti setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.

e. Berada dalam tugas

Berada dalam tugas adalah meneruskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya agar kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang dibutuhkan.

f. Mendorong partisipasi

Mendorong partisipasi berarti mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok.

g. Mengundang orang lain

Mengundang orang lain berarti meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas.

h. Menyelesaikan tugas dalam waktunya

i. Menghormati perbedaan individu

Menghormati perbedaan individu berarti bersikap menghormati terhadap budaya, suku, rasa tau pengalaman dari semua siswa.

2. Keterampilan kooperatif tingkat menengah

a. Menunjukkan penghargaan dan simpati

Menunjukkan rasa hormat dan pengertian terhadap usulan-usulan yang berbeda dari orang lain.

b. Mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara dapat diterima

Menyatakan pendapat yang berbeda dengan cara yang sopan dan sikap yang baik.

c. Mendengarkan dengan arif

Menggunakan pesan fisik dan lisan sehingga pembicara tahu bahwa informasi yang disampikannya diperhatikan.

d. Bertanya

Meminta atau menanyakan suatu informasi atau penjelasan. Bertanya dapat mendorong anggota kelompok yang sedang tidak aktif atau malu untuk ikut berperan serta dalam kegiatan.

e. Membuat ringkasan

Membuat ringkasan diperlukan untuk membantu mengatur apa yang sudah dikerjakan dan apa yang diperlukan.

f. Menafsirkan

Menafsirkan adalah menyatakan kembali informasi dengan kalimat yang berbeda.

g. Mengatur dan mengorganisir

Keterampilan ini diperlukan dalam merencanakan dan menyusun pekerjaan sehingga dapat diselesaikan secara efektif dan efisien.

h. Menerima tanggung jawab

Menerima tanggung jawab berarti bersedia dan mampu memikul tanggung jawab dan tugas-tugas dan kewajiban untuk diri sendiri dan kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. Keterampilan kooperatif tingkat mahir

a. Mengelaborasi

Berarti mampu memperluas konsep, kesimpulan, dan menghubungkan pendapat-pendapat dengan topik-topik tertentu.

b. Memeriksa dengan cermat

Berarti dapat menanyakan secara lebih mendalam tentang pokok pembicaraan untuk mendapatkan jawaban yang benar.

c. Menanyakan kebenaran

Merupakan suatu kemampuan untuk membantu siswa lain berpikir tentang jawaban yang diberikan dan yakin atas ketepatan jawaban tersebut.

d. Menetapkan tujuan

Berarti menetapkan prioritas-prioritas karena tujuan yang jelas membuat pekerjaan dapat diselesaikan dengan efisien.

e. Berkompromi

Kompromi dapat membangun rasa hormati kepada orang lain dan mengurangi konflik dengan orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan-keterampilan yang ada pada pembelajaran kooperatif terbagi menjadi tiga yaitu keterampilan kooperatif tingkat dasar, keterampilan kooperatif tingkat menengah, dan keterampilan kooperatif tingkat mahir. Keterampilan-keterampilan tersebut hendaknya dikuasai oleh siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

2.1.6.5 Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger & David Johnson (dalam Rusman, 2014:212) ada 5 unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yakni:

1. Prinsip ketergantungan positif yaitu keberhasilan penyelesaian tugas dalam pembelajaran kooperatif tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Oleh karena itu, seluruh anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab individu yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung pada diri tiap anggota kelompoknya. Oleh karena itu, tiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka yaitu memberikan kesempatan pada tiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi proses kelompok yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk menilai proses maupun hasil kerja sama mereka dalam kelompok agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif ada lima yaitu prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, dan evaluasi proses kelompok.

2.1.6.6 Model-model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2014:213-225) terdapat beberapa model dalam pembelajaran kooperatif antara lain:

- a. *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 5 orang dengan kemampuan berbeda-beda tiap kelompoknya.
- b. *Jigsaw* merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang terdiri atas kelompok pakar/ahli dan kelompok awal dimana setiap kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari sebagian dari semua materi yang diberikan oleh guru.
- c. *Group Investigation* (GI) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun keterampilan proses kelompok karena siswa terlibat dalam perencanaan topik yang dipelajari dan jalannya penyelidikan mereka.

- d. *Number Head Together* (NHT) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.
- e. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka.

