BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa.Potensi-potensi siswa perlu dikembangkan dalam pendidikan untuk memahami konsep-konsep pembelajaran, sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik.[1]Pendidikan sebagai wahana utama pembangunan sumber daya manusia berperan dalam mengembangkan peserta didik menjadi sumber yang produktif dan memiliki kemampuan professional dalam meningkatkan mutu kehidupan berbangsa dan bernegara. Disamping itu pendidikan adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat.[2]

Pendidikan merupakan proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapapun, terutama (sebagai penanggung jawab) negara. Sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran dan ilmu pengetahuan, pendidikan telah ada seiring dengan lahirnya peradaban manusia itu sendiri.[3]

Dalam dunia pendidikan akan selalu muncul masalah – masalah baru seiring tuntutan perkembangan zaman karena pada dasarnya sistem

---

[1] Sedarmayanti, *Metodologi Pendidikan, (*Bandung: Mandar Maju, 2002), hal. 11

[2] Nana Sudjana.*Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1994), hal. 2

[3] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru,* (Bandung: PT Remaja Karya, 2005), hal. 10

pendidikan nasional senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan baik ditingkat lokal, nasional, maupun global. Dalam UU. No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I pasal 1 menyebutkan bahwa :[4]

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Konsep pendidikan menurut undang-undang tersebut, terdapat beberapa hal yang sangat penting salah satunya adalah proses pendidikan yang merupakan usaha sadar dan terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran. Hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilakukan secara asal-asalan tetapi proses yang bertujuan dan pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Pendidikan tidak semata-mata untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak.[5]

Dalam pendidikan terdapat sebuah proses belajar, belajar adalah usaha untuk mencari dan menemukan makna.[6] Belajar menurut psikologis merupakan suatu proses prubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.[7]

---

[4] *Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS),* (Bandung : Citra Umbara, 2008), hal. 2-3

[5] Wina Sunjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung: Kencana, 2008), hal. 2

[6] Nginun Naim, *Menjadi guru inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal. 187

[7] Slameto, *Belajar dan Faktor – factor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta : PT Asdy Mahasatya, 2003), Cet. IV, hal. 2

Dalam konteks sekolah, seorang anak dikatakan telah belajar manakala perubahan-perubahan yang terjadi pada anak sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sekolah dan masyarakat. Jadi terhadap hal yang bersifat negative dan tidak sesuai dengan kebutuhan sekolah dan masyarakat, maka tidak dapat dikatakan belajar walaupun diperoleh melalui latihan atau pengalaman.[8]

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan (output) pendidikan. Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah, artinya pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa. Sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik akan menyebabkan potensi siswa sulit untuk dikembangkan atau diberdayakan.[9]

Pendidikan dapat berjalan dengan baik jika komponen-komponen didalamnya dapat berjalan dengan baik pula. Misalnya, guru dan kepala sekolah merupakan tolak ukur pendidikan karena mereka yang ber-interaksi langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai upaya untuk menigkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran disekolah.[10]Tugas guru dalam bidang kemanusiaan di sekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua.Pelajaran

[8] Annisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar,* (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 13-14
[9] Muchith. S, *Pembelajaran Kontekstual*, (Semarang : Rasail Group, 2008), hal. 57
[10] Suwatra, dkk, *Modul Belajar dan Pembelajaran. (*Singaraja : UNDIKSHA, 2007), hal. 66

apapun yang diberikan hendaknya dapat menjadi motivasi bagi peserta didiknya dalam belajar.[11]

Salah satu yang menjadi kunci keberhasilan dalam belajar adalah hasil yang optimal, yang merupakan tujuan utama dalam proses belajar mengajar. Agar diperoleh hasil yang optimal dalam proses belajar mengajar, maka seorang guru juga dituntut dapat menguasai suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didiksehingga dapat menarik minat, kreatifitas serta motivasi dan nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.[12]

Upaya yang seharusnya dilakukan agar pembelajaran suatu mata pelajaran dapat bermakna bagi peserta didik adalah guru harus mengetahui tentang objek yang akan diajarkannya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi. Demikian halnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar.Ilmu pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu yang sistematis dandirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama pada pengamatan dan individu.[13]

Ilmu Pengetahuan Alam dalam hal ini sebagai pengetahuan yang diperoleh jmelalui kegiatan pengumpulan data dengan cara eksperimen,

---

[11] Moch. Uzer Usman, *Menjadi Guru professional,* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 2

[12] Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 115

[13] Sukarno, dkk, *Dasar – Dasar Pendidikan Sains,* (Jakarta : Bhatara Karya Aksara, 1981), hal. 1

pengamatan, simulasi, penelitian dan demonstrasi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang gejala-gejala alam yang dapat dipercaya.[14]

Pembelajaran IPA di sekolah Dasar /MI disamping sebagai ilmu pengetahuan juga dapat menjadi media informasi terkait dengan masalah-masalah alam semesta dan peranannya dalam kehidupan makhluk hidup serta sebagai pegangan hidup untuk lebih memahami tentang alam semesta. Di samping itu, Dalam pembelajaran IPA anak akan dikenalkan banyak fenomena alam yang akan menjadikan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan anak itu sendiri.[15]

Berdasarkan karakteristiknya, pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pemaham tentang karakteristik IPA bagi peserta didik dapat berdampak pada proses belajar IPA di sekolah.[16]

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa. Ini berarti bahwa apabila suatu materi dalam mata pelajaran IPA diajarkan dengan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, maka materi tersebut akan melekat lama dalam pikiran dan ingatan siswa. Salah satu hal yang

[14] Moh.Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah SD/MI,* (Tulungagung : IAIN Tulungagung Press, 2014), Cet. I, hal. 3

[15] *Ibid.,* hal. 18

[16] *Ibid.,* hal. 37

menyenangkan dan menarik bagi anak di sekolah dasar adalah permainan. Tentunya permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran merupakan permainan akademik yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan merangsang agar siswa aktif bekerja sama dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang merancang permainan akademik dalam penerapannya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu tipe model pembelajaran kooperatif akan dapat memberikan pengalaman langsung yang bersifat konkret dalam permainan akademik yang dialami siswa dalam tournamen. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan dapat menguatkan ingatan siswa terhadap materi yang dipelajarinya, karena permainan akademik yang dialami siswa dalam *tournament* berfungsi sebagai tinjauan untuk memantap-kan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya sebelum siswa mengikuti tes individual.[17]

Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran berkelompok yang dalam pelaksanaannya terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi di kelas, tim, games, turnamen, dan rekognisi tim.[18]

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran IPA di MI Darussalam Wonodadi Blitar terlihat pendidik menjelaskan materi IPA dengan metode ceramahnya. Sedangkan siswa belajar hanya berdasarkan

[17] Ibrahim, M, dkk, *Pembelajaran Kooperatif. (* Surabaya: University Press, 2000), hal. 76
[18] Robert. E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik,* (Bandung : Nusa Media, 2010), hal. 163

catatan, perintah, dan tugas-tugas dari guru semata. Dari kelas tersebut teramati hanya 25% dari jumlah siswa yang mau bertanya kepada guru apabila ada hal-hal yang kurang jelas atau tidak dimengerti. Aspek saling ketergantungan positif, interaksi langsung antar siswa, pertanggung jawaban individu sampai keefektifan tidak nampak pada pembelajaran, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mengerjakan soal lembar kerja siswa.[19]

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bu Khusnul Khotimah, S.Pd.I selaku pendidik mata pelajaran IPA kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar, beliau mengemukakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran IPA menggunakan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan, bahkan kadang juga menyuruh peserta didik untuk berdiskusi menjawab latihan soalnya dengan teman sebangkunya. Namun dikala penugasan beliau mengamati sebagian peserta didik mengalami kesulitan terkait pemahaman materi dan mengalami kesulitan dalam menjawab.[20]

Hasil penugasan tersebut dapat dilihat pada perolehan hasil belajar yang kurang memuaskan pada mata pelajaran IPA yang ada di madrasah ini, yaitu pada peserta didik kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 22, hasil belajar yang di dapat ketika Ulangan Tengah Semester, yaitu nilai anak relatif rendah yaitu berjarak jauh antara nilai yang dibawah KKM dengan nilai yang

[19] Hasil observasi langsung di Kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar pada tanggal 16 November 2015

[20] Hasil wawancara dengan Khusnul Khotimah, Pendidik *IPA* Kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar pada tanggal 16 November 2015

di atas KKM. Dimana besarnya nilai KKM mata pelajaran IPA adalah 75, masih ada kesenjangan nilai IPA antara peserta didik yang pandai dengan yang kurang pandai terbukti nilai tertinggi tengah semester adalah 90 sedangkan nilai terendah adalah 18 dengan nilai rata-rata kelasnya 65,454. Adapun prosentase ketuntasan belajar peserta didik yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 54 % dan yang belum mencapai KKM 46 %, Adapun nilai selengkapnya sebagaimana terlampir.[21]

Selain itu, peneliti juga mewawancarai beberapa peserta didik kelas IV di MI Darussalam Wonodadi Blitar, yaitu Rani, Wanda dan Dimas. Diperoleh informasi bahwa sebagian peserta didik kelas IV mempunyai hambatan dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran IPA, sebagian dari mereka ketika menerima pelajaran merasa masih kurang paham terhadap materi tetapi hanya diam saja. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian dari mereka kurang termotivasi dengan metode ceramah tersebut. Hasilnya hanya peserta didik dengan kemampuan tinggilah yang mampu menjawab pertanyaan guru disela-sela penyampaian materi. Disisi lain mereka mengalami kesulitan ketika penugasan yaitu guru menyuruh siswa menjawab soal dengan teman sebangkunya padahal teman sebangkunya juga merasa kesulitan.

Karena mereka sudah tahu teman sebangkunya juga belum paham terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam hal ini guru tidak mengambil tindakan dan tetap melanjutkan penugasan tersebut. Dari informasi beberapa peserta didik tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam penyampaian

[21] Hasil observasi dan dokumentasi Ulangan Tengah Semester IPA Kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar

materi peserta didik kurang termotivasi dan dikala penugasan masih terdapat kesulitan dengan metode yang diterapkan.[22]

Berdasarkan paparan di atas, dalam pembelajaran IPA perlu disajikan semenarik mungkin dengan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan motivasi yang menyenangkan dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk mengambil judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Peserta Didik Kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan motivasi belajar melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar?

[22]Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar pada tanggal 14 November 2015

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT).*
2. Untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT).*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian penelitian tindakan kelas serta sebagai sumbangan dalam bentuk dokumen pustaka untuk memperkaya khazanah ilmiah, khususnya mata pelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT).*

2. Secara Praktis

   a. Bagi kepala MI Darussalam Wonodadi Blitar.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam hal proses belajar mengajar dan sebagai bahan pertimbangan penggunaan informasi atau menentukan langkah-langkah penggunaan strategi pengajaran mata pelajaran IPA khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya. Terlebih sekolah ini memiliki tugas menghasilkan calon-calon generasi penerus bangsa masa depan.

b. Bagi guru MI Darussalam Wonodadi Blitar

Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan program kegiatan mengajar di kelas serta sebagai salah satu pertimbangan menyusun kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Bagi peserta didik MI Darussalam Wonodadi Blitar.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya,serta membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

d. Bagi peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, dalam hasil penelitiannya dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran di sekolah dasar dan menjadikan bekal bagi guru yang professional kelak, serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan

atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan.

e. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Dapat digunakan sebagai bahan wawasan dan pengetahuan tentang sistem pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkatan Sekolah Dasar. Selain itu, dapat digunakan sebagai bahan kajian dan sumbangan pemikiran bagi upaya pengembangan Ilmu pendidikan Guru Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada pengembangan konsep metode belajar, sehingga dapat bermanfaat sebagai referensi dalam memilih dan menerapkan suatu model, strategi, metode atau media pembelajaran tertentu.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah:

"Jika Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di terapkan pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Makhluk Hidup dan Lingkungannya dengan baik, maka hasil belajar peserta didik kelas IV MI Darussalam desa Wonodadi kecamatan Wonodadi kabupaten Blitar akan meningkat."

