



**ANALISIS KEEFEKTIFAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS III SD N KALISEGORO**

SKRIPSI

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

**Oleh:
Agung Dwi Kurniawan
(1102414113)**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul:

"Analisis Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro" karya,

Nama : Agung Dwi Kurniawan

NIM : 1102414113

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 31 Januari 2020

Mengetahui:



Dr. Yunus, S.Pd., M.si.
NIP 197907272006041002

Pembimbing

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.si.
NIP 197907272006041002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Analisis Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro” karya,

Nama : Agung Dwi Kurniawan

NIM : 1102414113

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang,

Pada hari Jumat, tanggal 31 Januari 2020



Dra. Sitas Saraswati, M. Pd., Kons
NIP. 19600605199032001

Penguji I

Dra. Istiyarini, M. Pd
NIP. 195911221985032001

Semarang, 31 Januari 2020

Sekretaris,

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M. Si.
NIP. 198201142005011001

Penguji II

Dr. Budiyono, M. S.
NIP. 196312091987031002

Penguji III

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M. Si.
NIP. 198201142005011001

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Semarang, 31 Januari 2020

Yang



Agung Dwi Kurniawan

NIM. 1102414113

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“I learned that courage was not the absence of fear, but the triumph over it. The brave man is not he who does not feel afraid, but he who conquers that fear.” (Saya belajar bahwa keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, tetapi kemampuan rasa takut. Seorang pemberani bukanlah orang yang tidak merasa takut, tapi dia yang bisa menaklukkan rasa takut itu.) Nelson Mandela.

Persembahan:

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua penulis, Bapak Jarimin dan Ibu Amerita, yang selalu memberi doa, semangat dan motivasi agar segera menyelesaikan pendidikan penulis.
2. Para dosen dan guru-guru yang telah mendidik dan memberi ilmu, akhlak dan karakter penulis.
3. Orang-orang terdekat dan sahabat yang telah memberi warna dalam hidup penulis.
4. Keluarga besar SD N Kalisegoro, khusus nya Bapak Imanuel dan Bapak Suharto.
5. Teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes Angkatan 2014.
6. Almamater Universitas Negeri Semarang tercinta.
7. Saudara/saudari pembaca karya ini.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah memberikan kehidupan, rezeki, hidayah, taufik, dan inayah pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro**” yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Sholawat serta salam selalu tercurahkan pada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan ke zaman keemasan penuh rahmat.

Dalam kesempatan kali ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Unnes yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Unnes.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M. Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang serta sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Segenap dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan motivasinya.

5. Bapak S. Suhartono, S. Pd selaku Kepala Sekolah SD N Kalisegoro dan Bapak Imanuel Nugroho P. H., S. Pd selaku Wali Kelas III di SD N Kalisegoro yang telah memberikan izin kepada penulis kemudahan dan membantu untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Jarimin dan Ibu Amerita orang tua luar biasa yang selalu menjadi motivator dan penyemangat saya, yang tak lelah mendoakan saya.
7. Teman-teman mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2014 yang telah memberi pengalaman hidup baru dan menyemangati selama kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi catatan amal baik kalian. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Amin

Semarang, 31 Januari 2020

Penulis

ABSTRAK

Kurniawan, Agung D. 2020. “Analisis Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro”. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M. Si.

Kata Kunci: Efektivitas, Model Pembelajaran Kooperatif, TGT, Hasil Belajar.

Pembelajaran kooperatif sangat membantu dalam melaksanakan atau mengimplementasi kurikulum 2013 yang dimana pembelajarannya tematik sehingga sangat cocok dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament sebagai solusi inovasi dan alternatif dalam menerapkan pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD dalam model pembelajaran kooperatif TGT. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan model rancangan one group *pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD N Kalisegoro Semarang tahun pelajaran 2018/2019. Sampel penelitian ini adalah peserta didik SD N Kalisegoro Semarang yang dipilih dengan teknik *sampling purposive* dengan cara *random sampling* dan didapat kelas III SD N Kalisegoro Semarang sebagai sampel. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji N-Gain. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar sebesar 0,44 termasuk pada kategori sedang. Dengan hasil tersebut, maka pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik karena adanya peningkatan hasil belajar. Sehingga model pembelajaran TGT untuk kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian berdasarkan hasil uji *one sample t test* dengan taraf signifikansi 0,05, jika $p\text{-value (sig)} < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak, sedangkan untuk kondisi lainnya H_a diterima. Berdasarkan *output one sample t test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,276 > 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a tolak. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT sebesar nilai 70. Selanjutnya output hasil dari uji *paired sample t test* diketahui bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan

model pembelajaran TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
1.7 Penegasan Istilah	6
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR.....	8
2.1 Konsep Keefektifan.....	8
2.1.1 Efektif.....	8
2.1.2 Ukuran Efektivitas	11
2.1.3 Indikator Efektivitas.....	12
2.2 Model Pembelajaran.....	13
2.3 Pembelajaran Kooperatif TGT.....	15
2.4 Hasil Belajar.....	22
2.4.1 Tujuan Hasil Belajar	28
2.4.2 Prinsip-prinsip Hasil Belajar	30