Dari beberapa tipe model pembelajaran kooperatif tersebut peneliti cenderung memilih model kooperatif tipe TGT karena tipe ini dinilai dapat meningkatkan keterampilan kooperatif siswa melalui permainan atau turnamen pada saat pembelajaran. Belajar sambil bermain akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya hasil belajar pun juga akan meningkat.

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.7.1 Pengertian Model TGT

Model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang kegiatan belajarnya mengikutsertakan seluruh siswa untuk saling membantu sesama temannya dalam kelompoknya serta didalamnya terdapat unsur permainan dan penghargaan (Shoimin, 2017:203).

Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman (2014:224) TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dengan kemampuan berbeda-beda (*heterogen*) kedalam beberapa kelompok belajar dengan jumlah anggota 5 sampai dengan 6 orang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling interaksi dan bekerja sama. Pada pembelajaran TGT perwakilan siswa pada setiap kelompok akan berkompetisi dalam permainan. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

2.1.7.2 Komponen-komponen dalam Model TGT

Menurut Slavin (2005:166-176) terdapat lima komponen dalam model TGT yaitu:

1. Presentasi di kelas

Presentasi biasanya dipimpin oleh guru. Pada tahap ini siswa harus benar-benar memperhatikan agar nantinya dapat mengerjakan kuis-kuis yang skornya akan menentukan keberhasilan tim.

2. Tim

Tim terdiri atas empat atau lima siswa yang heterogen. Fungsi dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan kuis-kuis dengan baik.

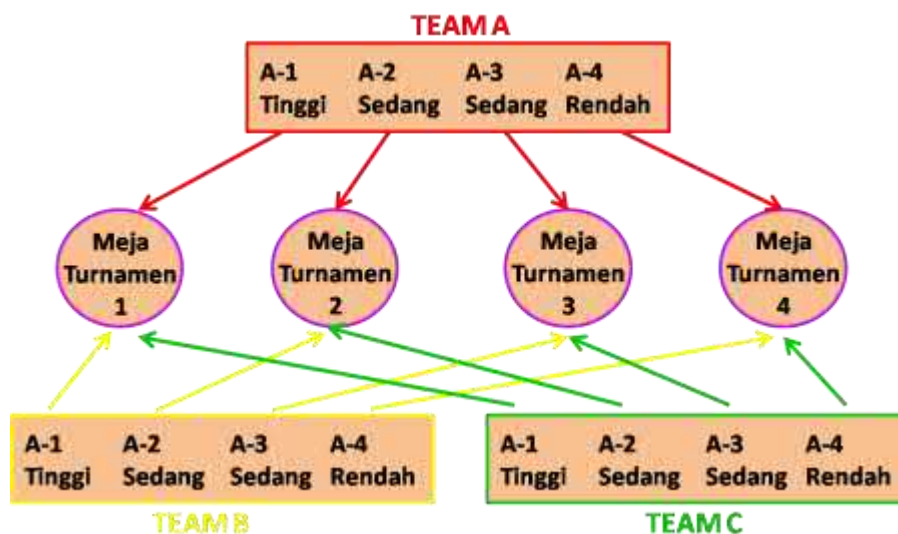
3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan ketika presentasi di kelas. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Pada umumnya game berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada suatu lembaran.

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama dengan cara dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama. Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu sesuai dengan nomor. Apabila penantang I akan menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri, siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi penantang II, penantang II menjadi pembaca, dan pembaca menjadi penantang I. Terakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya diadakan pada akhir unit. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa secara homogen kedalam beberapa meja turnamen dengan anggota tiga siswa tiap meja. Meja satu ditempati oleh siswa dengan kemampuan tertinggi, meja kedua berisi siswa dengan kemampuan dibawah meja satu, dan seterusnya. Penempatan meja turnamen dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.3 Penempatan pada meja turnamen

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka. Pemenang pada tiap meja akan naik tingkat ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 6 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan skor paling rendah akan diturunkan ke meja sebelumnya (misalnya dari meja 5 ke meja 6), untuk seterusnya posisi mereka akan dinaikkan atau diturunkan sesuai dengan kinerjanya.