F. Penegasan Istilah

Untuk mempermudah pembahasan dan menghindari kesalahpahaman pengertian dan kekeliruan terhadap kandungan judul " Penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Peserta Didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar" maka perlu diuraikan istilah pokok dalam judul ini sebagai berikut :

1. Penerapan

   Pengunaan, aplikasi, implementasi

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

   Suatu model kerja kelompok yang melibatkan kerjasama tim (pengelompokan tim berdasarkan kemampuan akademik yang berbeda) dan setiap timnya akan saling bertanding dalam meja turnamen (kemampuan akademik yang homogen) untuk mendapatkan poin terbanyak.

3. Hasil Belajar

   Tingkat keberhasilan yang di peroleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai.

4. IPA

   Ilmu Pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi yang akan disusun nantinya, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika

pembahasan skripsi. Skripsi ini nanti terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

Bagian Awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian Inti, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang: kajian teori (terdiri dari tinjauan belajar dan pembelajaran, tinjauan model pembelajaran, tinjauan model pembelajaran kooperatif TGT, tinjauan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Materi pelajaran IPA pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPA, relevansi mata pelajaran IPA dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, tinjauan hasil belajar), penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang: jenis penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan, tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang: deskripsi hasil penelitian (terdiri dari paparan data tiap siklus, temuan penelitian), dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, terdiri dari: simpulan dan rekomendasi/saran.

Bagian Akhir, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.[1]

Mills dalam Suprijono berpendapat bahwa :

> Model adalah bentuk representasi akurat sebagai poses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.[2]

Sedangkan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik atau pembelajar yang dirancang atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.[3]

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain model pembelajaran adalah

---

[1] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung : CV Alfabeta, 2011), hal. 175

[2] Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM),* cet VIII (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hal. 45

[3] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual :Konsep dan Aplikasi*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2010), hal. 3

bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.[4]

Joyce dan Weil dalam Rusman berpendapat bahwa :

> Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.[5]

Dari pengertian diatas, model pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal samapai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang guru di kelas. Dalam model pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan terencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan.

b. Ciri - ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:[6]

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herber Thelen dan berdasarkan Jhon Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.

---

[4] Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual…,* hal. 57

[5] Rusman, *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Gafindo Persada, 2011), hal. 134

[6] *Ibid.,* hal. 136

3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memmperbaiki kreatifitas dalam pelajaran mengarang.
4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (*Syntac*): (b) Adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) Sistem sosial; (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5) Memiliki dampak sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran, dampak tersebut meliputi;
   a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur.
   b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6) Membuat persiapan mengajar (*Desain Intruksional*) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya

2. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif *(cooperative learning)* berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau tim.[7] Pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok –

[7] Isjoni, *Cooperatif Learning*, (Bandung : Alfabeta, 2007), hal. 15

kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.[8]

Tom V. Savage dalam Majid mengemukakan bahwa :

> *Cooperative Learning* merupakan suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar kooperatif, siswa belajar kerja sama anggota lainnya.[9]

Pembelajaran kooperatif dilandasi oleh teori kontruktivisme yang menjelaskan bahwa pada pembelajaran siswa dihadapkan pada masalah – masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian – bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar kontruktivsme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky.[10]

Vigotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan atau kerja sama antar individu, sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Serupa dengan Teori Piaget yang berkeyakinan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi, berdiskusi, membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya membuat pemikiran itu menjadi lebih logis.[11]

Dari pengertian dan teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya

---

[8] Rusman, *Model – Model ...,* hal. 202

[9] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 175

[10] Rusman, *Model – Model ...,* hal. 201

[11] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2013), hal. 73-75

siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dan saling bekerja sama dalam memecahkan masalah.[12]

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri – ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut :[13]

1) Pembelajaran secara tim

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Fungsi manajemen dalam pembelajaran kooperatif antara lain:

a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan

b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif

c) Fungsi manajemen sebagai control, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes

---

[12] Rusman, *Model – Model ...,* hal. 204
[13] *Ibid*., hal. 207

3) Kemauan untuk bekerja sama

Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4) Keterampilan bekerja sama

Keterampilan kerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok.

c. Prinsip – Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Ada lima prinsip yang mendasari pembelajaran kooperatif, yaitu:[14]

1) *Positive independence* artinya adanya saling ketergantungan positif yakni anggota kelompok menyadari pentingnya kerja sama dalam pencapaian tujuan.
2) *Face to face interaction* artinya antar anggota berinteraksi dengan saling berhadapan
3) *Individual accountability* artinya setiap anggota kelompok harus belajar dan aktif memberikan kontribusi untuk mencapai keberhasilan kelompok
4) *Use of collaborative/ social skill* artinya harus menggunakan keterampilan bekerjasama dan bersosialisasi
5) *Group Processing* artinya siswa perlu menilai bagaimana mereka bekerja sama secara efektif

[14] Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Guru / Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas,* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 266

d. Langkah – Langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah – langkah umum pembelajaran koperatif (sintaks) :[15]

1) Berikan informasi dan sampaikan tujuan serta scenario pembelajaran
2) Organisasikan siswa / peserta didik dalam kelompok kooperatif
3) Bimbing siswa / peserta didik untuk melakukan kegiatan / berkooperatif
4) Evaluasi
5) Berikan penghargaan

e. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut :[16]

1) Meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa berkemampuan tinggi dan siswa yang dan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Siswa yang tergolong berkemampuan lebih tinggi atau kelompok atas dapat berperan sebagai teman belajar (teman sebaya) bagi anggota kelompoknya yang memiliki kemampuan lebih rendah.
2) Mengembangkan penerimaan terhadap keberagaman atau perbedaan individual yang sangat penting dilakukan, terutama dalam membentuk sikap saling menerima dan menghargai perbedaan pendapat, etnis, status sosial dan kemampuan akademik antaranggota kelompok belajar.

---

[15] Ibid., hal. 267

[16] Aninditya Sri Nugraheni, *Penerapan Strategi Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,* (Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 184-186

3) Mengembangkan keterampilan sosial, memberikan kontribusi pada proses terbentuknya keterampilan bekerja sama.

Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya.

3. Tinjauan Tentang *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Slavin mmenemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.[17]

Model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa . dalam pembelajaran *Team Games Tournament* terdiri dari beberapa tahap , yaitu persiapan pembelajaran, penyajian materi, belajar kelompok, presentasi di kelas dan tournament[18]

---

[17] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran,* 9 Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), hal. 197

[18] Nur Asma, *Metode Pembelajaran Kooperatif,* (Jakarta: Departemen Pendidika Nasional, 2006),hal.5.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* didalamnya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.[19]

b. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Ada lima komponen utama dalam *Team Games Tournament* yaitu:[20]

1) Penyajian kelas

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

---

[19] Hamruni, *Strategi dan model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan,* (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hal. 89

[20] Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual* hal.67-68

2) Kelompok (tim)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar lebih bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan- pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebabyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab ertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen mingguan

4) Turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan ada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Tournament pertama guru membagi siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya diletakkan pada meja selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Rekognisi tim (Penghargaan kelompok)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi. Skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (reward) sebagai motivasi belajar.

c. Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah – langkah dalam pembelajaran kooperatif mengikuti urutan sebagai berikut : pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.[21] Dalam pelaksanaannya disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan,

Adapun langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini :[22]

1) Pra kegiatan pembelajaran TGT

a) Persiapan

(1) Materi

[21] Tukiran Taniredjam dkk, *Model – model Pembelajaran Inovatif,* (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 70

[22] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik,* (Bandung : Nusa Media, 2008), hal. 168

Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran kelompok, oleh karena itu guru harus mempersiapkan *work sheet* yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari *work sheet* tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal – soal turnamen

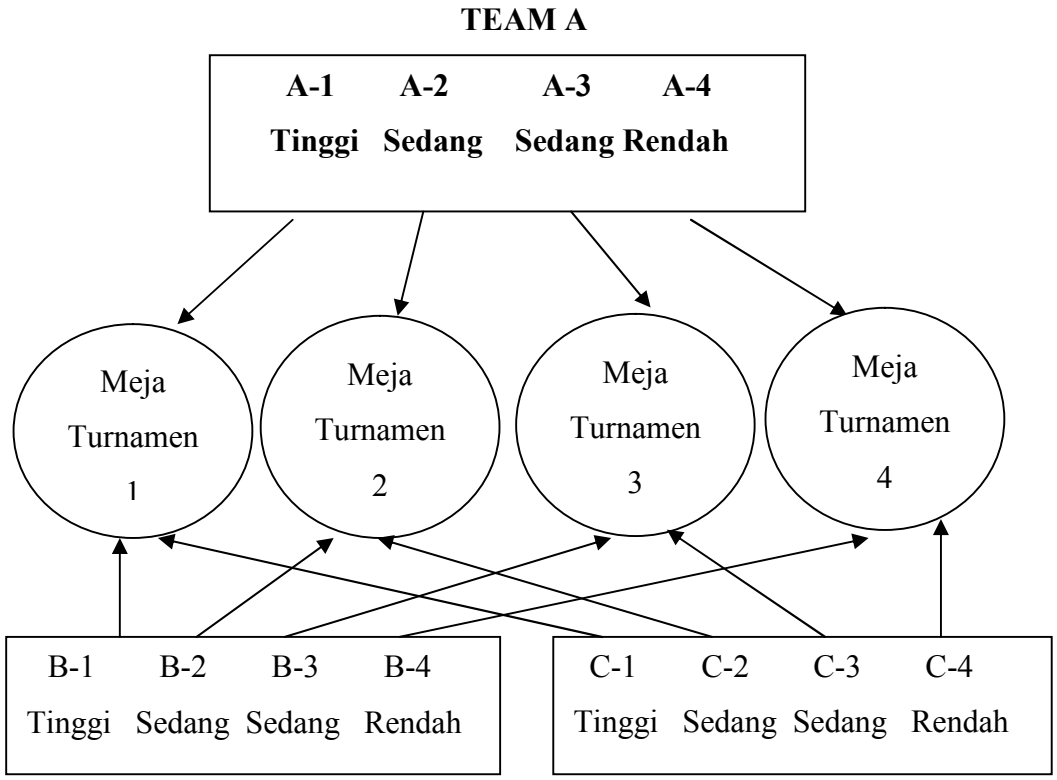
(2) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi 1, tinggi 2, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok – kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya. Pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet* , pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

(3) Membagi siswa ke dalam meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai kemampuan homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan.