2.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	31
2.5 Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	33
2.6 Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro	34
2.7 Kerangka Berpikir.....	35
2.8 Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1. Desain Penelitian.....	38
3.2. Tempat dan Lokasi Penelitian	39
3.3. Populasi dan Sampel	40
3.4. Variabel Penelitian	41
3.4.1 Variabel Bebas	41
3.4.2 Variabel Terikat.....	41
3.5. Langkah Telaah Eksperimen.....	42
3.5.1 Langkah Awal	42
3.5.2 Langkah Implementasi	42
3.6. Teknik Pengumpulan Data	43
3.6.1 Observasi	43
3.6.2 Tes	44
3.6.3 Dokumentasi.....	44
3.7. Instrumen Penelitian.....	45
3.7.1 Soal Tes	45
3.8. Uji Validitas	46
3.8.1 Validitas Soal Uji Coba.....	47
3.8.2 Reabilitas Soal Uji Coba	48
3.8.3 Tingkat Kesukaran	49
3.8.4 Daya Pembeda.....	50
3.9. Prosedur Penelitian.....	51
3.9.1 Tahap Penelitian.....	51
3.9.2 Tahap Persiapan	52
3.9.3 Tahap Pelaksanaan	52
3.9.4 Tahap Akhir.....	53
3.10 Analisis Uji Syarat.....	53
3.10.1 Uji Normalitas	53
3.10.2 Uji Peningkatan Hasil Belajar	54
3.10.3 Uji Hipotesis.....	54
3.10.4 Uji Homogenitas	55

3.10.5 Uji Perbedaan Dua Sampel Berpasangan (Uji-T)	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Hasil Penelitian	57
4.1.1 Uji Prasyarat	57
4.1.2 Uji Normalitas	58
4.1.3 Uji Homogenitas	59
4.1.4 Analisis Deskriptif.....	60
4.2. Pembahasan	64
4.3. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif TGT	68
BAB V PENUTUP.....	70
5.1. Simpulan.....	70
5.2. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkatan Penghargaan.....	18
Tabel 4.1 Hasil Uji N-Gain	57
Tabel 4.2 Normalitas Data <i>Pretest</i>	58
Tabel 4.3 Normalitas Data <i>Posttest</i>	59
Tabel 4.4 Uji Homogenitas	59
Tabel 4.5 Data Nilai <i>Pretest</i>	60
Tabel 4.6 Data Nilai <i>Posttetst</i>	61
Tabel 4.7 Uji <i>One Sample T-Test</i>	62
Tabel 4.8 Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembagian Meja Turnamen	17
Gambar 2.2 Aturan Permainan TGT	21
Gambar 2.3 Hipotesis.....	36
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penelitian Kelas Uji Coba.....	73
Lampiran 2. Analisis Soal Uji Coba	84
Lampiran 3. Analisis Uji Soal <i>Pretest</i>	88
Lampiran 4. Analisis Uji Soal <i>Posttest</i>	97
Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest & Posttest</i>	106
Lampiran 6. Hasil Pengujian.....	107
Lampiran 7. Silabus	109
Lampiran 8. RPP.....	111
Lampiran 9. Dokumentasi.....	119
Lampiran 10. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sampai sekarang tingkat mutu Pendidikan Indonesia telah berjalan secara berkelanjutan dan terus mengalami peningkatan. Melalui mendirikan bangunan sekolah, pemberian sarana prasarana untuk pendidikan, menambah tenaga pendidik berkualitas tinggi sampai merumuskan dan serta mengesahkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, beragam akal, cara, jalan telah dilaksanakan serta pengaplikasian untuk memperbaiki konsep pendidikan terbaik. Tetapi hasil yang menggembirakan belum juga terlihat jelas dimata.

Persoalan lemahnya mekanisme belajar mengajar adalah beberapa masalah yang memerlukan penanganan serius pada komposisi dunia pendidikan di Indonesia. Minimnya dorongan peserta didik dalam mengembangkan daya pikir yang lebih luas menyebabkan kreatifitas pola pikir anak menjadi berkurang. Kemampuan anak dalam mengolah informasi di pembelajaran perlu didampingi, agar cara berpikir anak mempunyai daya kreatifitas tinggi. Pengarahan pembelajaran juga melibatkan peran lingkungan keluarga agar anak lebih mengingat dan memahami pembelajaran yang telai dilalui.

Semua siswa mempunyai tingkat kepandaian bermacam-macam. Kompetensi yang telah dicapai siswa sebelum mengikuti penerimaan pembelajaran definisi ini adalah dasar kompetensi siswa. Kompetensi dasar ini mencerminkan ketersediaan siswa dalam menyerap informasi yang di sampaikan dari pendidik. Menurut Mohamad Syarif (2015:183) “kemampuan awal siswa penting untuk diketahui guru sebelum ia mulai dengan pembelajarannya, karena dengan demikian dapat diketahui: a) apakah siswa telah mempunyai atau pengetahuan yang merupakan prasyarat(*prerequisite*) untuk mengikuti pembelajaran; b) sejauh mana siswa telah mengetahui materi apa yang akan disajikan.” Melalui pendapat yang telah dipaparkan tersebut, pendidik harus memikirkan rancangan, metode belajar ke siswa lebih efektif dan variatif.

Beberapa komponen berasosisasi dengan hasil prestasi menuntut ilmu peserta didik ialah pembelajaran yang efektif. Menurut Mohamad Syarif Sumantri (2015:1) “Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu“. Metode pembelajaran pada intinya menggambarkan interaksi yang harmonis pada siswa dengan pengajar untuk memperoleh tujuan yang ditetapkan. Upaya mempengaruhi siswa agar belajar disebut pembelajaran. Atau dalam arti singkat upaya membelajarkan siswa dapat dikatakan pembelajaran.