5. Rekognisi tim

Rekognisi tim merupakan penentuan skor tim dan persiapan sertifikat atau bentuk penghargaan-penghargaan lainnya. Cara menentukan skor tim dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.3 Perhitungan poin turnamen dengan empat pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3-macam	Seri nilai terendah 3-macam	Seri 4-macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Skor tertinggi	60 poin	50 poin	60 poin	60 poin	50 Poin	60 poin	40 poin	50 poin
Skor menengah teratas	40 poin	50 poin	40 poin	40 poin	50 Poin	30 poin	40 poin	50 poin
Skor menengah kebawah	30 poin	30 poin	40 poin	30 poin	50 Poin	30 poin	40 poin	30 poin
Skor terendah	20 poin	20 poin	20 poin	30 poin	20 Poin	30 poin	40 poin	30 poin

Tabel 2.4 Perhitungan poin turnamen dengan tiga pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3-macam
Skor tertinggi	60 poin	50 poin	60 poin	40 poin
Skor tengah	40 poin	50 poin	30 poin	40 poin
Skor terendah	20 poin	20 poin	30 poin	40 poin

Tabel 2.5 Perhitungan poin turnamen dengan dua pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
Skor tertinggi	60 poin	40 poin
Skor terendah	20 poin	40 poin

Tabel 2.6 Kriteria penghargaan tim

Skor Kelompok	Kriteria Penghargaan
40	Tim Baik (<i>Good Team</i>)
45	Tim Sangat Baik (<i>Great Team</i>)
50	Tim Super (<i>Super Team</i>)

Sependapat dengan hal tersebut, Shoimin (2017:205-207) juga mengemukakan lima komponen dalam model TGT yaitu:

1. Penyajian kelas (*Class presentation*)

Penyajian kelas merupakan tahap awal pada model TGT. Guru menginformasikan tujuan yang akan dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran, pokok bahasan yang akan dipelajari serta kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. Pada tahap ini guru dan siswa harus bekerja sama dimana guru sebagai komunikator (pemberi informasi) dan siswa sebagai komunikan (penerima informasi) agar nantinya di tahap-tahap berikutnya baik dalam kegiatan kelompok, permainan maupun turnamen dapat berjalan dengan lancar.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Belajar dalam kelompok merupakan tahap dimana siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang siswa secara heterogen. Pada tahap ini seluruh siswa dalam kelompok bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan agar nantinya saat permainan dapat memperoleh skor yang banyak.

3. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri atas beberapa pertanyaan sederhana bernomor yang sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari. Permainan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Cara bermain siswa adalah dengan mengambil kartu bernomor lalu menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Jika jawaban siswa benar maka akan memperoleh skor.

4. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah struktur belajar dimana permainan terjadi. Umumnya turnamen dilaksanakan pada akhir pecan atau akhir unit. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa secara homogen kedalam beberapa meja turnamen dengan anggota tiga siswa tiap meja. Meja satu ditempati oleh siswa dengan kemampuan tertinggi, meja kedua berisi siswa dengan kemampuan dibawah meja satu, dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok (*Teams recognition*)

Penghargaan kelompok diberikan setelah turnamen selesai. Guru menginformasikan kelompok-kelompok yang rata-rata skornya memenuhi kriteria sehingga menjadi juara. Kelompok yang memiliki rata-rata skor 50 keatas akan memperoleh gelar "*Super Teams*", kelompok yang memiliki rata-rata skor 50-40 akan memperoleh gelar "*Great Teams*", serta kelompok yang memiliki rata-rata skor 40 kebawah akan memperoleh gelar "*Good Teams*".

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran TGT terdapat lima komponen yakni penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*). Kelima komponen tersebut merupakan kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu dalam penerapan model tersebut harus lah memenuhi lima komponen agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.7.3 Kelebihan Model TGT

Kelebihan model TGT menurut Shoimin (2017:207-208) yakni:

1. Menjadikan seluruh siswa baik yang berprestasi tinggi maupun rendah aktif dan memiliki peran penting dalam kelompok.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok.
3. Meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar karena terdapat turnamen dan penghargaan kelompok.