Gambaran dari pembagian siswa dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar diagram di bawah ini :[23]



Gambar 2.1. Penempatan Meja Turnamen

Keterangan :

A-1 : Anggota kelompok A yang meiliki kemampuan tinggi

A-2 : Anggota kelompok A yang meiliki kemampuan Sedang 1

A-3 : Anggota kelompok A yang meiliki kemampuan Sedang 2

A-4 : Anggota kelompok A yang meiliki kemampuan Reandah

B-1 : Anggota kelompok B yang meiliki kemampuan tinggi

B-2 : Anggota kelompok B yang meiliki kemampuan Sedang 1

B-3 : Anggota kelompok B yang meiliki kemampuan Sedang 2

[23] Nugraheni, *Penerapan Strategi…* hal. 202

B-4 : Anggota kelompok B yang meiliki kemampuan Rendah

C-1 : Anggota kelompok C yang meiliki kemampuan Tinggi

C-2 : Anggota kelompok C yang meiliki kemampuan Sedang 1

C-3 : Anggota kelompok C yang meiliki kemampuan Sedang 2

C-4 : Anggota kelompok C yang meiliki kemampuan Rendah

2) Detail kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT[24]

a) Penyajian kelas

(1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat). Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

(2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

(3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4-5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama dengan kelompoknya dan lebih khusus untuk

[24] Slavin, *Cooperative Learning…,* hal. 169

mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT.[25]

Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesame anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggungjawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk memprsentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan

(4) Validasi kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesame kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

---

[25] *Ibid.,* hal. 169

(5)Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja – meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

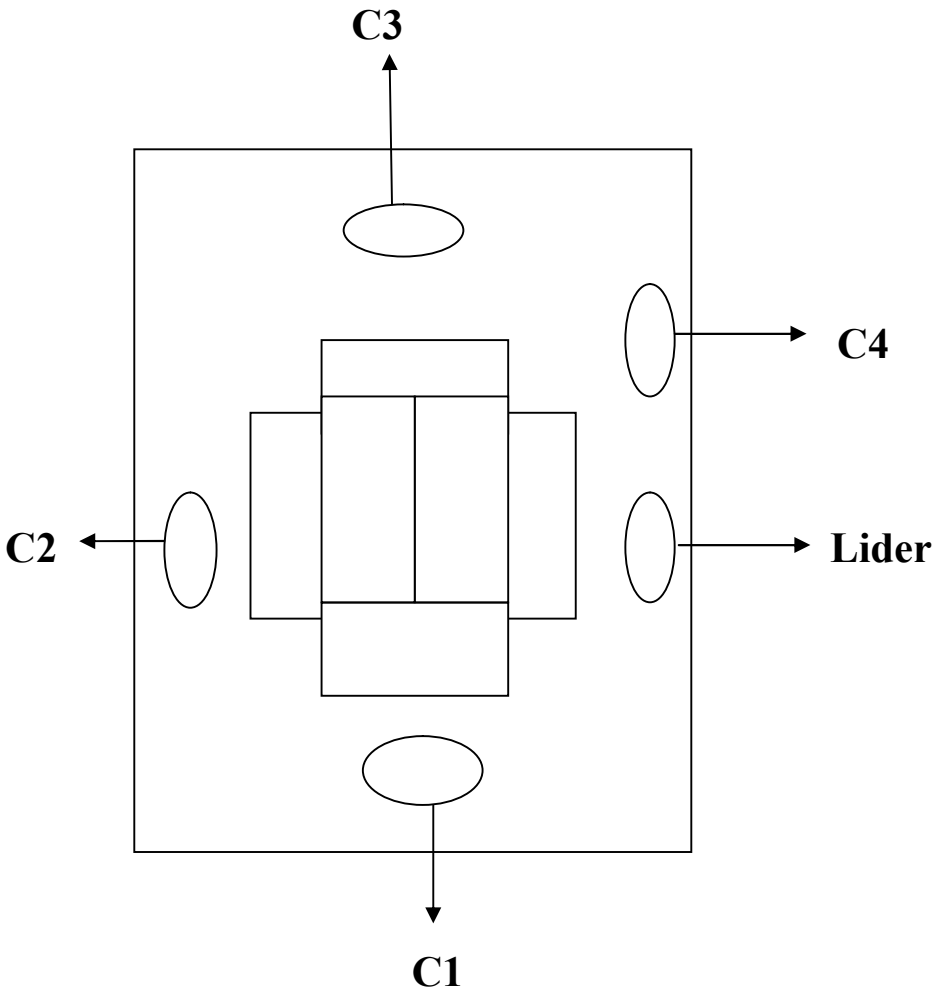
Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut :

(a) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen

(b) Guru membagikan soal turnamen untuk masing-masing meja turnamen. Dan di soal turnamen tersebut tertera petunjuk game turnamen. Siswa yang menjadi lider membacakan soal juga menjawab soal turnamen. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut (celing). Searah dengan putaran jarum jam maka celing-1, celing-2, celing-3, celing-4 juga menjawab soal. Celing-4 bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab.

Bagan dari putaran permainan dengan 4-5 siswa dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan di bawah ini.

Gambar 2.2 : Bagan Putaran Permainan Meja Turnamen



Misalnya lider mendapat kartu dengan angka 15 maka lider membaca soal 15. Dari soal 12 tersebut lider menjawab B, celing 1 menjawab A, celing 2 menjawab A, celing 3 menjawab C, dan celing 4 menjawab C, ternyata setelah celing 4 membuka jawaban maka jawaban yang benar adalah A, sehingga kartu yang angkanya paling besar tadi berpindah ke celing 1, celing 2 dan celing 4 tidak dapat kartu ini karena aturan mainnya berjalan searah dengan putaran jarum jam dan C1 yang menjawab pertanyaan benar pertama tadi. Sehingga

C! bertindak sebagai lider. Selanjutnya C1 mengambil kartu di atas meja, misalnya mendapatkan kartu no. 4 maka C1 membuka soal nomor 4 dan lider yang tadi bertugas membuka kunci jawaban. Begitu selanjutnya, jika soal yang tidak dapat dijawab oleh semua anggota turnamen, maka nomor kartu tersebut dikembalikan di atas meja sekaligus jawaban kartu yang tidak terjawab dibacakan oleh celing dan kemudian dikocok kembali.

Lider berikutnya disesuaikan urutan searah putaran jarum jam. Setelah waktu yang ditentukan pada turnamen selesai, selanjutnya menentukan poin berdasarkan benar salahnya jawaban, apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 5 poin. Setelah usai turnamen, maka masing-masing mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali kekelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat, kemudian masing-masing kelompok akan menjumlah poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu Juara I, II, dan III.

(6) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, siswa kembali kelompk asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai nilai tertinggi diantara kelompok lain yang akan mendapatkan penghargaan.

Berikut adalah table kriteria skor atau poin turnamen :[26]

Tabel 2.1 : Kriteria Penskoran Poin Turnamen

No	Perolehan skor	Predikat
1	30 – 39	Good Team
2	40 – 44	Great Team
3	≥ 45	Super Team

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamen (TGT) adalah sebagai berikut:[27]

1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi
3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lainmenjadi lebih kecil
4) Motivasi belajar siswa bertambah
5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan
6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa antara siswa dengan guru
7) Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

[26] Riyanto, *Paradigma Baru*…, hal. 271
[27] Taniredjam dkk, *Model – model Pembelajaran…,* hal. 72

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe Teams games Tournamen (TGT) adalah :[28]

1) Sering terjadi dalm kegiatan pembelajaran tidak semua siswa menyumbangkan pendapatnya
2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas

4. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. [29] Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan kegiatan belajar siswa.Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku setiap saat.[30] Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan peserta didik untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri peserta didik manakala peserta didik membutuhkan *(need).* Peserta didik yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya.[31]

---

[28] *Ibid.,* hal. 73

[29] Purwa Atmaja Prawira,*Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), Cet. I, hal. 319

[30] Baharudin, *Teori Belajar…,* hal. 22

[31] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenada Media, 2007), hal. 135

b. Faktor – Faktor yang mempengaruhi motivasi peserta didik

Setidak – tidaknya terdapat enam factor yang didukung oleh sejumlah teori psikologi dan penelitian terkait yang memiliki dampak substansial terhadap motivasi belajar peserta didik. Keenam factor yang dimaksud yaitu (1) sikap, (2) Kebutuhan, (3) Rangsangan, (4) Afeksi, (5) Kompetensi, (6) Penguatan.

Berikut disajikan secara singkat untuk memperhatikan bagaimana masing-masing factor motivasi memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik dan juga bagaimana factor – factor tersebut dapat dikombinasikan ketika guru merancang strategi motivasi dalam pembelajaran.[32]

1) Sikap

Sikap memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik karena sikap itu membantu peserta didik dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya. Sikap diperoleh melalui proses seperti pengalaman, pembelajaran, identifikasi, perilaku peran (guru-murid, orang tua-anak, dan sebagainya). Karena sikap itu dipelajari, sikap juga dapat dimodifikasi atau diubah. Seorang guru harus meyakini sikapnya akan memiliki pengaruh aktif terhadap motivasi belajar anak pada saat awal pembelajaran.

2) Kebutuhan

[32] Chatarina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang : UPT UNNES, 2006), cet. 3, hal. 158

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami individu sebagai sesuatu kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar perasaan yang menekan dalam memenuhi kebutuhannya. Keinginan biasanya mengarahkan pada kepuasan atau kenikmatan. Apabila peserta didik membutuhkan atau menginginkan sesuatu untuk dipelajari, mereka cenderung sangat termotivasi. Guru menumbuhkan motivasi belajar berdasarkan pada kebutuhan yang dirasakan oleh peserta didk.[33]

3) Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dalam lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Rangsangan secara langsung membantu kebutuhan belajar peserta didik apabila peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran, maka sedikit sekali belajar akan terjadi pada peserta didik tersebut. Proses pembelajaran dan materi yang terkait dapat membuat sekumpulan kegiatan belajar. Setiap peserta didk memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu dan memiliki sikap positif terhadap materi pembelajaran, Namun apabila mereka tidak menemukan proses yang merangsang, maka perhatiannya akan menurun.

Pembelajaran yang tidak merangsang mengakibatkan peserta didik yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.

---

[33] *Ibid*., hal. 159

4) Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional (kecemasan, kepedulian, dan kepemilikan) dan individu atau kelompok pada waktu belajar. Peserta didk merasakan sesuatu saat belajar, dan emosi peserta didik tersebut dapat memotivasi perilakunya kepada tujuan. Guru hendaknya memahami bahwa emosi peserta didik bukan saja mempengaruhi perilaku melainkan juga mempengaruhi cara berfikirnya. Afeksi dapat menjadi motivator intrinsic. Apabila emosi bersifat pada waktu kegiatan belajar berlangsung, maka emosi mampu mendorong peserta didik bekerja keras. Integritas emosi dan berfikir peserta didik itu dapat mempengaruhi motivasi belajar dan menjadi kekuatan terpadu yang positif, sehingga akan menimbulkan kegiatan belajar yang efektif.[34]

5) Kompetensi

Manusia pada dasrnya meiliki keinginan untuk memperoleh kompetensi di lingkungannya. Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah bekerja keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara afektif. Di dalam pembelajaran, rasa kompetensi pada peserta didik itu akan timbul apabila menyadari bahwa pengetahuan atau yang diperoleh telah memenuhi standar yang telah ditentukan. Apabila peserta didik mengetahui bahwa dia merasa mampu terhadap apa yang telah dipelajari, dia akan merasa percaya diri. Hal ini datang dari kesadaran peserta didik bahwa dia secara

[34] *Ibid.,* hal. 160-161

intensional telah menguasai apa yang telah dipelajari berdasarkan pada kemampuan dan usahanya sendiri.

Hubungan secara kompetensi dan kepercayaan diri adalah saling melengkapi. Kompetensi memberikan peluang pada kepercayaan diri untuk berkembang, dan memberikan dukungan emosional terhadap usaha tertentu dalam menguasai ketrampilan dan pengetahuan baru. Perolehan kompeten danri belajar baru itu selanjutnya menunjang kepercayaan diri, yang selanjutnya dapat menjadi factor pendukung dan motivasi belajar yang lebih luas.