Pentingnya pemilihan metode yang ampuh, berhasil, dan berdaya guna supaya mendorong atensi belajar dan memperlancar pembelajaran. Pemilihan metode yang ampuh, berhasil, dan berdaya guna saat berlangsungnya pembelajaran

di sekolah formal ataupun non formal adalah beberapa faktor penunjang untuk meraih target yang terbaik. Sejalan bersama kemajuan dibidang pendidikan dan pembelajaran untuk meraih tujuan dari kurikulum yang dipakai, beragam cara dilakukan perorangan ataupun lembaga yang bergerak pada bidang pendidikan, melahirkan berbagai metode baru dalam pembelajaran yang digunakan lembaga pendidikan formal ataupun non formal.

Penelitian oleh Restu Heri (2012) tentang “Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam peningkatan pembelajaran matematika di kelas V SD”. Terdapat jumlah subjek sebanyak 29 peserta didik. Teknik deskriptif dengan didukung data kualitatif dan kuantitatif digunakan ketika mengolah data. Terdapat 3 siklus dan Pada penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dan tiap siklus ada 3 pertemuan saat penelitian dilaksanakan. Adanya peningkatan pembelajaran dengan ditunjukkan data pada penelitian ini. Jadi belajar menggunakan metode tersebut menunjukkan eksistensinya yaitu adanya peningkatan pembelajaran dikelas.

Berlandaskan observasi awal yang telah dilalui peneliti, penyelenggaraan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro jenjang kelas 3, sudah menerapkan pembelajaran kooperatif yang dilakukan oleh wali kelas. Dalam pengambilan informasi, peneliti memperoleh hampir semua kelas di SD N Kalisegoro sudah menggunakan koorikolam 2013, hanya kelas 1 dan 2 saja yang tetap menggunakan KTSP. Menurut informasi yang diperoleh peneliti, pembelajaran kooperatif sangat membantu dalam melaksanakan atau mengimplementasi kurikulum 2013 yang dimana pembelajarannya tematik

sehingga sangat cocok ketika mengaplikasikan kooperatif tipe *team games tournament* semacam solusi inovasi serta alternatif ketika menerapkan *cooperative learning*.

Beberapa keuntungan penerapan model pembelajaran kooperatif antara lain, kemampuan meningkatkan individu siswa saat bekerjasama antar siswa lain dalam kelompok belajar; siswa memperoleh berlimpah kesempatan untuk menghormati dan menghargai pendapat antarsiswa; saat pembelajaran berlangsung partisipasi siswa bertambah aktif; menyebabkan pengurangan kecemasan siswa (lebih percaya diri); motivasi belajar bertambah tinggi; sikap positif dan harga diri; selain itu dapat menambahkan prestasi belajar siswa. Guru adalah beberapa faktor atas keberhasilan proses model pembelajaran. Kemampuan dalam menentukan model pembelajaran yang bisa mengantarkan keefektifan siswa sangat terikat dengan kehendak guru. Menurut Anita (2009) pokok utama siswa ketika belajar yaitu memperoleh motivasi, kritis dan hasil pembelajaran tercapai. Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah disampaikan tersebut, oleh karena itu peneliti hendak menelaah melalui suatu penelitian tentang **Analisis Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 Sekolah Dasar N Kalisegoro.**

1.2. Identifikasi Masalah

Setelah penjabaran sudah diperjelaskan diatas, peneliti melihat adanya potensi masalah yaitu alternatif penerapan *cooperative learning*. maka peneliti mengidentifikasi masalah supaya terarah dan jelas:

1. Perkembangan ragam model belajar yang dapat diaplikasikan pada sistem pembelajaran dikelas.
2. Sekolah tidak memiliki konsep belajar yang variatif.
3. Penguasaan materi pada siswa masih dibawah kriteria standar kompetensi.

1.3. Batasan Masalah

Atas dasar identifikasi masalah diatas, untuk itu peneliti dapat membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut:

1. Dari beberapa konsep belajar, metode *cooperative learning* sebagai konsep belajar yang tepat.
2. Mengimplementasikan konsep *cooperative learning* tipe TGT.
3. Penerapan dilaksanakan ketika siswa belajar Perkembangan Teknologi Komunikasi Bahasa Indonesia.
4. Penyusunan konsep pembelajaran pada RPP dan Silabus.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, diketahui bahwasannya permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini memiliki cakupan yang cukup luas. Oleh karena itu butuh adanya pembatasan permasalahan pada penelitian agar peneliti dapat lebih fokus dalam melakukan penelitian.

Apakah ada keefektifan dan peningkatan hasil belajar pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)?

1.5. Tujuan Penelitian

Menganalisis keefektifan hasil belajar siswa dikelas saat diterapkan konsep belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan *pretest* dilanjutkan *posttest*.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu menambah solusi preferensi konsep belajar yang digunakan oleh guru agar lebih kreatif, inovatif, serta memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip penelitian dan penulisan sejarah lebih mendalam.

1.6.2. Manfaat praktis

1. Bagi pseserta didik

Membagikan penambahan wawasan dan pengetahuan baru dalam sebuah konsep belajar yang lebih aktif, kreatif dan kompetitif.

2. Bagi pendidik

Memberikan masukan untuk pendidik akan konsep baru dalam proses belajar, agar materi belajar tersampaikan serta tercapai tujuan kompetensi yang ada.

1.7. Penegasan Istilah

1. Pendidikan

Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencaapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Pendidikan dapat

mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan seperti nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan nilai-nilai moral.

