

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan atau suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.¹

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk dalam tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.² Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran

¹ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, hal. 57.

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 54-55.

jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.³

Fungsi model pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengepresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.⁴

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.

136. ³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal.

⁴ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori ...*, hal. 46.

- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem social, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2. Model pembelajaran kooperatif

a. Pengertian Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berasal dari dua kata *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar. Jadi, pembelajaran kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.⁵

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar, dimana semua siswa belajar dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Dalam pembelajaran

⁵ Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 80.

kooperatif diterapkan dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda – beda.⁶

Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi semua anggota kelompoknya. Jadi kelompok kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam anggota tersebut. Pada dasarnya kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antar sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.

Devison dan Krol dalam buku Nur Asma mendefinisikan belajar kooperatif adalah pembelajaran yang berlangsung dilingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide – ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah – masalah yang ada pada tugas mereka.⁷

Berdasarkan definisi diatas dapat dikatakan bahwa belajar kooperatif mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama

⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hal.30.

⁷ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Tidak diterbitkan, 2006), hal.11.

dalam belajar kelompok dan sekaligus masing – masing bertanggung jawab pada aktifitas belajar anggota kelompok sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran kooperatif menekankan bekerja sama antara siswa dalam kelompok hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.

Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif antara lain mengikuti penjelasan guru secara aktif, menyelesaikan tugas kelompok, memberikan penjelasan kepada teman – teman sekelompoknya, mendorong teman kelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif, dan berdiskusi. Agar kegiatan siswa berjalan dengan baik dan lancar di perlukan ketrampilan – ketrampilan khusus, yang disebut ketrampilan kooperatif. Ketrampilan kooperatif dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi dan pembagian tugas antara anggota kelompok.⁸ Dalam belajar kooperatif, kelompok belajar yang mencapai hasil belajar maksimal diberikan penghargaan. Pemberian penghargaan ini adalah untuk merangsang munculnya minat belajar dan meningkatkan motivasi siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran kooperatif adaah pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok – kelompok kecil atau tim yang di dalamnya terdiri

⁸ *Ibid*,..., hal.12.

dari 4-6 orang. Dalam proses pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Depdiknas model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya – setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting diantaranya:⁹

- a) Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas – tugas akademiknya.
- b) Pembelajaran kooperatif memberikan peluang agar siswa dapat menerima teman – temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kdemampuan akademik, dan tingkat sosial.
- c) Untuk mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Ketrampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

⁹ Miftahul Huda, *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal.110.

c. Manfaat belajar dalam Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam.¹⁰

Manfaat yang diperoleh dari belajar dalam pembelajaran kooperatif adalah:

- a) Dalam pembelajaran kooperatif memiliki nilai kerja sama dan menanamkan pemahaman dalam diri siswa bahwa saling membantu adalah hal yang baik.
- b) Belajar bersama membentuk keakraban dan kekompakan di kelas.
- c) Belajar bersama dalam kelompok mampu menumbuhkan ketrampilan dasar yang diperlukan dalam hidup (menerima pandangan orang lain, berkomunikasi secara efektif, menyelesaikan konflik dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama).
- d) Belajar bersama dalam kelompok meningkatkan kemampuan akademis, rasa percaya diri, dan sikap positif.

¹⁰ Sofan Amri dan Khoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hal.67.

- e) Belajar bersama dalam kelompok dapat mengurangi atau bahkan menghapus aspek negatif kompetisi.

d. Ciri – ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Ciri – ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: ¹¹

- a) Belajar bersama dengan teman
- b) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
- c) Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok
- d) Belajar dari teman sendiri dalam kelompok
- e) Belajar dalam kelompok kecil
- f) Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
- g) Keputusan tergantung pada siswa sendiri

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu model pembelajaran diantaranya: ¹²

- a) Melalui *cooperative learning* siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan dan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- b) Melalui *cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata

¹¹ Tukiran Tanireja dkk, *Model – Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Alfabeta, 2011), hal.59.

¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana, 2007), hal. 249-250.