6) Penguatan

Salah satu hokum psikologi paling fundamental adalah prinsip penguatan *(reinforcement).* Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahnkan atau meningkatkan kemungkinan respon. Para pakar psikologi telah menemukan bahwa perilaku seseorang dapat dibentuk kurang lebih sama melalui penerapan penguatan positif atau negative. Penggunaan penguatan yang afektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya peserta didik, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian, dinyatakan sebagai variable penting di dalam perencanaan pembelajaran.[35]

c. Jenis-Jenis Motivasi

Adapun jenis-jenis motivasi menurut Martinis Yamin dibedakan menjadi dua jenis, masing-masing adalah :

1) Motivasi ekstrinsik

[35] *Ibid.,* hal. 162-164

Motivasi ekstrinsik merupakan kegitan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri.[36] Beberapa bentuk motivasi belajar diantaranya :(1) Belajar demi memenuhi kewajiban; (2)Belajar demi menghindari hukuman; (3)Belajar demi memperoleh hadiah material yang disajikan; (4)Belajar demi meningkatkan gengsi; (5)Belajar demi memperoleh pujian dari orang yang penting seperti orangtua atau guru; (6)Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan pangkat/golongan administratif.[37]

2) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsic merupakan kegiatan belajar dimulai diteruskan, berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Pada intinya motivasi intrinsic adalah dorongan untuk mencapai suatu tujuan yang dapat dilalui dengan satu-satunya jalan adalah belajar, dorongan itu tumbuh dari dalam diri subjek belajar. [38]

Ada empat kondisi motivasional yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam usaha menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memberikan tantangan. Keempat kondisi motivasional tersebut adalah : [39]

---

[36] Tri Anni, *Psikologi…,* hal. 86

[37] Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi,* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2006), hal. 85

[38]Tri Anni, *Psikologi…,* hal. 86

[39] *Ibid.,* hal. 48

a) Perhatian *(Attention)*

Perhatian peserta didik muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan sehingga peserta didik akan memberikan perhatian, dan perhatian tersebut terpelihara selama proses pembelajaran. Rasa ingin tahu ini dapat dirangsang atau dipancing melalui elemen-elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks. Apabila elemen-elemen seperti ini dimasukkan dalam rancangan pembelajaran, hal ini dapat menstimulir rasa ingin tahu peserta didik. Namun perlu diperhatikan agar stimulus tersebut tidak berlebihan, sebab akan menjadikan stimulus hal biasa dan kehilangan keefektifannya.

b) Relevansi *(Relevance)*

Relevansi menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Motivasi peserta didik akan terpelihara apabila menganggap apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi, atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang. Kebutuhan pribadi dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu motif pribadi, motif instrumental, dan motif cultural. Nilai motif pribadi, menurut Mc Mlelland mencakup tiga hal, yaitu :[40]

(a) Kebutuhan untuk berprestasi

(b) Kebutuhan untuk memiliki kuasa

(c) Kebutuhan untuk berfasilitasi

[40] *Ibid.,* hal. 49

(d) Kepercayaan Diri

Merasa diri kompeten atau mampu, merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses dimasa yang lampau. Dengan demikian ada hubungan spiral antara pengalaman sukses dan motivasi. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan (prestasi), dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas berikutnya.

c) Kepuasan

Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan peserta didik akan termotivasi untuk terus berusaha untuk mencapai tujuan yang serupa. Kepuasan karena mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima, baik yang berasal dari dalam ataupun dari luar peserta didik. Untuk meningkatkan dan memelihara motivasi peserta didik, guru dapat menggunakan pemberian penguatan berupa pujian, pemberian kesempatan, dsb.[41]

d. Cara menggerakkan atau membangkitkan motivasi

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu

[41] *Ibid.,* hal. 49

menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.[42] Guru dapat menggunakan berbagai cara menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya, antara lain ialah sebagai berikut :[43]

1) Memberi angka

Peserta didik yang mendapat angka baik akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya bagi yang mendapat nilai jelek akan frustasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

2) Pujian

Pemberian pujian kepada yang telah peserta didik lakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar.

3) Hadiah

Pemberian kepada peserta didik yang berprestasi di berbagai bidang besar manfaatnya sebagai pendorong belajar.

4) Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok kadang - kadang ada perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok, hal itu menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

5) Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif – motif sosial kepada peserta didik. Hanya saja persaingan individu akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik.

---

[42] Tri Anni, *Psikologi…,* hal. 29

[43] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Bandung : PT BUmi Aksara, 2008), hal. 166

6) Tujuan dan level of aspirantion

Dan keluarga akan mendorong kegiatan peserta didik

7) Sarkasme

Sarkasme adalah mengajak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang kurang. Hal ini mendorong kegiatan demi nama baiknya, ataupun sebaliknya.

8) Penilaian

Penilaian secara kontinu akan mendorong peserta didik belajar

9) Karyawisata dan ekskursi

Cara ini dapat membangkitkan motivasi peserta didik

10) Film pendidikan

Hal ini dapat menambah pengalaman baru dan menarik perhatian serta minat peserta didik.[44]

5. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative mantap berkat latihan dan pengalaman, belajar sesungguhnya adalah cirri khas manusia dan yang membedakannya dengan binatang. [45]

Menurut pnegertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. [46]

---

[44] *Ibid.,* hal. 167-168

[45] Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem,* (Jakarta ; PT Bumi Aksara, 2005), Cet IV, hal. 154

Tujuan belajar sendiri menurut Suprijono dalam Muhammad dan Arif adalah untuk mencapai tindakan intruksional yang dinamakan *instructional effects* yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan.[47]

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membetukknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatnya karena adanya kegiatan mengubah bahan (raw materials) menjadi barang jadi (finished goods).[48]

b. Faktor – Factor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah, faktor–faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :[49]

1) Internal (factor dari dalam peserta didik), yakni keadaan / kondisi jasmani dan rohani peserta didik
2) Eksternal (factor yang berasal dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik
3) Factor pendekatan belajar *(approach to learning)*, yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang

---

[46] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya,* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010), Cet. IV, hal. 2

[47] Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), Cet. II, hal. 22

[48] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar,* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44-45

[49] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendidikan Baru,* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 132

digunakan peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Menurut Nana Sudjana jika hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua factor utama yaitu factor dari dalam peserta didik itu sendiri dan factor yang datang dari luar diri peserta didik atau factor lingkungan. Faktor yang datang dari diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping itu juga ada factor lain, seperti motivasi belajar, minat, dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, factor fisik dan psikis.[50]

Sedangkan salah satu factor lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran (tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran).

Adapun menurut Sumadi Suryabrata, factor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :[51]

1) Factor internal, terdiri dari :
   a) Faktor fisiologi : keadaan jasmani yang segar dan berfungsinya panca indra

[50] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses belajar Mengajar,* (Bandung : PT Sinar Baru, 2009), hal. 39

[51] Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 249

b) Faktor psikologi : adanya sifat ingin tahu, adanya sifat kreatif dan adanya keinginan untuk mendapatkan simpati orang tua, guru, dan teman-temannya

2) Faktor eksternal

a) Faktor non sosial seperti : keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat, dan alat yang dipakai untuk belajar

b) Faktor sosial seperti : lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan masyarakat.

c. Alat – Alat Untuk Mengukur Hasil Belajar

Kegiatan penilaian dan pengujian pendidikan merupakan salah satu mata rantai yang menyatu di dalam proses pembelajaran peserta didik. Menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya dasar – dasar evaluasi pendidikan menjelaskan, tes adalah suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil pembelajaran pada setiap atau sekelompok peserta didik. Ada dua macam yaitu pretest dan post tes (tes formatif).[52]

Jika dilihat dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu tes dan bukan tes. Bentuk tes ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, ada juga tes tertulis (menuntut jawaban dalam bentuk tulisan), tes ini disusun secara objektif

[52] Suharsimi Arikunto, *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), cet. 7, hal. 36.

dan uraian, serta tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Sedangkan bukan tes sebagai alat penilainnya mencakup observasi, kuisioner, wawancara, skala sosiometri dan studi kasus. [53]

6. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris *'science'*. Kata *'science'* sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Latin 'scientia' yang berarti say tahu. 'Science terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Namun, dalam perkembangannyascience sering diterjemahkan sebagi sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja. Walupun pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan etimologi. Untuk itu, dalam hal ini kita tetap menggunakan istilah IPA untuk merujuk pada pengertian *sains*yang kaprah yang berarti *natural science.*[54]

Carin dan Sun dalam Trianto mendefinisikan IPA sebagai :

> Pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen".[55]

---

[53] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2009), cet. 13, hal. 5

[54] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2013), Cet.5, hal. 137

[55] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), Cet. 1, hal. 100

Merujuk pada pengertian IPA itu, maka dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA meliputi empat unsure utama yaitu : *Pertama,* sikap : rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; IPA bersifat *open ended. Kedua,* proses : prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan. *Ketiga,* produk : berupa fakta, prinsip, teori dan hokum. *Keempat,* aplikasi : penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Keempat unsure ini merupakan cirri IPA yang utuh yang sebenarnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain.[56]

b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD/MI

Ruang Lingkup bahan kajian IPA di SD?MI meliputi aspek – aspek berikut :[57]

1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan
2) Benda / materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat dan gas
3) Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana

[56] *Ibid.,* hal. 100-101
[57] Arif, *Konsep Dasar…,* hal. 11

4) Bumi dan alam semesta meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya

c. Materi Pembelajaran

Dalam penelitian ini, materi yang digunakan oleh peneliti yaitu materi dengan pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya. Adapun bab – bab yang diajarkan oleh peneliti meliputi : Pengertian Simbiosis, Macam – macam simbiosis, contoh-contoh simbiosis, pengertian rantai makanan, bagian-bagian dari rantai makanan, dan contoh dari rantai makanan.

d. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Menigkatkan Hasil Belajar IPA

Kegiatan pembelajaran IPA di sekolah dasar didasari atas keingintahuan anak untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari Dalam praktiknya pembelajaran IPA lebih diarahkan kepada kegiatan yang mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, baik secara fisik, sosial maupun psikis dalam memahami konsep. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan muncul kerjasama yang mendorong siswa aktif juga termotivasi untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai upaya meninkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar dalam mata

pelajaran IPA pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya, maka siswa dilibatkan secar aktif dalam kegiatan belajar baik individu maupun kelompok.

Penerapan pembelajaran TGT di gambarkan sebagai berikut :

1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan kepada peserta didik bahwa akan belajar IPA dengan model TGT
2) Guru menyampaikan materi dalam bentuk ceramah dengan pokok bahasan pon terpenting
3) Dalam penyajiaan materi guru menggunakan media Bagan yang di tulis langsung di papan tulis
4) Setelah penyampaian materi guru membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok yang masing – masing kelompok 4 – 5 anak berdasarkan kemampuan akademik yang berbeda
5) Guru memberikan lembar kerja siswa yang dikerjakan dalam kelompok dan setiap kelompok saling mengutarakan pendapatnya
6) Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya
7) Guru menyiapkan siswa dalam games turnamen
8) Setelah game turnamen selesai, guru mengevaluasi jawaban siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapat poin tertinggi

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa peneliti terdahulu yang telah dilakukan dalam rangka peningkatan hasil belajar dan prestasi belajar dan juga mendapatkan hasil yang

maksimal dalam peningkatan tersebut. Dalam penelitian terdahulu dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT banyak ditemui pada mata pelajaran umum, yaitu diantaranya :

1. Eva Farida, Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di kelas IV MI Darussalam Blimbing Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Matematika dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa 62,75 (sebelum diberi tindakan) menjadi 70,50 (siklus I), 77,09 (siklus I) dan 81,75 (siklus I) dari data yang diperoleh 80 % siswa telah mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Darussalam Blimbing Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010.[58]
2. Amina Susmiati, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV –B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

[58] Eva Farida, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di kelas IV MI Darussalam Blimbing Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010,* (Tulungagung : Skripsi tidak diterbitkan)

Dari hasil peningkatan pada siklus pertama masih belum berhasil dengan hasil 54,54% turun menjadi 45,45 % dan barulah pada siklus kedua terjadi peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu 59,09 % menjadi 81,81%. Dapat dinyatakan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV- B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 mengalami peningkatan.[59]

3. Rini Puspita Sari, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa Pokok Bahasan Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII di SMPI Tarbiyatus Sholihin Munjungan Trenggalek Tahun Ajaran 2011/2012. Dari hasil penelitian ada pengaruh dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPI Munjungan, yaitu dari hasil analisis data terdapat perbedaan nilai rata-rata antara tes awal dan tes akhir. Nilai rata-rata prestasi belajar Matematika sebelum treatment (Pre test) siswa sebesar 66,94 dan sesudah treatment (Post test) sebesar 81, 26. Disamping itu juga sesuai dengan perhitungan progam SPSS 16.0 yang menggunakan analisis *t* untuk berpasangan . Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai sig = 0,000 < 0,025 atau *t* tabel = 2,024 < *t*

[59] Amina Susmiati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung,* (Tulungagung : Skripsi tidak diterbitkan, 2013

empirik atau *t* hitung lebih besar dari nilai *t* teoritik atau *t* table baik pada taraf 5% maka hipotesis nihil (Ho) ditolak dan Hipotesis alternatif (Hi) diterima.[60]

4. Rita Nurliyansari, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajahan siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPS dengan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Dari hasil peningkatan pada Post Test siklus I dan siklus II dengan rata-rata Post Test siklus I 73 (53,33%), pada siklus II Post Test 79,33 (80%). Dapat dinyatakan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajahan siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014 mengalami peningkatan.[61]

Dari uraian keempat penelitian terdahulu diatas, peneliti mengkaji persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel di bawah ini.