2. Model Pembelajaran

Salah satu komponen utama dalam membentuk suatu pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh seorang guru dan digunakan sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dari kata “*cooperative*” yang berarti bekerja sama dan kata “*Learning*” yang berarti proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara bersama-sama guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain.

4. Bahasa Indonesia

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di semua jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar (SD). Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran di pendidikan formal karena bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang penting dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional dan bahasa pemersatu yang berperan besar dalam kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara, maupun secara individual.

BAB II

KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESA PENELITIAN

2.1 Konsep Keefektifan

2.1.1 Efektif

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan.

Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat H.Emerson yang dikutip Soewarno(2006:16) yang menyatakan bahwa “Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.”

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Menurut Effendy (2008:14) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut: ”Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan”

Efektivitas menurut pengertian diatas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Pengertian lain menurut Susanto (2005:156), “efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi”. Menurut pengertian Susanto di atas, efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya secara matang.

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat tercapai. Pendapat tersebut menyatakan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target yang telah ditetapkan sebelumnya oleh lembaga atau organisasi dapat tercapai. Hal tersebut sangat penting peranannya di dalam setiap lembaga atau organisasi dan berguna untuk melihat perkembangan dan kemajuan yang dicapai oleh suatu lembaga atau organisasi itu sendiri (Sedarmayanti, 2006:61).

Setiap organisasi atau lembaga di dalam kegiatannya menginginkan adanya pencapaian tujuan. Tujuan dari suatu lembaga akan tercapai segala kegiatannya dengan berjalan efektif akan dapat dilaksanakan apabila didukung oleh faktor-faktor pendukung efektivitas.

Lebih lanjut menurut Agung Kurniawan (2005:109) mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut: “Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas,

fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat (2006) yang menjelaskan bahwa: “Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya”.

Upaya mengevaluasi jalannya suatu organisasi, dapat dilakukan melalui konsep efektivitas. Konsep ini adalah salah satu faktor untuk menentukan apakah perlu dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan manajemen organisasi atau tidak. Dalam hal ini efektivitas merupakan pencapaian tujuan organisasi melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, ditinjau dari sisi masukan (input), proses, maupun keluaran (output). Dalam hal ini yang dimaksud sumber daya meliputi ketersediaan personil, sarana dan prasarana serta metode dan model yang digunakan. Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur sedangkan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat.

2.1.2 Ukuran efektivitas

Mengukur efektivitas organisasi bukanlah suatu hal yang sangat sederhana, karena efektivitas dapat dikaji dari berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta menginterpretasikannya. Bila dipandang dari sudut produktivitas, maka seorang manajer produksi memberikan pemahaman bahwa efektivitas berarti kualitas dan kuantitas (output) barang dan jasa.

Tingkat efektivitas juga dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Namun, jika usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan yang dilakukan tidak tepat sehingga menyebabkan tujuan tidak tercapai atau sasaran yang diharapkan, maka hal itu dikatakan tidak efektif.

Adapun kriteria atau ukuran mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak, sebagaimana dikemukakan oleh S.P. Siagian (2008:77), yaitu:

- a) Kejelasan tujuan yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan supaya karyawan dalam pelaksanaan tugas mencapai sasaran yang terarah dan tujuan organisasi dapat tercapai.
- b) Kejelasan strategi pencapaian tujuan, telah diketahui bahwa strategi adalah “pada jalan” yang diikuti dalam melakukan berbagai upaya dalam mencapai sasaran-sasaran yang ditentukan agar para implementer tidak tersesat dalam pencapaian tujuan organisasi
- c) Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap, berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai dan strategi yang telah ditetapkan artinya kebijakan harus

mampu menjembatani tujuan- tujuan dengan usaha-usaha pelaksanaan kegiatan operasional.

d) Perencanaan yang matang, pada hakekatnya berarti memutuskan sekarang apa yang dikerjakan oleh organisasi dimasa depan.

e) Penyusunan program yang tepat suatu rencana yang baik masih perlu dijabarkan dalam program-program pelaksanaan yang tepat sebab apabila tidak, para pelaksana akan kurang memiliki pedoman bertindak dan bekerja.

f) Tersedianya sarana dan prasarana kerja, salah satu indikator efektivitas organisasi adalah kemampuan bekerja secara produktif. Dengan sarana dan prasarana yang tersedia dan mungkin disediakan oleh organisasi.

g) Pelaksanaan yang efektif dan efisien, bagaimanapun baiknya suatu program apabila tidak dilaksanakan secara efektif dan efisien maka organisasi tersebut tidak akan mencapai sasarannya, karena dengan pelaksanaan organisasi semakin didekatkan pada tujuannya.

h) Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik mengingatkan sifat manusia yang tidak sempurna maka efektivitas organisasi menuntut terdapatnya sistem pengawasan dan pengendalian.

2.1.3 Indikator efektivitas

Barnard dalam Prawirosentono (2008: 27) yang mengatakan bahwa efektivitas adalah kondisi dinamis serangkaian proses pelaksanaan tugas dan fungsi pekerjaan sesuai dengan tujuan dan saranan kebijakan program yang telah

ditetapkan, dengan definisi konseptual tersebut didapat dimensi kajian, yaitu dimensi efektivitas program.

Dimensi efektivitas program diuraikan menjadi indikator (1) Kejelasan tujuan program; (2) Kejelasan strategi pencapaian tujuan program; (3) Perumusan kebijakan program yang mantap; (4) Penyusunan program yang tepat; (5) Penyediaan sarana dan prasarana; (6) Efektivitas operasional program; (7) Efektivitas fungsional program; (8) Efektivitas tujuan program; (9) Efektivitas sasaran program; (10) Efektivitas individu dalam pelaksanaan kebijakan program; dan (11) Efektivitas unit kerja dalam pelaksanaan kebijakan program.