Jadi dengan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh model TGT maka model TGT cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.8 Media Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media didalam proses pembelajaran sangat penting. *The Association for Educational Communication and Technology* (dalam Arsyad, 2014:4) menjelaskan media yaitu segala sesuatu yang berguna dalam kegiatan penyaluran informasi. Sejalan dengan pendapat Suparman (dalam Arsyad, 2014:4) yang mendefinisikan media sebagai alat penyaluran pesan dari komunikator (pemberi pesan) kepada komunikan (penerima pesan). Selanjutnya Mc Luhan (dalam Arsyad, 2014:4) memaknai media sebagai saluran informasi.

Ashyar (2012:8) juga mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana. Penyampaian tersebut menyebabkan terjadinya lingkungan belajar yang kondusif sehingga

penerimanya dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara efisien dan efektif. Alat peraga adalah media yang memiliki bentuk dari konsep materi ajar yang berfungsi untuk memperagakan materi tersebut (Ashyar, 2012: 12). Media pembelajaran dan alat peraga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.1.8.2 Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Midun (dalam Arsyad, 2014:41) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Memperluas jangkauan pengetahuan mengenai pokok bahasan yang disampaikan didalam kelas.
- b. Memberikan pengalaman yang bervariasi pada saat kegiatan belajar mengajar.
- c. Memberikan pengalaman belajar yang nyata dan langsung.
- d. Memberikan informasi yang akurat dan aktual.
- e. Menampilkan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi maupun dilihat.
- f. Mempercantik tampilan materi yang diajarkan.
- g. Memotivasi siswa untuk berpikir kritis.
- h. Meningkatkan efisiensi kegiatan belajar mengajar.
- i. Memecahkan masalah pendidikan baik mikro maupun makro.

Jadi media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar yang mana mendatangkan pengaruh positif bagi siswa.

2.1.8.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam pemilihannya harus sesuai dengan sasaran agar tercipta pembelajaran yang efektif. Ashyar (2012:81) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik sebagai berikut.

- a. Jelas dan rapi baik dalam penyajian, tampilan, gambar maupun tulisan.
- b. Bersih dan menarik.
- c. Tepat sasaran dan disesuaikan dengan kebutuhan misalnya untuk perorangan, kelompok kecil atau kelompok besar.
- d. Sesuai dengan tujuan dan materi yang disampaikan.
- e. Praktis, luwes dan tahan.
- f. Memiliki kualitas yang baik.
- g. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Jadi dalam pemilihan media perlu memperhatikan beberapa kriteria media yang baik agar media tersebut sesuai dengan sasaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.

2.1.8.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Ashyar (2012:44-45) media dalam pembelajaran terbagi kedalam empat jenis yaitu:

- a. Media audio yakni media yang dalam penyajiannya melibatkan indera pendengaran (telinga), contohnya radio, *tape recorder* dan *CD player*.
- b. Media visual, yakni media yang media yang dalam penyajiannya melibatkan indera penglihatan (mata), contohnya buku, modul, jurnal, poster, globe dan benda-benda di lingkungan sekitar.
- c. Media audio visual, yakni media media yang dalam penyajiannya melibatkan indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata), contohnya film, video, dan program televisi.
- d. Multimedia, yakni media yang dalam penyajiannya melibatkan menggabungkan beberapa jenis media baik audio, visual maupun audio visual. Contohnya adalah televisi, *powerpoint* yang berisi gambar dan suara, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini jenis media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia berupa *flipbook* interaktif.

2.1.9 Media *Flipbook* Interaktif

Menurut Wijayanto dalam Rasiman (2014:35) *flipbook maker* merupakan sebuah *software* (aplikasi perangkat lunak) yang berfungsi untuk membuat tiap-tiap halaman seperti pada buku. Aplikasi ini dapat mengubah file yang berbentuk *pdf* maupun *image* menjadi sebuah buku elektronik yang dapat tiap-tiap halamannya dapat dibuka.