---

[60] Rini Puspita Sari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Prestasi Pokok Bahasan Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII SMPI Tarbiyatus Sholihin Munjungan Trenggalek Tahun Ajaran 2011/2012,* (Tulungagung : Skripsi tidak diterbitkan, 2012)

[61] Rita Nurliyansari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajahan siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014,* (Trenggalek : Skripsi tidak diterbitkan)

Tabel 2.2 : Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Eva Farida (PTK 2010) Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di kelas IV MI Darussalam Blimbing Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2009/2010.	a. Sama- sama menerapkan TGT b. Sama-sam terdiri dari 2 siklus	a. Subjek dan Lokasi penelitian b. Mata pelajaran yang diteliti
2	Amina Susmiati (PTK 2013) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV –B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013	a. Sama- sama menerapkan TGT b. Sama-sam terdiri dari 2 siklus	a. Subjek dan lokasi penelitian b. Mata pelajaran yang diteliti
3	Rini Puspita Sari, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa Pokok Bahasan Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII di SMPI Tarbiyatus Sholihin Munjungan Trenggalek Tahun Ajaran 2011/2012.	a. Sama-sama menerapkan TGT	a. Subjek dan lokasi penelitianber beda b. Tujuan yang hendak dicapai c. Mata pelajaran yang diteliti
4	Rita Nurliyansari, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajahan siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014.	a. Sama- sama menerapkan TGT b. Sama-sam terdiri dari 2 siklus	a. Subjek dan lokasi penelitian b. Tujuan yang hendak dicapai c. Mata pelajaran yang diteliti berbeda

Dari table diatas dapat dikatakan bahwa : (1) penelitian yang dilakukan oleh Eva Farida menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di kelas IV MI Darussalam Blimbing Rejotangan Tulungagung. (2) Amina Susmiati menerapkan

Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV –B MIN Rejotangan Tulungagung.

(3) Rini Puspita sari, menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa Pokok Bahasan Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII di SMPI Tarbiyatus Sholihin Munjungan Trenggalek. (4) Rita Nurliyansari,juga menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajahan siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek.

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti juga menerapkan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* , namun cakupan pembahasannya berbeda yaitu pada siswa kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar dan materi yang peneliti gunakan yaitu Mata Pelajaran IPA pokok bahasan Makhluk Hidup dan Lingkungannya, dan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.

C. Kerangka Penelitian

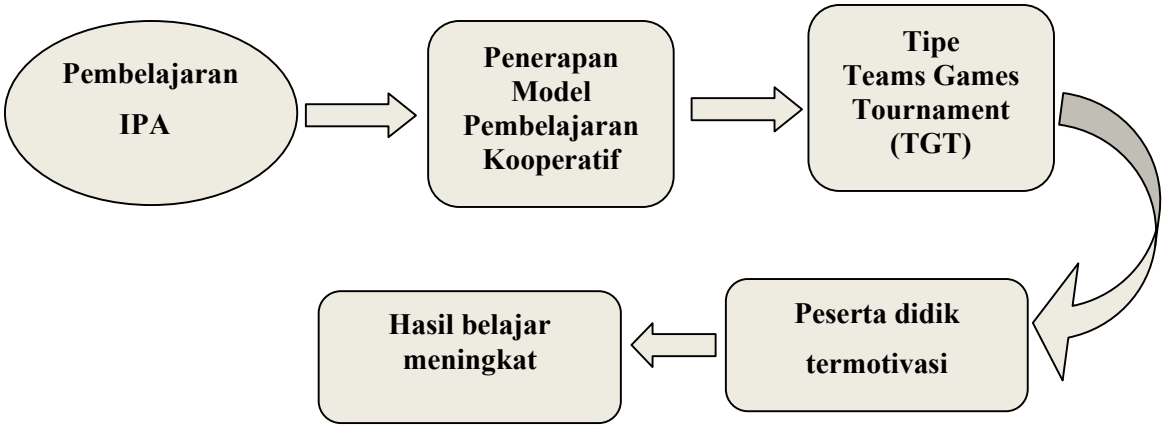
Dalam proses belajar mengajar khususnya bidang study Ilmu Pengetahuan Alam, sangat memungkinkan ada materi tertentu yang harus disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kelompok, individual dan klasikal. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pembelajaran kelompok, individual, dan klasikal sekaligus adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT).*

Kelompok belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah kelompok belajar yang terdiri dari percampuran peserta didik dengan kemampuan yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain. Pembelajaran IPA akan lebih baik jika dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif, karena di samping keuntungan akademik yang dapat diperoleh siswa berupa kemampuan memahami fakta, konsep dan pemecahan masalah, juga mendapat pembelajaran yang bersifat membangun keaktifan dan menyenangkan.

Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang memadukan prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka dan komunikasi. Serta mengharuskan peserta didik memainkan permainan dalam bentuk turnamen. Setiap peserta didik mengambil kartu soal yang telah disediakan pada setiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu.

Berdasarkan cirri dan prinsip pembelajaran maka pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memwujudkan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan, karena memberikan kesempatan seluas-seluasnya bagi peserta didik serta memberikan nuansa yang menyenangkan untuk memecahkan masalah belajar dengan strategi dan kemampuan masing-masing dan kelompoknya.

Gambar 2. 3: Kerangka Pemikiran Model Pembelajaran kooperatif Tipe teams Games Tournament (TGT)



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK sangat cocok untuk penelitian ini, karena penelitian diadakan dalam kelas dan lebih difokuskan pada masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas atau pada proses belajar mengajar. Dari namanya Classroom Action Research (CAR) sudah menunjukan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas.Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan yaitu :[1]

1. Penelitian merujuk pada sebuah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan merujuk pada suatu gerak kegiatan yang disengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam

[1]Suharsimi Arikunto, et. all.,*Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010), Cet. 10, hal. 2-3

bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu (1) Penelitian, (2)Tindakan, (3)Kelas. segera dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.[2]

Terkait dengan pengertian PTK ini, ada beberapa definisi PTK menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut :

1. Hakikat PTK menurut Carr dan Kemmis dalam Kusumah dan Dwitagama adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri *(self-reflective)* yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran.
2. McNiff dalam Kusumah dan Dwitagama memandang hakikat PTK adalah sebagai bentuk penelitian reflektif yang yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar.[3]
3. Ebbut dalam Wiriaatmaja mengemukakan penelitian tindakan adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan uleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam

[2] *Ibid.,* hal. 3

[3] Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas,*(Jakarta : PT Indeks, 2010), Cet. 2, hal. 8

pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenal hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

4. Sedangkan Elliot dalam Wiriaatmaja melihat penelitian tindakan sebagai kajian dari sebuah situasi sosial dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi sosial tersebut.[4]
5. Hopkins dalam Masnur mendefinisikan PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.[5]

Dari beberapa definisi yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan, bahwa PTK adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di tempat dia mengajar mengenai hal-hal yang terjadi di dalam suatu kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.[6]

Dalam sebuah penelitian yang di lakukan pastilah memiliki tujuan, termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan PTK secara umum adalah melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran. Perbaikan pada aspek pembelajaran meliputi perbaikan dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik belajar-mengajar, memperbaiki pemahaman dari praktik belajar-mengajar, serta memperbaiki situasi atau tempat praktik tersebut

---

[4] Rochiati Wiriaatmaja, *Metode Peelitian Tindakan Kelas,* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. 9, hal. 12

[5] Masnur Muslich, *‚Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 8

[6] *Ibid.,* hal. 10

dilakukan.[7]Perbaikan-perbaikan yang dilakukan tidak semata-mata untuk kepentingan guru sebagai refleksi dalam mengajarnya. Selain itu perbaikan PTK membantu sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikannya. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu mengatasi masalah- masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA sesuai dengan tujuan PTK, sehingga keberhasilan tindakan dapat dilihat dari adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Sehubungan dengan itu tujuan secara rinci dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:[8]

1. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, dan menumbuhkan budaya akademik di kalangan para guru.
2. Peningkatan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus menerus mengingat masyarakat berkembang secara cepat.
3. Peningkatan relevevansi pendidikan, hal ini dicapai melalui peningkatan proses pembelajaran
4. Sebagai alat training *in-service,* yang memperlengkapi guru dengan skill dan metode baru
5. Sebagai alat untuk memasukkan pendekatan tambahan atau inovatif terhadap sistem pembelajaran yag berkelanjutan yang biasanya menghambat inovasi dan perubahan

---

[7] Suyadi, *PanduanPenelitianTindakanKelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal.22

[8] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru,* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2011), Cet. 6, hal. 63

6. Peningkatan mutu hasil pendidikan melalui perbaikan praktik di kelas dengan mengembangkan berbagai jenis keterampilan dan meningkatnya motivasi siswa
7. Meningkatkan sikap professional pendidik dan tenaga pendidikan
8. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah
9. Peningkatan efisiensi pengelolaan pendidikan

Dalam beberapa tujuan yang telah dijelaskan di atas, inti dari tujuan PTK adalah untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan.[9]

Banyak manfaat yang dapat dipetik dari pelaksanaan PTK. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut :[10]

1. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mengatasi masalah pembelajaran yang menjadi tugas utamanya
2. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi peningkatan sikap professional guru
3. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi perbaikan dan atau peningkatan kinerja belajar dan kompetensi siswa
4. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi perbaikan dan atau peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas
5. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi perbaikan dan atau peningkatan kuaalitas penggunaan media, alat bantu belajar dan sumber belajara lainnya

---

[9] Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kela*s, (Bandung: Yrama Media, 2009), hal. 16
[10] Muslih, *Melaksanakan PTK…,* hal. 11

6. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi perbaikan dan atau peningkatan kualitas prosedur dan alat evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa
7. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi perbaikan dan atau pengembangan pribadi siswa di sekolah
8. Dengan pelaksanaan PTK akan terjadi perbaikan dan atau peningkatan kualitas penerapan kurikulum

Agar dalam kegiatan penelitian memperoleh informasi atau kejelasan yang lebih baik tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka perlu kiranya di pahami Prinsip-prinsip dalam PTK. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut :[11]

1. Tidak boleh mengganggu PBM dan tugas mengajar
2. Tidak boleh terlalu menyita waktu
3. Metodologi yang digunakan harus tepat dan terpercaya
4. Masalah yang dikaji benar – benar ada dan dihadapi guru
5. Memegang etika kerja (minta izin, membuat laporan dan lain-lain)
6. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses belajar mengajar
7. PTK menjadi media guru untuk berfikir kritis dan sistematis
8. PTK mmenjadikan guru terbiasa melakukan aktivitas yang bernilai akademik dan ilmiah
9. PTK hendaknya ditandai dari permasalahan pembelajaran yang sederhana, konkrit, jelas dan tajam

[11] Kunandar, *Langkah Mudah…,* hal. 67

Adapun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) itu mempunyai karakteristikter sendiri jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian lain pada umumnya. Beberapa Karakteristik tersebut adalah :[12]

1. Masalah PTK berawal dari guru
2. Tujuan PTK adalah memperbaiki pembelajaran
3. PTK adalah penelitian yang bersifat kolaboratif
4. PTK adalah jenis penelitian yang memunculkan adanya tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas
5. PTK dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan

Salah satu ciri khas PTK adalah adanya kolaborasi (kerja sama) antarapraktisi (guru, kepala sekolah, teman sejawat, siswa dan lain-lain) dan peneliti(dosen, widyaiswara) dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*).[13]

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan PTK kolaboratif, yakni kerjasama (kolaboratif) dengan teman sejawat, artinya peneliti dan teman sejawat masing – masing mempunyai peranan dan tanggung jawab yang saling membutuhkan dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan. Kerjasama tersebut dapat menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi guru atau siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu peran kerjasama (kolaborasi) sangat menentukan keberhasilan PTK terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan penelitian, menganalisis data dan menyusun laporan akhir.