- kata secara verbal dan membandingkan dengan ide – ide orang lain
- c) *Cooperative learning* dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan
 - d) *Cooperative learning* dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
 - e) *Cooperative learning* merupakan suatu strategi yang ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan kepercayaan diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan ketrampilan mengatur waktu dengan baik, dan sikap positif terhadap sekolah.
 - f) *Cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
 - g) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif diantaranya:¹³

¹³ Muhammad Thoborini dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hal. 292 - 293

- a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu pembelajaran kooperatif memerlukan banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.
- b) Memerlukan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.
- c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang dibahas meluas. Dengan demikian, banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang tidak ditentukan.

3. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, metode pembelajaran ini merupakan metode pertama dari Johns Hopkins.¹⁴ Dalam model pembelajaran TGT siswa dibentuk dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT diadakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* di rancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih

¹⁴ Robert E. Salvin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media 2008), hal. 13.

rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan disusun dari pertanyaan – pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang di peroleh siswa dari penyampaian dikelas Dan kegiatan – kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja – meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat dapat diisi oleh wakil – wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan yang setara.¹⁵

Menurut Sri Rumini dalam buku Muhamad Irham teknik TGT yaitu, siswa dengan berbagai kecerdasan dan kelamin yang berbeda dikelompokkan sehingga kelompok lebih heterogen dengan jumlah siswa lima sampai enam untuk belajar bersama. Perbedaan yang ada dalam satu kelompok mendorong mereka saling membantu satu sama lain.¹⁶ Adapun pelaksanaan metode ini adalah sebagai berikut: *Pertama*, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok menjadi heterogen. *Kedua*, guru menjelaskan materi pelajaran dan memberikan lembar kerja. *Ketiga*, sambil mengerjakan lembar kerja siswa saling bertanya / berdiskusi dengan teman yang lain dan melakukan aktivitas belajar bersama untuk menghadapi turnamen dengan kelompok yang lain.

¹⁵ Nur hafizah Tanjung dan Togi Tangkubolon, “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Bunyi”, *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan 2*, nomor. 4 (2016); hal 2.

¹⁶ Muhamad Irham dan Andy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar – Ruzz Media, 2013), hal. 202.

Menurut Slavin dalam buku T. G. Ratumanan, dalam TGT terdiri dari beberapa aktivitas pembelajaran sebagai berikut;¹⁷

- a) Persiapan pembelajaran yaitu guru menyusun materi agar dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok dan turnamen akademik. Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya RPP, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya guru menempatkan siswa ke dalam kelompok – kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang.
- b) Presentasi kelas yaitu guru memperkenalkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan cara pengajaran secara langsung. Presentasi kelas yang dimaksudkan bukan berarti guru menyampaikan seluruh materi pembelajaran melainkan guru hanya memberikan pokok materi pembelajaran
- c) Belajar kelompok yaitu peserta didik akan dibagi pada kelompok kecil yang anggotanya telah dikondisikan oleh guru agar menjadi kelompok heterogen kelompok. Dalam kegiatan ini setiap kelompok melakukan diskusi untuk memecahkan masalah.
- d) Turnamen yaitu peserta didik akan memainkan turnamen akademik setiap akhir sesi pembelajaran turnamen akademik ini dilakukan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar

¹⁷ T. G. Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak, 2015), hal. 184.

kelompok. Siswa akan dibagi dalam meja akademik. Meja akademik dirancang berisi perwakilan setiap kelompok belajar dan memiliki kemampuan akademik yang relatif sama.. Pada tahap ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dalam lembar kerja secara kelompok.

- e) Penghargaan kelompok, skor kelompok dihitung berdasarkan pada skor turnamen anggota kelompok, dan kelompok dihargai jika mereka mencapai kriteria yang diterapkan.

b. Komponen Pembelajaran TGT

Komponen-komponen dalam model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.¹⁸

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran Teams Games Tournament:

- Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya seorang guru melakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar – bdengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar – benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja

¹⁸ *Ibid*,...,hal.204 – 205.

kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

- **Kelompok (teams)**

Dalam pembelajaran model Teams Games Tournament biasanya kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik.