Sementara menurut Hidayatullah (2016:84) *flipbook maker* adalah suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. *Flipbook maker* merupakan aplikasi pembuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Aplikasi ini dapat membuat file berbentuk pdf, gambar, video maupun animasi menjadi tampilan yang lebih menarik karena didalamnya terdapat *desain template* dan *fitur* seperti *background*, *tombol kontrol*, *navigasi bar*, *hyperlink* dan *back sound*. Hasil akhir dari aplikasi ini dapat disimpan dalam format *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* merupakan sebuah media pembelajaran yang disajikan menyerupai buku yang sedang di buka. Dalam penelitian ini peneliti memilih *flipbook* untuk membuat bahan ajar elektronik pada materi Sifat-sifat dan Perubahan Wujud Benda lebih menarik. Proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang relevan, diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Abdus Salam, Anwar Hossain, & Shahidur Rahman tahun 2015 dengan judul “*Effects of Using Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai hasil belajar yang signifikan daripada kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Fariha Gull & Shumaila Shehzad tahun 2015 dengan judul “*Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievement*”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam skor kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam post-test yang mana pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap prestasi akademik siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Gulfer Capar & Kamuran Tarim tahun 2015 dengan judul “*Efficacy of the Cooperative Learning Method on Mathematics Achievement and Attitude: A Meta-Analysis Research*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaporkan menjadi metode yang lebih sukses daripada metode tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Robyn M. Gillies tahun 2016 dengan judul “*Cooperative Learning: Review of Research and Practice*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja sama dalam pembelajaran kooperatif lebih efektif untuk

meningkatkan prestasi siswa daripada kompetisi interpersonal dan upaya individualistis.

Penelitian yang dilakukan oleh Sertel Altun tahun 2015 dengan judul "*The Effect of Cooperative Learning on Students Achievement and View on the Science and Technology Course*" menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa manfaat diantaranya menyediakan lingkungan belajar yang kooperatif, mendukung pembelajaran permanen, memberikan peluang untuk berhasil, serta berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan pribadi.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustiningih tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pada Pendekatan Scientific Mengacu Pada Kurikulum 2013 Untuk Kelas Tinggi Sekolah Dasar" menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada rumusan sistematis yang memuat kerangka konseptual tentang prosedur pengorganisasian pengalaman belajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Aji Heru Muslim & Supriatna tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar" menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses memahami suatu materi pelajaran dengan tidak memberikan rasa kejenuhan pada siswa dalam proses belajar di sekolah, dan dalam TGT ini siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, mampu melakukan kerja sama dengan kelompoknya dan siswa dapat dengan bebas memahami suatu materi

pelajaran dengan menyenangkan juga dapat berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Berry Frisky Apriliyani, dkk tahun 2015 menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan keterampilan berpikir, meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk mengatasi permasalahan dalam mengaktifkan siswa yang pasif.

Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Rahayuni tahun 2016 menjelaskan bahwa pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang sangat kompleks karena mengharuskan siswa berpikir kritis dalam melakukan analisis terhadap suatu permasalahan, karena tujuan pembelajaran IPA selain menciptakan peserta didik yang berliterasi sains, juga menciptakan peserta didik yang mampu berpikir kritis.

Penelitian yang dilakukan oleh Maliasih, Hartono & Nurani tahun 2017 dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournament dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran TGT dengan strategi Peta konsep efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berharga Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kalor Siswa Kelas X”. Hasil penelitian menunjukkan siswa merasa senang dan aktif mengikuti seluruh tahapan

pembelajaran artinya penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kalor.

Penelitian yang dilakukan oleh Retno Puspitorini, A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali & Jumadi tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Rita Rahmaniati tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya” menjelaskan bahwa media mempunyai peranan yang sangat penting sekali dalam kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan media dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunarti, Selly Rahmawati & Setia Wardani tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat berfungsi untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Tika Aprilia, Sunardi & Djono tahun 2017 dengan judul “Pemanfaatan Media Buku Digital berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA” menjelaskan bahwa media buku digital dalam proses

pembelajaran IPA memiliki manfaat yang sangat besar, dimana dengan adanya buku digital ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media buku digital sebagai perantara.

Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Purwanti & Dyah Tri Wahyuningtyas tahun 2017 dengan judul “Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian di SDN Saptorenggo 02 Pakis Kabupaten Malang. Dari hasil analisis uji t sampel berpasangan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni t_{hitung} sebesar 5,057 sedangkan t_{tabel} dengan sig. 0,05 dan $df = 23$ sebesar 2,069.

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Muhammad Istiqfar, Mohammad Wijaya & Nurmila tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Multimedia Ncesoft Flipbook Maker pada Materi Pembelajaran Pengendalian Gulma Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI ATPH SMK Negeri 1 Bone-Bone”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia Ncesoft Flipbook Maker mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa pada bahan pengajaran pengendalian gulma di kelas XI ATPH SMK Negeri 1 Bone-Bone. Hasil uji koefisien diketahui nilai t_{hitung} sebesar 2,124 dengan nilai signifikansi 0,045 dan besarnya pengaruh multimedia terhadap hasil belajar sebesar 21,50%.

Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Eka Pratiwi tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017” menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki 4 tahapan yaitu: tahap presentasi, teams atau diskusi kelompok, games-tournament dan penghargaan tim. Pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa dapat berperan aktif dengan memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan anggota kelompok dan kebebasan menuangkan pendapatnya di dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawati tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 rambah Kabupaten Rokan Hulu” menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Dony Sugianto, dkk dengan judul “Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital” menjelaskan bahwa Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Software ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks,

gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Indriyani Safarina tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Kemampuan Kerjasama”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan dari hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Wonosari Tahun Pelajaran 2016/2017 antara yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model konvensional ditinjau dari kemampuan kerjasama (diperoleh thitung = 25,825 dengan $p = 0,000$).

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Rizki Widayanti & Salmeto tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan dadu dengan metode pembelajaran diskusi terhadap pencapaian hasil belajar IPA pada siswa kelas 3 SDN Lemahireng 02 Bawen. Hal ini dikarenakan siswa tertarik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Emay Aenu Rohmah & Wahyudin tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dapat

meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa. N-gain penalaran matematis kelas eksperimen sebesar 0,7594 sedangkan N-gain penalaran matematis kelas kontrol sebesar 0,3695. Hasil interpretasi N-gain menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan penalaran matematis kelas eksperimen tergolong tinggi sedangkan kelas kontrol tergolong sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Harum Sulistyoningrum, Iin Purnamasari & Zainal Arifin tahun 2018 dengan judul “Keefektifan Model (TGT) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar SDN Genuksari 01 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model team game tournament berbantu media permainan ular tangga dibuktikan dengan $t_{hitung} (2,04) > t_{tabel} (0,0624)$ dengan ketuntasan belajar individu nilai posttest lebih baik dari pada nilai pretest dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90%.

Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Yuni Artati, A. A. Gede Agung & Md. Citra Wibawa tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen adalah 21,7 sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 17,24 hal ini berarti rata-rata eksperimen $>$ rata-rata kontrol. Selanjutnya hasil analisis statistik inferensial menunjukkan hasil $t_{hitung} 3,07 > t_{tabel} 1,67$. Jadi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2016/2017 di Gugus IV Kecamatan Buleleng.

Penelitian yang dilakukan oleh Made Agus Edi Septiawan, Ni Wayan Rati & Nyoman Murda tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 6,021 dan t_{tabel} sebesar 2,021 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang diuji pada taraf signifikansi 5%. Perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kedua kelompok disebabkan karena beberapa hal diantaranya: (1) model pembelajaran TGT terdapat komponen berupa game dan tournament yang tentunya disukai oleh siswa, 2) belajar secara kooperatif sangat baik bagi tumbuhnya minat, (3) pemberian penghargaan kelompok dapat menggairahkan semangat belajar dan memberikan motivasi kepada setiap kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya, dan (4) penggunaan media audio visual akan membantu siswa untuk memahami materi pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Dara Kumala, Kt. Ngr. Semara Putra & MG. Rini Kristiani tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional diperoleh t_{hitung} sebesar 4,79 $>$ t_{tabel} sebesar 2,00.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah, Djoko Purnomo & Fine Reffiane tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Utama Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD”. Hasil

penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang aktivitasnya tinggi dengan hasil siswa yang aktivitasnya rendah yang dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar $t_{hitung} = 2,15$ sedangkan $t_{tabel} = 2,09$ dengan taraf signifikan sebesar 5%, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Hermayanti, Made Sumantri & I Komang Sudarma tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Utama Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian diperoleh perhitungan uji-t, t_{hitung} sebesar 14,4 > t_{tabel} sebesar 1,98 dengan taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan peta konsep berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.