---

[12] Muslich.*Melaksanakan PTK…,* hal. 12
[13] Suharsimi Arikunto, et.all, *Penelitian Tindakan Kelas…,* hal 63

Kehadiran peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai guru kelas, sebagai pengejar yang melakukan kegiatan seperti biasa, sehingga siswa tidak akan mengerti dan mereka tidak merasa sedang diteliti. Dengan cara ini diharapkan peneliti dapat memperoleh data-data yang subjektif mungkin dan data-data yang diperoleh dapat validitas sehingga mempermudah dalam menyusun laporan akhir.

Sebagai salah satu penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalah di kelas, menyebabkan terdapatnya beberapa model atau desain yang dapat diterapkan. Model-model tersebut diantaranya : 1) Model Kurt Lewin, 2) Model Kemmis Mc taggart, 3) Model Dave Ebbut, 4) Model John Elliott, 5) Model Hopkins, 6) Model McKernan.[14]

Berdasarkan jenis penelitian yang dipaparkan sebelumnya, rancangan atau desain PTK yang digunakan adalah menggunakan model PTK Kemmis Mc. Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi Perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Kusnandar penelitian tindakan kelas melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat "momentum" esensial yaitu, sebagai berikut :[15]

1. Perencanaan (Planning)

   Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

2. Pelaksanaan (Acting)

---

[14] Dwitagama, *Mengenal Penelitian…*,hal. 9
[15] Kusnandar, *Langkah Mudah…,* hal. 70-76

Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas.

3. Pengamatan (*Observing*)

Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Model Kemmis & Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya saja komponen *action* (tindakan) dengan *observer* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa penerapan antara *action* dan *observer* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan , maksudnya, kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, jadi jika berlangsungnya suatu tindakan begitu pula observasi juga dilakukan.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah MI Darussalam yang berlokasi di Kecamatam Wonodadi Kabupaten Blitarpada siswa kelas IV tahun pelajaran

2015/2016,lokasi ini dipilih sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut :

a. Kepala Madrasah dan para guru di MI Darussalam Wonodadi Blitar sangat terbuka untuk menerima pembaharuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran dikelas.
b. Dalam melaksanakan pembelajaran di kelas belum pernah menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa lebih termotivasi dan aktif sehingga terkesan belum bisa memecahkan kesulitan belajar beberapa peserta didik yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dengan teman sebangku (yang notabennya mempunyai kemampuan akademik yang setara) untuk membahas soal dan pemberian tugas PR
c. Pihak sekolah utamanya guru dan wali kelas IV sangat mendukung dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran IPA.
d. Dalam mata pelajaran IPA hasil belajar peserta didik tergolong rendah, yaitu terdapat kesenjangan nilai yang cukup jauh antara yang pandai dengan yang kurang pandai dan masih banyak di bawah KKM.

2. Subjek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah peserta didik kelas IVMI Darussalam Wonodadi Blitar, semester I tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 22 siswa. Pemilihan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian karena siswa kelas IV merupakan tahap perkembangan

berfikir masa peralihan yaitu untuk menuju kelas tinggi, anak memiliki semangat belajar yang tinggi. Dan hal ini membutuhkan metode yang efektif yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yang tinggi, sehingga hasil belajar yang diperoleh anak semakin meningkat. Alasan laindipilihnya kelas IV dalam proses pembelajaran masih bersifat pasif. Diharapkan dengan adanya penerapan Model Pembelajaran TGT yang lebih variatif dengan permainan akademiknya, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian selalu terjadi teknik pengumpulan data.Dan data tersebut dapat bermacam-macam jenis metode.Jenis metode yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Metode-metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tes

   Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang di berikan kepada seseorang dengan maksud mendapatkan jawaban – jawaban yang dijadikan penetapan angka.[16] Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.Tes tersebut diberikan kepada peserta didik guna mendapatkan data kemampuan siswa tentang materi pelajaran IPA.

[16] Dwitagama, *Mengenal Penelitian…,* hal. 78-79

Tes yang digunakan adalah soal uraian yang dilaksanakan pada saat pra tindakan maupun pada akhir tindakan, yang nantinya hasil tes ini akan di olah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPA.

Tes merupakan prosedur sistematik dimana individual yang di tes direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukan ke dalam angka.[17] Subyek dalam hal ini adalah siswa kelas IV harus mengisi item-item yang ada dalam tes yang telah direncanakan, guna untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam prosses pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

a. Tes pada awal penelitian (*pre test*), dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang akan di ajarkan.
b. Tes pada setiap akhir tindakan (*post test*), dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang di ajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, peneliti memperoleh persentase nilai rata-rata dengan menggunakan rumus:[18]

$$\text{Persentase Nilai Rata-Rata (NR)} = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

[17] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta : Bumi Aksara, 2008), hal 138
[18] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Evaluasi Pengajaran*,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 103

Sedangkan kriteria taraf kebarhasilan tindakan, sebagai berikut:

Tabel 3.1: Taraf keberhasilan Tindakan

Tingkat Keberhasilan	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86-100%	A	4	Sangat baik
76-85%	B	3	Baik
60-75%	C	2	Cukup
55-59%	D	1	Kurang
≤ 54 %	E	0	Kurang sekali

Adapun instrument tes sebagaimana terlampir.

2. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi/interaksi belajar mengajar, tingkah laku dan interaksi kelompok.[19]

Secara sederhana observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang tersetandar.[20]

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran.Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta untuk menjaring data aktivitas siswa. Kriteria keberhasilan proses ditentukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan oleh pengamat.Adapun instrument observasi sebagaimana terlampir.

3. Wawancara

[19] Dwitagama, *Mengenal Penelitian…,* hal. 66
[20] Arikunto, et. all., *Penelitian Tindakan…,* hal. 16

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti.[21]Wawancara menurut Hopkins dalam Wiriaatmadja adalah suatu cara mengetahui situasi cara tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Orang – orang yang diwawancarai dapat termasuk beberapa orang siswa, kepala sekolah, beberapa teman sejawat, pegawai tata usaha sekolah, dll. Karena guru posisinya mengajar di kelas, lebih baik yang melakukan wawancara adalah mitra peneliti.Dalam diskusi, guru mendengarkan atau membaca laporan wawancara dengan sikap terbuka dan sikap yang tidak berpihak.[22]

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan siswa kelas IV. Bagi guru kelas IV wawancara dilakukan untuk memperoleh data awal tentang proses pembelajaran sebelum melakukan penelitian. Bagi siswa, wawancara dilakukan untuk menelusuri dan menggali pemahaman siswa tentang materi yang diberikan. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur, wawancara terstruktur ialah wwancara dimana pewancara telah menyusun serentetan pertanyaan yang akan diajukan dan mengendalikan percakapan sesuai dengan arah pertanyaan.[23]Adapun instrument wawancara sebagaimana terlampir.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan *(field note)* adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan oengamatan atau observasi terhadap

---

[21] Dwitagama, *Mengenal Penelitian…,* hal. 77

[22] Rochiati Wiriaatmaja, *Metode penelitian Tindakan Kelas,* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. 9, hal. 117-118

[23] Muslich, *Melaksanakan PTK…,* hal.63

subjek atau objek penelitian tindakan kelas. Berbagai hasil pengamatan terutama aspek pelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa dan beberapa aspek lainnya dapat dicatat sebagai catatan lapangan dan akan digunakan sebagai sumber data PTK.[24]Catatan lapangan adalah riwayat tertulis, deskriptif, longitudinal tentang apa yang dikatakan atau dilakukan perseorangan dalam kelas pada jangka waktu tertentu dan mencakup kesan juga penafsiran yang subjektif.[25] Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah kelas.

5. Dokumentasi

Evaluasi mengenai kemajuan, perkembangan, atau keberhasilan belajar peserta didik juga dapat dilengkapi atau diperkaya dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap dokumen-dokumen. Sebagai informasi mengenai kegiatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran bukan tidak mungkin pada saat-saat tertentu sangat diperlukan sebagai bahan pelengkap bagi pendidik dalam melakukan evaluasi hasil belajar.[26]

Metode ini dilakukan untuk memperoleh daftar nama peserta didik yang termasuk dalam subjek penelitian, nilai formatif materi terakhir sebelum pemberian tindakan dan sebagainya. Selain itu juga digunakan untuk pengambilan gambar peserta didik dalam melaksanakan model TGT. Adapun instrument dokumentasi sebagaimana terlampir.

---

[24] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian…,* hal. 197=198

[25] *Ibid.,* hal. 60

[26] Anas, Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 20080), hal.90

6. Angket

Angket terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis.Angket terdiri dari dua macam, disini peneliti menggunakan angket kategori pertanyaan tertutup, yang artinya meminta responden untuk memilih kalimat atau deskripsi yang paling dekat dengan pendapat, perasaan, penilaian, atau posisi mereka.[27]

Metode angket ini digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Motivasi belajar pada siklus I dipakai untuk melihat keberhasilan sementara dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), yang akan dibandingkan dengan motivasi belajar pada pra siklus, dan siklus I sebagai evaluasi untuk merefleksi pada siklus II. Sedangkan motivasi belajar pada siklus II adalah untuk melihat keberhasilan model pembelajaran IPA dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun instrumen angket sebagaimana terlampir.

D. Teknik Analisis Data

Filsafat yang mendasari penelitian tindakan mengatakan bahwa analisis data dilakukan melalui diskusi tentang kriteria, ruang lingkup penelitian serta tingkah laku yang terlihat. Analisis adalah memberikan makna/arti terhadap apa yang telah terjadi di dalam kehidupan/ kelas sesungguhnya.[28]Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis data mulai awal penelitian. Peneliti

[27]Muslich, *Melaksanakan PTK…,* hal. 62
[28] Dwitagama, *Mengenal Penelitian…,* hal. 83

melakukan proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang ada, yaitu dari wawancara, observasi (pengamatan), catatan lapangan, hasil tes, dan sebagainya. Setelah data diperoleh, peneliti melakukan pengolaan data terhadap data kuantitatif maupun data kualitatif, karena dalam penelitian tindakan kelas selalu berhubungan dengan data kuantitatif dan kualitatif.Data kuantitatif yaitu berupa hasil tes IPA, sedangkan data kualitatif berupa wawancara, lembar observasi dan dokumentasi.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti dapat mengumpulkan dua jenis data yaitu:[29]

1. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai hasil belajar peserta didik dan perolehan skor motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi makhluk hidup dengan lingkungannya.
2. Data kualitatif digunakan untuk memberikan informasi yang menggambarkan peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran koperatif tipe TGT.