- **Game**

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

- **Tournament (pertandingan)**

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas.

- ***Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)**

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing tim akan akan mendapatkan penghargaan apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TGT

Dalam model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:¹⁹

a. Kelebihan:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dalam model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Peserta didik akan merasa lebih senang karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

b. Kekurangan:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

¹⁹ *Ibid*,...,hal.207 – 208.

- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah;

4. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu “minat” dan “belajar”, minat timbul atau muncul tidak secara tiba – tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan, sedangkan belajar merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja.²⁰

Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.²¹ Crow and Crow dalam buku Djaali, mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²²

Slameto menjelaskan bahwa minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu. Minat adalah rasa

²⁰ Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 173.

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta 2002), hal. 132.

²² Djaali, *Psikologi Pendidikan* , (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 121.

lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Keinginan seseorang akan sesuatu menimbulkan kegairahan terhadap sesuatu tersebut. Minat dapat timbul dengan sendirinya yang ditengarai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu.²³ Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal dari pada hal lainnya. Dapat juga dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:²⁴

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang ssesuatu yang dipelajari
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- 3) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 4) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
- 5) Dimanifestasikan dalam partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal.121.

²⁴ *Ibid* ...,hal. 57.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.²⁵ Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force*, yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.²⁶ Berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran mereka hanya tergerak untuk mau belajar, tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong mereka untuk terus belajar.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, keterkaitan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar sebagai berikut:²⁷

²⁵ Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 173.

²⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 269.

²⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

a) Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b) Keterlibatan siswa

Keterlibatan seseorang siswa akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

d) Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari – hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

c. Ciri – Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri – ciri. Menurut Elizabeth Hurlock dalam Susanto ada tujuh ciri – ciri dalam minat belajar:²⁸

- a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- b) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- c) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan factor yang amat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- d) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- e) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- f) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 57-62

- g) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar adalah realisasi tercapainya tujuan pendidikan sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikannya.²⁹ Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”, pengertian hasil menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar merupakan proses dari perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dari perilakunya.

Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.³⁰ Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga aspek yaitu: (1) aspek kognitif yang mencakup kegiatan intelektual dan pengetahuan, (2) aspek efektif yang mencakup sikap, nilai, perbuatan, dan emosi, (3) aspek psikomotor yang berhubungan dengan ketrampilan motorik.

²⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm. 46.

³⁰ H. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hal. 127.

Penugasan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan, pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun ketrampilan motorik. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penugasaan pada mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan siswa terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut dilambangkan dengan angka pada pendidikan dasar dan huruf pada pendidikan tinggi.³¹

Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, sikap. Gagne menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu.

Menurut Benjamin S. Bloom hasil belajar memiliki tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.³² Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar, ketrampilan, dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah

³¹ Nana Syaudih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 102.

³² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hal. 5-6.

psikomotorik, yakni gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan, gerakan ekspresif dan interpretatif. Dari ketiga ranah kemampuan itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Dalam ranah kognitif ini terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan – kemampuan yang dimiliki setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya yang berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, dan sikap.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada setiap orang adalah sebagai berikut;³³

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.³⁴

Faktor – faktor internal ini meliputi:

1. Faktor Fisiologis

³³ Purwanto, *Psikologi Pendidikan*....,hal. 102.

³⁴ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*,.....hal. 91.

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor – faktor ini dibedakan menjadi dua macam.

Pertama, keadaan jasmani, kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kedua, keadaan fungsi jasmani, dalam hal ini pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Dalam hal ini faktor eksternal yang

mempengaruhi hasil dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut:³⁵

1. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik. Lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, paling tidak mereka kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi atau meminjam alat – alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

2. Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketenangan keluarga, sifat – sifat orang tua, demografi keluarga, pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik.

3. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman – teman satu kelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi untuk belajar lebih baik disekolah.