2.2 Model Pembelajaran

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010:61) adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010:61) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan".

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup”.

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010:51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamarah, SB. (2006:46) ”suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan’. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.”

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

2.3 Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament

Banyak tipe dalam *cooperative learning* yang dikembangkan oleh para ahli, diantaranya adalah; STAD, TGT, NHT, Jigsaw dan lain sebagainya. Namun, dalam skripsi ini hanya mengambil satu tipe yaitu tipe TGT (Team Game Turnament). Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya sebelumnya setara seperti mereka. Jadi inti dari TGT adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka.

Menurut Slavin (2009: 166-167), di dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa komponen utama, yaitu:

1. Presentasi di kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2. Tim

Terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *game* dengan baik. Tim adalah fitur paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3. *Game*

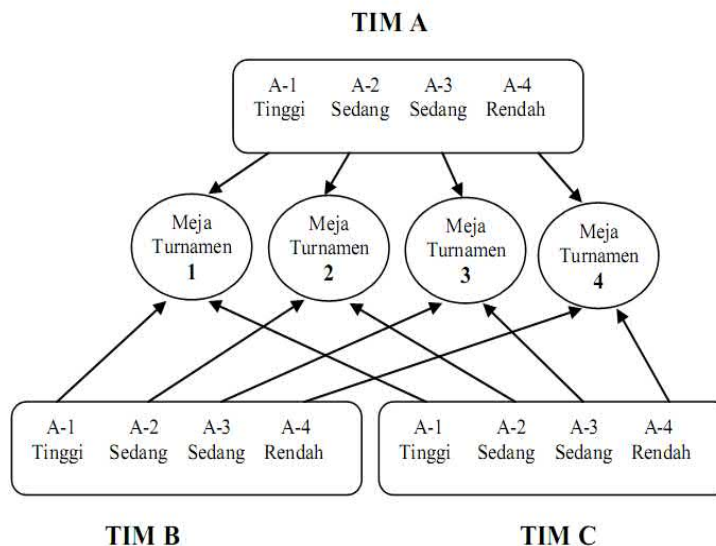
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan

penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Pembagian Meja Turnamen

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 8 ke meja 7) skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5. Rekognisi Tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada tiga tingkatan penghargaan yang berdasarkan pada skor rata-rata tim dapat dilihat pada tabel, di bawah ini:

Tabel 2.1 Tingkatan Penghargaan

Kriteria (Rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik

Menurut Slavin (2009:169) sebelum memulai TGT ada beberapa persiapan yang harus diperhatikan antara lain:

a. Materi yang akan diajarkan

Materi yang diajarkan dapat diadaptasi dari buku teks atau juga dengan materi yang dibuat oleh guru. Dan mempersiapkan sebuah lembar kegiatan, sebuah lembar jawaban, sebuah kuis untuk setiap unit dan menyiapkan kartu-kartu bernomor.

b. Menempatkan siswa ke dalam tim

Di dalam kelas terdiri separuh laki-laki, separuh perempuan, tiga perempuan kulit putih dan seperempat minoritas boleh saja membentuk Tim yang terdiri dari empat orang yang terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan, dan tiga siswa kulit putih serta satu siswa minoritas. Tim tersebut juga harus

terdiri seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah dan dua lainnya yang berprestasi sedang.

c. Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen

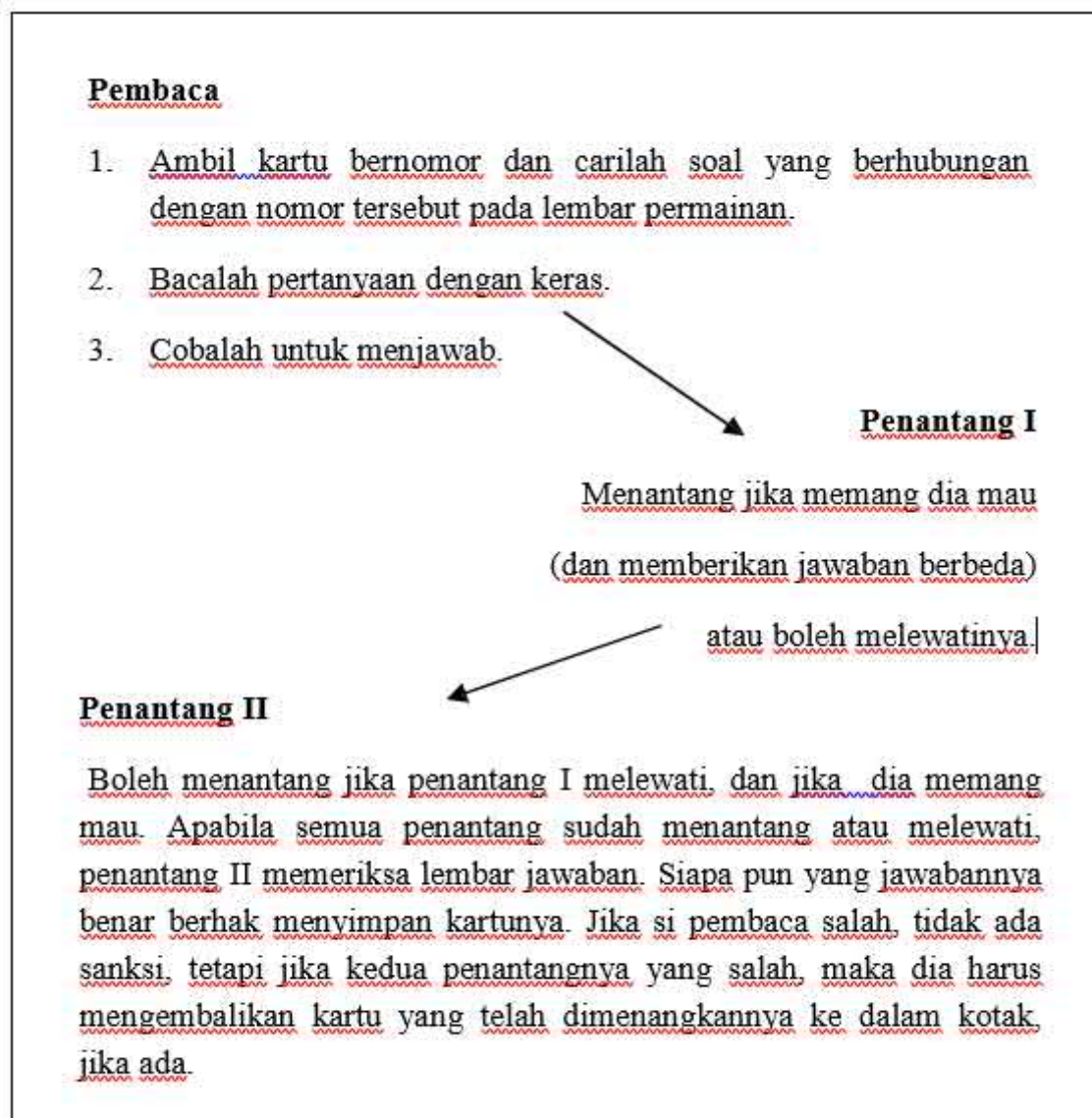
Membuat kopian lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. Penentuan nomor meja hanya diketahui sendiri, ketika mengumumkan penempatan meja kepada anak-anak dilakukan secara acak, supaya para siswa tidak akan tahu bagaimana cara penyusunan penempatan meja tersebut.

Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT yaitu: Pelajaran dimulai dengan memberikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan semua siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, kemudian mengikuti permainan (*game* akademik) untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang memperoleh nilai tinggi akan mendapatkan rekognisi (penghargaan). Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara.

Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja turnamen bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen dapat diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan

permainan. Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu di mulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan berganda. Berikut adalah tata aturan permainan

TGT;



Gambar 2.2 Aturan Permainan TGT

Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalnya pada meja turnamen terdiri dari 4 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, ketiga 30 dan keempat 20. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan

kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik, secara merata satu siswa dengan siswa lain.

2.4 Hasil Belajar

Sebelum membahas tentang pengertian hasil belajar. Maka kita harus memahami pengertian belajar itu sendiri. Belajar menurut (Slameto 2010:2) dapat didefinisikan sebagai berikut:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Artinya belajar selalu menekankan pada proses sehingga seseorang dapat merasakan adanya perubahan perilaku. Belajar juga berarti tidak hanya dikelas saja melainkan sesuatu yang mengakibatkan perubahan perilaku. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Belajar menurut Benjamin Bloom (dalam Sagala, 2012: 33) mencakup keseluruhan tujuan pendidikan yang dibagi menjadi tiga kawasan (Domain) yaitu: (1) domain kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri atas enam macam kemampuan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup: 1) Pengetahuan (*Knowledge*) yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari, 2) Pemahaman (*Comprehension*) yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan. 3) Penerapan (*Application*) yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata, 4) Analisis (*Analisis*) yaitu kemampuan menjabarkan sesuatu menjadi bagian-bagian sehingga struktur organisasinya dapat dipahami, 5)

Sintesis (*Synthesis*) yaitu kemampuan memadukan bagian-bagian menjadi satu keseluruhan yang berarti, 6) Penilaian (*Evaluation*) yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan pada suatu kriteria.

Menurut Crow (Dalam Sagala, 2012:13) mengemukakan belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut "*Rote Learning*" kemudian, jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut "*Over Learning*".

Belajar merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif melalui interaksi dengan lingkungannya dimana belajar meliputi 3 domain didalam pembelajarannya. Menurut beberapa ahli atau pakar pendidikan belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Menurut Sudjana (dalam Rusman dkk 2012:5) belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu dimana kegiatan yang dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa.
2. James O. (dalam Rusman dkk 2013:8) "belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman". Sehingga dari kalimat tersebut mengandung makna bahwa belajar adalah sebuah perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu

program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu. Intinya bahwa belajar adalah proses perubahan.

3. Belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai suatu tujuan (Darsono, 2000:32).
4. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 1988:22).

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Darsono (2012) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2012 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang

memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat puncak dari proses pembelajaran, dimana hasil belajar adalah bukti yang didapatkan dari proses belajar. Guru bertujuan agar bisa mengajarkan atau mentransformasikan ilmu serta pengetahuannya ke pada

murid dengan proses belajar mengajar. Dengan harapan murid mendapatkan hasil pemahaman dari proses ini.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 3).