Kegiatan menganalisis tingkat keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan pada akhir setiap proses pembelajaran pada masing-masing siklus. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti melalui suatu penilaian dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes pada setiap siswa. Adapun untuk analisis perhitungan tes tersebut dilakukan dengan menggunakan perhitungan yang sederhana, yaitu:

---

[29] Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas: Menciptakan Perbaikan Berkesinambungan*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011, hal. 68

1. Analisis ketuntasan belajar

Peneliti akan menghitung analisis ketuntasan belajar ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:[30]

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik seluruhnya}} \text{ x } 100\%$$

2. Perhitungan nilai tes

Peneliti dapat menghitung nilai dari suatu kegiatan tes individu menggunakan rumus sebagai berikut:[31]

$$S = \frac{R}{N} \text{ x } 100$$

Keterangan :

S = nilai yang diharapkan (dicari)

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes tersebut

Selanjutnya peneliti melakukan analisis data kualitatif. Data kualitatif yang terkumpul akan dianalisis oleh peneliti melalui tiga tahapatau komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain, yakni menggunakan analisis data model mengalir dari Miles dan Huberman yang meliputi 3 hal yaitu :

1. Reduksi Data *(Data Reduction)*

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan focus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada

[30] Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi...,* hal. 102
[31] *Ibid.,* hal. 112

dalam catatan lapangan.[32]Peneliti mereduksi data penelitian dengan cara merangkum data, mengelompokkan data dan memilih data yang penting.

Dengan demikian data yang telah direduksi oleh peneliti akan memberikan gambaran yang jelas, dan akan lebih mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan membuat kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam mereduksi data ini peneliti dibantu oleh teman sejawat untuk mendiskusikan hasil dari wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan.Melalui diskusi ini, diharapkan hasil yang diperoleh peneliti dapat semaksimal mungkin.

2. Penyajian Data (Data Display)

Langkah selanjutnya dalam PTK setelah mereduksi data adalah menyajikan data atau pembeberan data.[33]Data-data yang dapat disajikan peneliti adalah data-data hasil observasi dan hasil tes yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar terhadap pemberian tindakan-tindakan selama proses penelitian dalam meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

3. Penarikan kesimpulan (Conclusion)

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus satu ke kesimpulan terevisi pada akhir siklus dua dan seterusnya dan kesimpulan terakhir pada siklus terakhir.[34] Pada tahap

---

[32] Kunandar, *Langkah Mudah…,* hal. 101
[33] *Ibid.,* hal 102
[34] *Ibid.,* hal. 102

penyimpulan hasil analisis ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah memberikan kesimpulan terhadap data-data hasil penafsiran.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah merupakan temuan- temuan baru peneliti yang sebelumnya belum pernah ada.Temuan tersebut dapat berupa gambaran tentang suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.Jika hasil dari kesimpulan ini kurang kuat, maka perlu adanya verifikasi.Verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan, dan mencocokkan makna–makna yang muncul dari data. Pelaksanaan verifikasi merupakan suatu tujuan ulang pada pencatatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran dengan teman sejawat.

Analisis data yang digunakan secara umum terdiri dari proses analisis untuk menghitung prosentase motivasi peserta didik yang dilihat dari angket peserta didik. Analisis ini dilakukan pada instrument angket dengan menggunakan teknik deskriptif melalui prosentase dan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik secara klasikal.

Instrumen angket terdiri dari 30 pertanyaan. Kriteria penilaian untuk tiap 1 pertanyaan adalah sebagai berikut :

a. Skor 3 untuk peserta didik yang sangat setuju dengan pertanyaan.
b. Skor 2 untuk peserta didik yang setuju dengan pertanyaan.
c. Skor 1 untuk peserta didik yang tidak setuju dengan pertanyaan.
d. Skor 0 untuk peserta didik yang sangat tidak setuju dengan pertanyaan.

Sehingga jumlah skor maksimal adalah 90.

Adapun perhitungan prosentase hasil angket motivasi belajar adalah:

Prosentase(%)= (Jumlah skor yang diperoleh:Jumlah seluruh skor) x 100%

Indikator motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut :

Skor ≥ 85 % = motivasi belajar peserta didik tinggi

65% ≤ Skor ≤ 84% = motivasi belajar peserta didik sedang

45% ≤ Skor ≤ 64% = motivasi belajar peserta didik cukup

Skor ≤ 44% = motivasi belajar peserta didik kurang

Adapu rumus yang digunakan untuk rata-rata nilai motivasi belajar semua peserta didik adalah :

$$\boldsymbol{x} = \frac{\sum \boldsymbol{X}}{\boldsymbol{P}}$$

Keterangan :

x = rata - rata nilai motivasi peserta didik

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai

P = Jumlah peserta didik

Adapun rumus yang digunakan untuk prosentase dan rata-rata nilai motivasi belajar peserta didik adalah :

Prosentase (%) $= \frac{\boldsymbol{r}}{\boldsymbol{R}} \boldsymbol{x}\ \mathbf{100}$ %

Keterangan :

R = Jumlah seluruh skor

r = Jumlah rata – rata skor motivasi belajar peserta didik

% = Tingkat prosentase yang dicapai

E. Indikator Keberhasilan

Indikator yang digunakan untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini ada dua

kriteria, yaitu:

1. Indikator kuantitatif yang berupa besarnya skor (nilai-nilai)tes yang diperoleh siswa dan selanjutnya dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran yang telah ditentukan.
2. Indikator kualitatif meliputi tingkat semangat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti serta sikap siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Dilihat dari dua indikator di atas, kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri.Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar 75%.[35]

Kriteria keberhasilan penelitian ini dilihat dari indikator proses dan indikator hasil belajar. Indikator proses ini dapat dilakukan dengan melihat data dari hasil observasi lapangan (data pada saat proses pembelajaran berlangsung). Sehingga,jika hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat (observer) terhadap peneliti dan siswa pada tingkat keefektifan belajar mencapai $\geq$ 75%, maka dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan sudah

[35] Mulyasa, *Kurikulum Berbasis*..., hal.101

berhasil.Sedangkan indikator hasil belajar dapat ditentukan dengan melihat data dari hasil tes.

Madrasah yang digunakan peneliti yaitu MI Darussalam Wonodadi Blitar menentukan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV adalah 75. KKM ini nantinya akan digunakan peneliti sebagai alat ukur keberhasilan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Jika hasil tes siswa telah mencapai ketuntasan maksimal 100% atau sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 atau tepat pada KKM yang telah ditentukan, maka pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dikatakan telah berhasil.

Dalam penerapannya, apabila ketuntasan pada siklus pertama belum mencapai target yang telah ditentukan maka harus dilaksanakan lagi siklus kedua dengan seterusnya sampai ketuntasan yang diharapkan telah tercapai.

F. Tahap - Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian tindakan kelas ini terdiri dua siklus, setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai dalam penelitian.Nilai IPA pada tes awal (*pre test*) merupakan hasil perolehan data awal, sedangkan observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui tindakan yang tepat untuk diberikan dalam rangka, meningkatkan hasil belajar IPA.

Prosedur pada pelaksanaan penelitian yang akandilakukan oleh peneliti ini dapat dibedakan dalam 2 tahap yaitu tahap pendahuluan (pra-tindakan) dan tahap tindakan.

Rincian setiap tahap pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pra tindakan

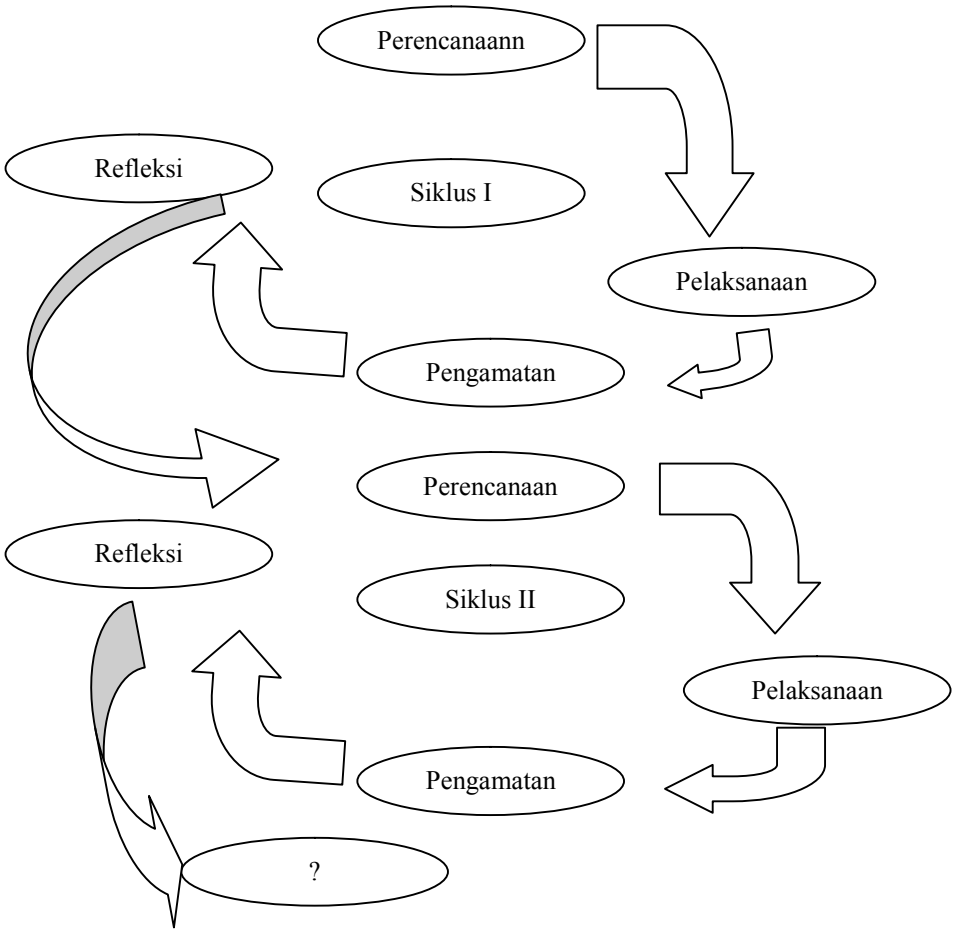
Penelitian ini dimulai dengan tahap pendahuluan. Pada tahap ini, kegiatan yang harus dilakukan peneliti adalah:

a. Peneliti melakukan kunjungan (observasi) ke Madrasah yaitu MI Darussalam Wonodadi, yang akan digunakan sebagai tempat penelitian.
b. Peneliti meminta izin dan melakukan dialog dengan kepala MI Darussalam Wonodadi tentang penelitian yang akan dilakukan peneliti.
c. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang model pembelajaran di kelas yang telah digunakan selama ini.
d. Peneliti menentukan subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar
e. Peneliti menentukan sumber data.
f. Peneliti mengobservasi kelas yang akan digunakan penelitian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
g. Peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV tentang bentuk penelitian yang akan dilaksanakan.
h. Peneliti membuat kesepakatan bersama antara peneliti, kepala Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Wonodadi Blitar, dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terkait dengan waktu yang akan digunakan untuk penelitian.

2. Tahap Tindakan

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh *Kemmis* dan *Mc Taggart*dengan pelaksanaan penelitian sebanyak dua kali putaran (dua siklus), di mana setiap siklus kegiatannya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning),* pelaksanaan *(acting),* observasi *(observing),* danrefleksi (*reflecting*).

Adapun model penelitiannya sebagai berikut:



Gambar 3.1. Siklus PTK Model Kemmis & Taggart[36]

[36] Arikunto, et. all., *Penelitian Tindakan . . .*, hal.16

Berdasarkan model penelitian di atas, maka kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus 1

Kegiatan pada siklus 1 adalah:

1) Perencanaan tindakan (*planing*)

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, terdiri dari kegiatan :

(a) Menentukan tujuan pembelajaran.

(b) Mempersiapkan materi pembelajaran.

(c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

(d) Membuat atau mempersiapkan media.

(e) Menyiapkan format observasi

(f) Menyiapkan hand out yang berupa lembar kerja kelompok.

(g) Menyiapkan soal kuis.

(h) Menyiapkan soal *post tes* siklus 1

(i) Menyiapkan perangkat tes hasil belajar

2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana tindakan yang telah dibuat yaitu dengan mengimplementasikan strategi pembelajaraan kooperatif model TGT. Pada tahap ini peneliti mempraktikkan pembelajaran sesuai desain pembelajaran (RPP) yang telah tersusun.

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah:

(a) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi.

(b) Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok.