4. Lingkungan Non Sosial

Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, siang yang tidak terlalu silau atau tidak terlalu gelap, suasana yang tenang. Lingkungan alamiah

³⁵ H. Bahharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruzzmedia, 2010), hal. 23

tersebut merupakan faktor – faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sebaliknya, jika lingkungan alam tidak mendukung proses belajar akan terhambat.

- c) Faktor instrumental yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama Hardware, seperti gedung sekolah, fasilitas belajar, lapangan olahraga. Kedua, software seperti kurikulum sekolah, peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.
- d) Faktor materi pelajaran,, faktor ini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai kondisi peserta didik.

6. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPA

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat IPA merupakan suatu ilmu teoritis yang didasarkan atas pengamatan percobaan – percobaan terhadap gejala – gejala alam. Betapapun indahny suatu teori dirumuskan, tidaklah dapat dipertahankan kalau tidak sesuai dengan

hasil – hasil pengamatan/observasi. Fakta – fakta tentang gejala kebendaan/alam diselidiki, dan diuji berulang – ulang melalui percobaan – percobaan, kemudian berdasarkan hasil eksperimen itulah dirumuskan keterangan ilmiahnya (teori). Teoripun tidak dapat berdiri sendiri. Teori selalu didasarkan oleh suatu hasil pengamatan.³⁶ Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, dan prinsip – prinsip, melainkan juga merupakan proses penemuan.

Ilmu Pengetahuan Alam biasanya sering kita dengar dengan kata sains. Kata sains adalah serapan dari katabahasa Inggris *science* yang diambil dari kata bahasa Latin *scientia* yang berarti pengetahuan. Pengertian sains hanya dibatasi hanya pada pengetahuan yang positif, artinya yang hanya dijangkau melalui indera kita. Pada mulanya ilmu hanya mempelajari alam, namun dalam perkembangannya juga mempelajari masyarakat. Atas dasar itu sains dapat berarti ilmu yang mempelajari alam atau Ilmu Pengetahuan Alam.³⁷

Menurut Nash dalam Darmojo dalam buku “ The Nature of Sciences” yang dikutip oleh Samatowa menyatakan bahwa IPA/Sains adalah “ suatu cara untuk mengamati alam”. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia yang bersifat analisis lengkap,

³⁶ Abu Ahmadi dan Supatmo , *Ilmu Alamiah Dasar*,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 1.

³⁷ Anna Poedjiadi, *Sains Teknologi Masyarakat: Metode Pembelajaran Konkretual Bermuatan Nilai*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 1.

cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk perspektif yang baru tentang objek yang diamati.³⁸

Sedangkan menurut H. W Flower IPA adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala – gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi.³⁹

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan , dan konsep yang terorganisasikan tentang alam sekitar, yang diperoleh melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan – gagasan, atau dapat dikatakan menggunakan langkah – langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.

Melalui pembelajaran IPA, diharapkan peserta didik dapat membangun konsep pengetahuannya melalui cara kerja ilmiah, bekerja sama dengan kelompok, belajar berinteraksi, komunikasi, dan bersikap ilmiah.

a. Karakteristik Pembelajaran IPA

Menurut Jacobson dan Bergman karakteristik IPA meliputi:⁴⁰

³⁸ Usman Samatowa, *Modul Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), hal. 2.

³⁹ Abu Ahmadi dan Supatmo, *Ilmu Alamiah Dasar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 1

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 170.

- a) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori
- b) Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya
- c) Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyikap rahasia alam
- d) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja
- e) Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif

Dari uraian hakikat IPA diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip – prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep – konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Dengan kegiatan – kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berpikir kritis melalui pembelajaran IPA.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:⁴¹

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

⁴¹ *Ibid ...*, hal. 172

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup pembelajaran IPA di sekolah Dasar mencakup dua dimensi yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep dan penerapannya. Dalam kegiatan pembelajarannya, kedua dimensi ini dilakukan secara sinergi dan terintegrasi. Kerja ilmiah IPA dalam kurikulum SD/MI terdiri dari penyelidikan, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah dan juga sikap ilmiah.

a) Ruang lingkup kerja ilmiah

1. Penyelidikan / Penelitian

Pengembangan kemampuan siswa untuk menggali kemampuan yang berkaitan dengan alam dan produk teknologi melalui refleksi dan analisis untuk memecahkan, mengumpulkan, mengolah dan menafsirkan data, mengkomunikasikan kesimpulan serta menilai rencana prosedur dan hasilnya.