Menurut (Sudjana, 2012: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2012: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka (Wahidmurni, dkk.2013: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap dan domain

psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne (dalam Sudjana,2012:22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut (Wahidmurni, dkk. 2012: 28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut (Hamalik, 2012: 155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari

suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2.4.1 Tujuan Hasil Belajar

Setelah kegiatan belajar mengajar maka akan dilakukan evaluasi hasil belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Beberapa prosedur pengukuran hasil belajar yaitu pengukuran secara tertulis, secara lisan, dan melalui observasi. Prosedur tertulis dipakai untuk mengukur hasil belajar yang sifatnya kognitif dan afektif, sedangkan prosedur observasi dipakai untuk mengukur hasil belajar yang bersifat motorik (Nasution, 2012: 4).

Tujuan hasil belajar merupakan diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (*judgement*)

yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian siswa. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya.

Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu: (1) Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu, (2) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran, (3) Untuk keperluan bimbingan konseling, (4) Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

Salah satu tahap kegiatan evaluasi, baik yang berfungsi formatif maupun sumatif adalah tahap pengumpulan informasi melalui pengukuran. Menurut (Darsono, 2012: 110-111) pengumpulan informasi hasil belajar dapat ditempuh melalui dua cara yaitu:

1. Teknik Tes

Teknik tes biasanya dilakukan di sekolah-sekolah dalam rangka mengakhiri tahun ajaran atau semester. Pada akhir tahun sekolah mengadakan tes akhir tahun. Menurut pola jawabannya tes dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, tes objektif, tes jawaban singkat, dan tes uraian.

2. Teknik Non Tes

Pengumpulan informasi atau pengukuran dalam evaluasi hasil belajar dapat juga dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Teknik non tes lebih

banyak digunakan untuk mengungkap kemampuan psikomotorik dan hasil belajar efektif. Berdasarkan kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan hasil belajar yaitu untuk mengetahui perubahan-perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik dan untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih meningkatkan.

2.4.2 Prinsip-prinsip Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom (dalam Catharina Tri Ani 2012:7-12) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan ke mampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

3. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan reflex keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang

pisik, gerakan- gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan *non discursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.4.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Djamarah, 2012:123) ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi. Sedangkan menurut (Slameto 2012:54) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern meliputi kesehatan, cacat tubuh, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif (motivasi), kematangan, dan kesiapan. Faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut (Dalyono, 2012:55-60) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

1. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

a. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

b. Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

c. Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

d. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

2. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

a. Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

d. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar

2.5 Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Hartati, dkk (2006:197) mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang strategis karena dengan bahasalah pendidikan dapat mentransformasikan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan informasi kepada

siswa tanpa bahasa tidak mungkin para siswa dapat menerima pengetahuan dengan baik.

Sedangkan menurut Susanto (2013:245) mengemukakan bahwa pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan berbahasa. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang strategis yang memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dan membantu siswa dalam menunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

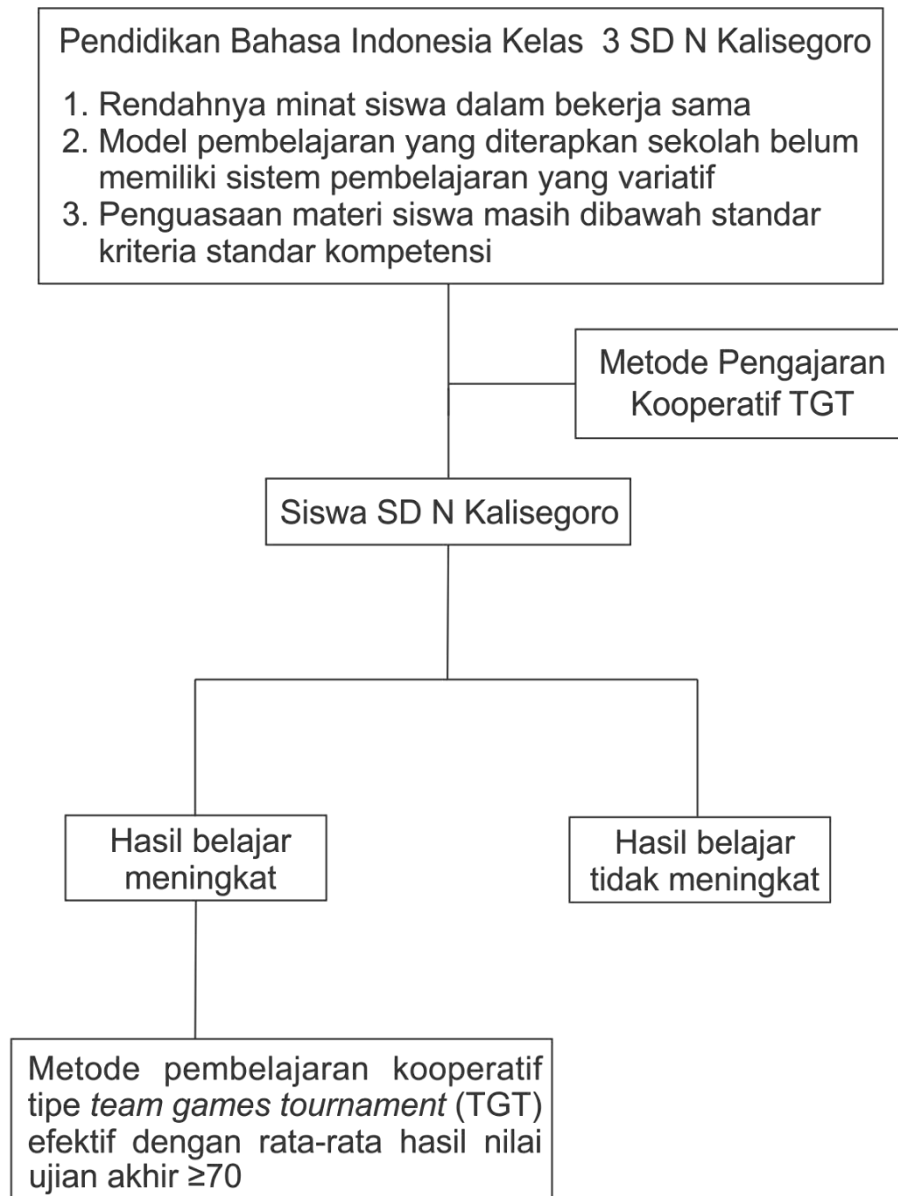
2.6 Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kalisegoro beralamat di Jalan Raya Kalisegoro, Gunungpati, Semarang, Jawa Tengah, merupakan satu-satu SD di daerah tersebut. Berdiri sejak tahun 1983 Bulan Januari Tanggal 1, dengan luas tanah 6000 M dengan status kepemilikan punya pemerintah daerah. SD N Kalisegoro memiliki 6 ruang kelas pembelajaran, dengan didukung 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru serta 1 ruang kepala sekolah dan sudah di dukung dengan sumber akses internet untuk keperluan pembelajaran. Total keseluruhan siswa dan siswa di SD N Kalisegoro adalah 182 dengan jumlah siswa laki-laki 87 dan siswa perempuan 95 dan susunan kepegawaiannya ada 1 kepala sekolah, 8 guru dan 1 pegawai taman.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat observasi, visi SD N Kalisegoro adalah dapat menghasilkan mutu lulusan yang berkualitas, yaitu manusia yang unggul dan berprestasi, berbudi pekerti luhur, cakap dan terampil berdasarkan iman dan taqwa kepada Allah Yang Maha Esa. Selain itu SD N Kalisegoro memiliki Misi, terdapat 6 Misi yaitu 1) Memberdayakan semua potensi yang ada, 2) Menjalani kerjasama dengan orang tua murid dan lembaga lainnya. 3) Meningkatkan kinerja dan kedisiplinan, 4) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, indah dan aman, sebagai perwujudan wawasan wiyata mandala, 5) Meningkatkan kerjasama baik antar guru, antar murid, maupun guru dengan murid, 6) Meningkatkan kreatifitas siswa.