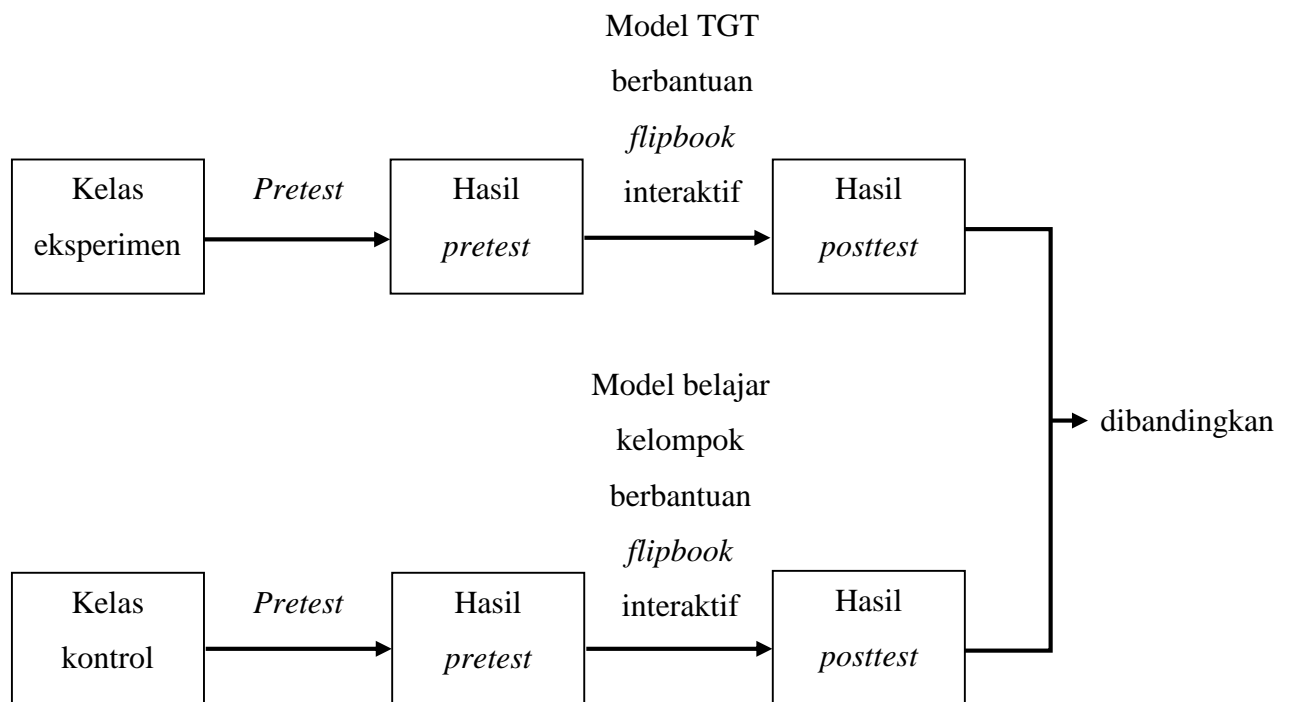
Penelitian yang dilakukan oleh Sri Hayati, Agus Setyo Budi & Erfan Handoko tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media belajar berupa Flipbook Fisika berbasis multimedia. Secara keseluruhan Flipbook Fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian-penelitian diatas menunjukkan bahwa model TGT membuat hasil belajar siswa meningkat. Jadi penelitian-penelitian tersebut mendukung penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Flipbook* Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Gugus Larasati Semarang”.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan sintesa mengenai hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2015:92).

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Alur kerangka berpikir penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2015:96). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif sama efektif dengan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Gugus Larasati Semarang.

H_a : Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif lebih efektif dibandingkan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Gugus Larasati Semarang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif lebih efektif daripada model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA materi Sifat-sifat dan Perubahan Wujud Benda anak kelas V SDN Gugus Larasati Semarang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t diperoleh $t_{hitung} (2.920221651) > t_{tabel} (1.673564906)$, artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flipbook* interaktif memberikan peningkatan rata-rata dalam kategori sedang (0.45212), sedangkan kelas kontrol dengan model belajar kelompok berada pada kategori rendah (0.29878).