2. Berkomunikasi Ilmiah

Pengembangan kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan pengetahuan ilmiah hasil temuannya dan kajian kepada berbagai kelompok sasaran untuk berbagai tujuan.

3. Pengembangan Kreatifitas dan Pemecahan Masalah

Pengembangan kreasi siswa dan kemampuan memecahkan masalah serta membuat keputusan dengan menggunakan metode ilmiah.

4. Sikap dan Nilai Ilmiah

Pengembangan sikap ingin tahu siswa, tidak percaya tahayul, jujur dalam menyajikan data faktual, terbuka pada pikiran dan gagasan baru, kreatif dalam menghasilkan karya ilmiah, peduli terhadap makhluk hidup dan lingkungan, tekun dan teliti.⁴²

b) Ruang Lingkup Pemahaman Konsep dan Penerapannya Mencakup:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda, sifat – sifat kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya, dan benda – benda langit lainnya.
5. Sains, lingkungan teknologi dan masyarakat merupakan penerapan konsep IPA dan saling keterkaitan dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat melalui pembuatan

⁴² Sunaryo, dkk, *Model Pembelajaran Eksklusif Gender*, (Jakarta: Menara Ravindo, 2005), hal.545

sesuatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.⁴³

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini, sudah ada penelitian yang di lakukan. Di sini peneliti memaparkan penelitian-penelitian yang relevan dari yang sudah di lakukan oleh peneliti sebelumnya :

- 1) Binti Royani dalam skripsinya yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipr Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X MA Al-Ma’arif Tulungagung Tahun 2012/2013”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penrapan modl TGT dapat meningkatkan hasil belaja matematika yaitu sebesar 8,34%.
- 2) Qurota a’yunina dengan judul “Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Podorejo Sumbergmpol Tulungagung”. Dengan hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan pada hasil uji-t yang dipolh thitung (6,228) > ttabl(2,021) dngan taaf signivikan 0,05.
- 3) Anita Fatmasari dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru

⁴³ *Ibid...*,hal. 546

Tulungagung Tahun 2015/2016”, ditunjukkan dengan hasil belajar pre tes 60 (60,23%) pada siklus I 69,4 (4u8%) Pada siklus II 79,80 (19,23%).33

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

Aspek	Penelitian Binti Royani	Penelitian Anroahus Taghna	Penelitian Anita Fatmasari	Penelitian ini
Variabel Bebas	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	Pengaruh Model Teams Games Tournament	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament
Variabel Terikat	Hasil Belajar	Motivasi dan hasil belajar	Prestasi Belajar	Minat dan hasil belajar
Jenjang Penelitian	SMA/MA	SD/MI	SD/MI	SD/MI

Aspek	Penelitian Binti Royani	Penelitian Anroahus Taghna	Penelitian Anita Fatmasari	Penelitian ini
Pendekatan Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	Kualitatif	Kuantitatif
Jenis Penelitian	Penelitian eksperimen semu (<i>Quasi Experimental Design</i>)	Penelitian eksperimen	Dskriptif	Penelitian eksperimen semu atau <i>quasi eksperimental</i>
Lokasi Penelitian	MA Al-Ma'arif Tulungagung	MI Podojo Sumbgmpol Tulungagung	SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung	MI Podorejo Sumbgmpol Tulungagung
Subjek Penelitian	Siswa kelas X MA	Siswa Kelas IV MI	Siswa Kelas IV SDI	Siswa Kelas V MI
Hasil Penelitian	Ada pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games	Ada pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games terhadap motivasi dan	Ada pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams	Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Aspek	Penelitian Binti Royani	Penelitian Anroahus Taghna	Penelitian Anita Fatmasari	Penelitian ini
	Tournamen t terhadap hasil belajar	hasil blaja	Games Tournamen t terhadap prestasi belajar	terhadap minat dan hasil belajar