2.7 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini menjelaskan tentang strategi pembelajaran kooperatif tipe team games tournament di Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro Kota Semarang. Guru memiliki tantangan dalam mengelola kelas yaitu menjadikan kelas belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan maka salah satu cara untuk menjawab tantangan tersebut yakni digunakannya strategi pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Secara ringkas kerangka berpikir yang dilakukan terdapat pada gambar 2.2.



Gambar 2.3
Sumber: Dokumen Pribadi

2.8 Hipotesis

Berdasarkan dari kerangka berfikir diatas, peneliti mengemukakan hipotesis dari penelitian ini adalah: Penggunaan Metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) efektif meningkatkan nilai rata rata siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan, ditariklah simpulan dibawah ini:

Hasil dari pengujian pemberlakuan kelas eksperimen dengan uji *pretest* dilanjutkan uji *posttest* pada kelas belajar siswa meningkatkan nilai rata-rata siswa. Dengan menunjukkan peningkatan signifikan maka disimpulkan efektif.

5.2 Saran

Hasil atas simpulan penelitian ini, maka peneliti memberi saran, yang meliputi:

Saat penerapan dilakukan, suasana kelas menyenangkan dan aktif siswanya, tetapi masih ada 2 siswa dari 25 siswa total seluruh kelas yang masih pasif dalam kelas. Untuk itu perlu diberi perlakuan khusus pada 2 siswa tersebut oleh pihak guru agar siswa dapat aktif belajar di dalam kelas. Serta Pihak sekolah hendaknya turut serta menggerakkan peran orang tua siswa dalam mengupayakan memenuhi kebutuhan gizi siswa dan pendampingan belajar siswa ketika dirumah sehingga mencapai tujuan dalam pembelajaran seperti semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, & Oktarina, P. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS
- Alwi, H. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ambarita, C. F. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi*.
- Arifin, Z. 2014. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniel M., & David, R. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendi, L. S., & Purnomo, E. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GROUP INVESTIGATION untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Universitas Lampung. Lampung
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, R. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Leonard, & Dwi K. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Munib, A. 2013. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Naimah, & Nur. L. 2014. *Peningkatan Konsenttrasi Membaca Siswa Kelas III Dengan Strategi Learning With Question Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD N 2 Kenteng Nogososari Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015*. Surakarta.
- Nawzard, L. 2018. *The Effectiveness of Technology for Improving the Teaching of Natural Science Subjects*. 6(1): 15-21.

- Ngalim, P. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nur, A. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Piaget, J. 1970. *Science of Education and Psychology of the child*. New York: Wiley.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratnawati, & Marvina, Y. 2013. *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Antara Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (TEAM GAME TURNAMENT) Dengan Pembelajaran Konvensional*. IAIN Syekh Nujati Cirebon. Cirebon.
- Rifa'i, A., & Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Salvin, E. R. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudrajat, A. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Syah, M. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Toamah. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Semester 1 pada Kompetensi Membaca Nyariing Teks (20-25 Kalimat) Dengan Lafal dan Intonasi yang tepat dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di MI Ma'Arif NU Bentul Kecamatan Kebasen Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015*. IAIN Semarang. Semarang.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yonatin, P. Y. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri Congkrang II Muntilan Melalui Metode Cooperative Integrated Reading Composition*.