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Guru

Guru sebaiknya merencanakan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) secara matang agar kegiatan pembelajaran nantinya berjalan dengan lancar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Selain itu pemanfaatan media seperti *flipbook* interaktif dapat digunakan untuk menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa sebaiknya dapat berpartisipasi aktif untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga nantinya hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

5.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya melakukan sosialisasi kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran inovatif, salah satunya adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pada Pendekatan Scientific Mengacu Pada Kurikulum 2013 Untuk Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(2):95-104.
- Altun, Sertel. 2015. The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and View on the Science and Technology Course. *Journal of Elementary Education*, 7(3):451-468.
- Aprilia, Tika, Sunardi dan Djono. 2017. Pemanfaatan Media Buku Digital berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 195-206.
- Arikunto, Suharsimi. 2013a. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Artati, Kadek Yuni, A. A. Gede Agung dan Md. Citra Wibawa. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2):1-11.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azizah, Nur, Djoko Purnomo dan Fine Reffiane. 2018. Pengaruh Model TGT Berbantu Media Utama Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah*, 2(4):329-335.
- Bestari, Laksmi Aulia, Nursiwi Nugraheni dan Wahyuningsih. 2017. Keefektifan Model TGT NHT Berbasis Teori Van Hiele Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Joyful Learning Journal*, 17-23.
- Cahyaningsih, Ujiyati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1):1-5.
- Capar, Gulfer dan Kamuran Tarim. 2015. Efficacy of the Cooperative Learning Method on Mathematics Achievement and Attitude: A Meta-Analysis Research. *Educational Sciences*, 15(2): 553-559.

- Darmawati. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 5(1):5-14.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gillies, Robyn M. 2016. Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3):38-54.
- Gull, Fariha dan Shumaila Shehzad. 2015. Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement. *Journal of Education and Learning*, 9(3):246-255.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hayati, Sri, Agus Setyo Budi dan Erfan Handoko. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *E-Journal*, 4:49-54.
- Hermayanti, Putu, Made Sumantri dan I Komang Sudarma. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2):151-159.
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1):83-88.
- Istiqfar, Andi Muhammad, Mohammad Wijaya dan Nurmila. 2018. Pengaruh Multimedia Ncesoft Flipbook Maker pada Materi Pembelajaran Pengendalian Gulma Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI ATPH SMK Negeri 1 Bone-Bone. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 4:66-78.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Kumala, Ni Luh Dara, Kt. Ngr. Semara Putra dan MG. Rini Kristiani. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2):1-10.

- Lestari, K.A. dan Muhammad R.Y. 2017. Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, Puji. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berharga Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kalor Siswa Kelas X. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2):135-142.
- Lundgren, Linda. 1994. *Cooperative Learning in The Science Classroom*. GLENCOE: Macmillan/ McGraw-Hill.
- Maliasih, Hartono dan Nurani. 2017. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2):222-226.
- Muslim, Aji Heru dan Supriatna. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Cooperative Tipe TGT Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2):222-226.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah
- Pratiwi, Anisa Eka. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 4(2):338-346.
- Purwanti, Amanda dan Dyah Tri Wahyuningtyas. 2017. Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3):163-170.
- Puspitorini, Retno, dkk. 2014. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 3:413-420.

- Putra, Agus Budiastawa, Nyoman Kusmariyatni dan Made Citra Wibawa. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan. *E-Journal Mimbar PGSD*, 2(1):1-7.
- Rahmaniati, Rita. 2015. Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan*, 10 (2):59-64.
- Rahmawati, Laili dan Zelmy Adista Vembriliya. 2017. Efektivitas Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2):81-84.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rohmah, Emay Aenu dan Wahyudin. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2):126-143.
- Rusnilawati dan Eva Gustiana. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2):190-201.
- Rusiman. 2014. Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika SMA. *JKPM*, 1(2):34-41.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safarina, Eka Indriyani. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Kemampuan Kerjasama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1):32-38.
- Salam, Abdus, Anwar Hossain & Shahidur Rahman. 2015. Effects of Using Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Journal of Educational Technology*, 3(3):1-11.
- Septiawan, Made Agus Edi, Ni Wayan Rati dan Nyoman Murda. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2):1-11.

- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartani Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 1994. *Educational Psychology theory and Practice*. Massachusetts: Paramount.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyoningrum, Harum, Iin Purnamasari dan Zainal Arifin. 2018. Keefektifan Model (TGT) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar SDN Genuksari 01 Semarang. *Jurnal Sinektik*, 1(1):97-112.
- Sunarti, Selly Rahmawati dan Setia Wardani. Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 1:58-68.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan Pailkem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, Eka Rizki dan Salmeto. 2016. Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria*, 6(3):182-192.