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono menyatakan kerangka pikir merupakan metode konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.⁴⁴

Menurut Arikunto kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan.⁴⁵

Pada bagian ini akan dijelaskan pengaruh antara pembelajaran kooperatif tipe Tames Games Tournament (TGT) terhadap minat dan

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 91

⁴⁵ *Ibid*, hal. 99

hasil belajar siswa. Keberhasilan belajar dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut saling memengaruhi dan memiliki kontribusi besar dalam mengoptimalkan tujuan belajar yang diharapkan.

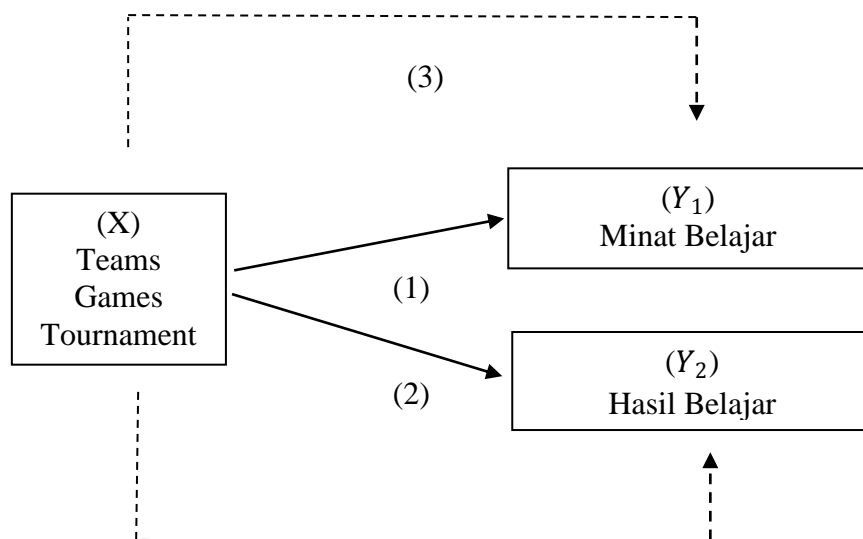
Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, terlihat proses pembelajaran di kelas kurang efektif, hal ini disebabkan karena banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, kurangnya kerjasama antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa, guru belum menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa serta masih melaksanakan model pembelajaran yang berpusat pada guru yaitu guru hanya menyiapkan siswa untuk menerima pelajaran dan guru belum banyak menggunakan variasi model dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa pada masih rendah yaitu kurang dari 75% yang mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya variasi pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga mampu mengajak siswa terlibat aktif. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu berupa penerapan model yang pembelajaran kooperatif tipe Tames Games Tournament (TGT) pada proses pembelajaran tematik. Model pembelajaran ini menuntut siswa belajar secara aktif memecahkan

masalah melalui penelitian dan menemukan konsep melalui berbagai pengalaman.

Berdasarkan kajian yang relevan, model pembelajaran tipe group investigation dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hubungan antar variabel variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka berfikir



Keterangan :

—————→ : Hubungan secara individual antara model Teams Games Tournament terhadap minat belajar dan hubungan secara individual antara model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar

-----> : Hubungan secara bersama-sama antara model Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru di dasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis penelitian yang diajukan adalah :

1. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada pengaruh model pembelajaran tipe Tames Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Hipotesis alternatif (H_a) : Ada pengaruh model pembelajaran tipe Tames Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

2. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada pengaruh model pembelajaran tipe Tames Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

3. Hipotesis alternatif (H_a) : Ada pengaruh model pembelajaran tipe Tames Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
4. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada pengaruh secara bersama-sama model pembelajaran tipe Tames Games Tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
5. Hipotesis alternatif (H_a) : Ada pengaruh secara bersama-sama model pembelajaran tipe Tames Games Tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar IPA kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.