(c) Menyampaikan materi secara garis besar.

(d) Menerapkan strategi pembelajaran kooperatif model TGT pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas.

(e) Memberikan kuis kepada siswa secara individu.

(f) Memberi evaluasi terhadap tingkat penguasaan materi siswa.

3) Pengamatan (observasi)

Kegiatan pada tahap pengamatan (observasi) ini merupakan kegiatan pengumpulan data, karena observasi merupakan teknik yang tepat untuk mengumpulkan data tentang proses yang dilakukan peneliti dan siswa dalam kegiatan PTK ini.

Seluruh kegiatan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti diamati dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan dan kemudian dicatat dengan seksama.Data tersebut selanjutnya dapat dijadikan dasar penyusunan tindakan pada siklus berikutnya.

4) Refleksi

Refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan pada suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kegagalan dari suatu perencanaan(*planning)*, tindakan (*acting*), dan pengamatan (*observing*) yang telahdilaksanakan.

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan:

(a) Evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi waktu dan mutu (hasil pembelajaran) dari setiap tindakan.

(b) Memperbaiki pelaksanaan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.

(c) Menyimpulkan data-data yang telah terkumpul.

Adapun dalam kegiatan refleksi ini hal-hal yang perlu dilakukan peneliti adalah:

(a) Menganalisa hasil pekerjaan peserta didik.

(b) Menganalisa hasil wawancara.

(c) Menganalisa lembar observasi peserta didik.

(d) Menganalisa lembar observasi penelitian.

(e) Rencana tindakan pembelajaran selanjutnya.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan pada siklus II ini merupakan perencanaan perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil refleksi siklus I.

2) Tahap Pelaksanaan Aksi/Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini merupakan perbaikan pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil pada siklus I. Mulai dari kegiatan penyampaian tujuan, pembentukan kelompok, penyampaian materi pembelajaran, sampai kegiatan evaluasi.

3) Tahap Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi ini merupakan kegiatan pengumpulan data seperti halnya kegiatan observasi yang telah dilakukan pada siklus I. Pengumpulan data observasi dilakukan pengamat (*observer*) melalui lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti.

4) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan peneliti pada tahap perencanaan (*planning),*pelaksanaan *(acting)*, dan pengamatan (*observing)*.

Peneliti akan mengggunakan hasil refleksi tersebut sebagai bahan pertimbangan apakah kriteria yang telah ditetapkan tercapai atau belum. Jika sudah tercapai dan telah berhasil maka siklus II berhenti. Tetapi sebaliknya jika belum berhasil pada siklus II tersebut, maka peneliti mengulang siklus dengan memperbaiki kinerja pembelajaran berikutnya sampai berhasil sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah hasil dari seluruh aktivitas tindakan yang berlangsung di MI Darussalam Wonodadi Blitar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA).Penelitian yang dilakukan terdiri dari kegiatan pra tindakan dan pelaksanaan tindakan.

1. Paparan Data

a. Kegiatan pra tindakan

Penelitian dilakukan di MI Darussalam Wonodadi Blitar. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan hal-hal yang akan diperlakukan selama penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat berlangsung dengan baik dan terencana, dengan begitu penelitian yang dilakukan dapat memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Kamis, 15 Oktober 2015 tepatnya setelah mengadakan seminar proposal yang diikuti oleh 6 mahasiswa yang menjadi pembicara dan juga sekitar 16 peserta seminar dari jurusan PGMI peneliti dan teman yang lain mengkonsultasikan rencana penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah yang telah dipilih sebagai subjek penelitian kepada Dosen

Pembimbing bapak Muhamad Zaini, M.A . Dalam perencanaan yang dibahas beliau menyarankan untuk meminta surat izin dan kemudian menyerahkannya pada pihak sekolah agar penelitian dapat segera dilaksanakan setelah selesainya PPL di sekolah tersebut.

Sesuai dengan saran dosen pembimbing pada hari Sabtu, 31 Oktober 2015 peneliti bersama rekan PPL menemui Kepala Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Wonodadi Blitar yaitu Bapak Idham Qolid, S.Pd.I di kantornya seiring ingin meminta izin melakukan Penelitian Tindakan Kelas setelah pelaksanaan PPL selesai. Hal ini dilakukan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program Sarjana IAIN Tulungagung. Sebelumnya saya sendiri juga sudah pernah meminta izin secara tidak resmi di saat berbincang-bincang dengan beberapa guru di madrasah tersebut.

Sambutan yang ditunjukkan oleh para pihak madrasah, khususnya Kepala Madrasah menerima dengan sangat baik.Selain itu, selain itu beiau juga memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MI Darussalam Wonodadi Blitar yang dilaksanakan di kelas IV. Untuk lebih mudahnya terkait fokus penelitian di kelas IV beliau menyarankan untuk langsung menemui wali kelas IV yaitu Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd.I sekaligus guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guna membicarakan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Kemudian peneliti bertemu langsung di hari tersebut dengan wali kelas IV dan kembali menegaskan mengenai rencana

penelitia yang telah disetujui oleh Kepala Madrasah dan memohon izin untuk melakukan penelitian di kelas beliau serta memohon bimbingan dan kerjasama selama penelitian berlangsung.Sebelum penelitian berlangsung peneliti juga meminta izin untuk melakukan wawancara terhadap beliau sendiri dan juga beberapa anak kelas IV.Beliau menghimbau untuk melakukan kegiatan wawancara pada hari Sabtu setelah penutupan PPL.

Pada hari Senin tanggal 2 November 2015 peneliti bersama rekannya meminta surat izin penelitian ke bagian sekretariat Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK) IAIN Tulungagung untuk segera diserahkan ke sekolah yang akan menjadi subjek penelitian. Dan surat izin penelitian akhirnya sudah mendapat izin resmi dari dekan FTIK pada tanggal 3 November 2015.

Hari Sabtu, tanggal 14 November 2015 setelah mengadakan Penutupan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Darussalam Wonodadi Blitar, peneliti memberikan surat izin penelitian kepada Bapak Kepala Madrasah dan menemui guru mata pelajaran IPA kelas IV yaitu Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd.I, guna menyampaikan rencana penelitian terkait gambaran tentang penelitian yang akan dilaksanakan di kelas IV dan juga melakukan kegiatan wawancara dengan beliau dilanjutkan wawancara terhadap peserta didik kelas IV.

Peneliti melakukan dialog wawancara menanyakan beberapa hal terutama mengenai gambaran umum model pembelajaran di kelas IV

juga terkait jumlah peserta didik kelas IV, kondisi peserta didik serta latar belakang dari masing-masing peserta didik. Berdasarkan informasi yang diperoleh, jumlah peserta didik kelas IV seluruhnya adalah 22, yang terdiri dari 7 putra dan 15 putri.Kemampuan peserta didik umumnya beragam, diantara peserta didik tersebut ada yang memiliki kemampuan akademik di atas rata-rata maupun sebaliknya.

Latar belakang peserta didik juga beragam sebagian besar tinggal bersama orang tuanya, beberapa dengan neneknya dan sebagian kecil tinggal di panti asuhan. Dalam kegiatan wawancara peneliti meminta data nilai hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) IPA kepada beliau sebagai gambaran dalam melaksanakan penelitian. Setelah melakukan kegiatan wawancara dengan Ibu Khusnul, peneliti melakukan wawancara dengan tiga peserta didik kelas IV untuk menanyakan seputar KBM mata pelajaran IPA di kelas terkait kesan pada saat mengikuti KBM juga kesan terkait mengerjakan di setiap tugas yang diberikan.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA mengenai masalah yang dihadapi berkenaan dengan proses pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas IV, pedoman wawancara sebagaimana terlampir.

> Berikut pernyataan dari bu Khusnul Khotimah pendidik kelas IV,
> Pembelajaran IPA di kelas IPA sekarang lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi kelompok kecil. Dalam proses penjelasan materi saya sering mendapati siswa yang kurang bersemangat juga enggan untuk bertanya jika belum paham dan disaat penugasan masih kesulitan menjawab soal baik tugas individu maupun kelompok. Hasilnya pada sebagian besar

siswa memperoleh nilai di bawah KKM saat ulangan MID semester."[1]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneiliti dapat mengambil kesimpulan bahwa selama ini guru sering menggunakan metode ceramah dalam proses penyampaian materi IPA di kelasnya, khususnya kelas IV. saat pemberian materi hanya mendengarkan saja dan sebagian besar peserta didik tidak punya semangat untuk bertanya jika belum paham. Hal ini membuktikan bahwa metode ceramah dirasa guru masih belum bisa membuat peserta didik termotivasi dan meningkatnya hasil belajar. Selain metode ceramah guru juga pernah menggunakan metode diskusi dengan teman sebangkunya. Peserta didik mau mengerjakan dengan kelompok tapi didapati masih banyak yang belum paham materi dan kesulitan menjawab soal. Berarti dalam hal ini metode yang diterapkan guru belum bisa mempengaruhi peserta didik untuk lebih semangat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Setelah peneliti mengadakan observasi dan menanyakan beberapa hal terkait dengan masalah yang dihadapi siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa IPA. Selanjutnya peneliti juga meminta daftar nama kelas IVsebanyak 22 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dan jadwal pelajaran. Dalam jadwal, mata pelajaran IPA diajarkan pada hari Rabu jam ke-1 s.d. jam ke-4 (07.00-0930 WIB) Kemudian,Peneliti menyampaikan kepada guru IPA kelas IV bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan selama dua kali siklus

[1] Hasil wawancara dengan Khusnul Khotimah, *Pendidik IPA* Kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar pada tanggal 16 November 2015

yang mana dalam setiap siklusnya peneliti akan melaksanakan selama dua kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dalam hal ini ibu Khusnul Khotimah, S.Pd.I menyarankan untuk melakukan penelitian di hari Rabu pada jam ke-3 s.d jam ke-4 dan hari Kamis pada jam ke-1 dan ke-2. Untuk waktu penelitian di hari Kamis minggu pertama penelitian bertepatan dengan adanya jam kosong guru dalam mengajar dikarenakan rapat. Dan untuk Kamis minggu kedua di jam ke-7 s.d 8 bertepatan dengan habisnya mata pelajaran Al Quran Hadits pada jam tersebut.

Peneliti juga menjelaskan kepada Bu Khusnul bahwa yang bertindak sebagai pelaksana tindakan adalah peneliti,dan teman sejawat sebagai pengamat (observer) selain itu peniliti juga meminta bantuan kepada Bu Khusnul untuk menjadi observer ketika penilitian berlangsung.Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru mata pelajaran yang menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan rancangan tindakan yang telah ditentukan.Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tidak terlihat seperti penelitian, tapi sebagaimana pembelajaran IPA pada umumnya.Pengamatdalam hal ini bertugas untuk mengamati semua aktifitas dari peneliti dan siswa dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Untuk mempermudah pengamatan tersebut peneliti akan memberikan lembar observasi yang sebelumya telah dipersiapkan oleh peneliti.

Kemudian peneliti berdiskusi dengan guru pengajar IPA untuk menetapkan kapan dimulainya penelitian ini.Peneliti danguru pengajar IPA menyepakati bahwa pertemuan awal pemberian tindakan pre testakan dilaksanakan pada hari Selasa 17 November 2015 pada jam ke 7-8 yaitu sekitar pukul (11.00-12.30 WIB).

Hari Senin, tanggal 16 November 2015 peneliti melakukan validasi soal ke salah satu dosen FTIK yaitu Dr. Eny Setyowati, S.Pd.I, M.M selaku dosen Matematika. Validasi tersebut resmi di ACC pada hari Selasa tanggal 17 November 2016. Setelah mendapat ACC resmi dari validator 1 peneliti melakukan validasi ke validator 2 yaitu guru mata pelajaran IPA kelas IV di MI Darussalam Wonodadi Blitar yang akan dijadikan tempat penelitian. Soal yang sudah di validasi tersebut peneliti gunakan untuk melakukan penelitian di setiap siklusnya.

Hari Selasa, tanggal 17 November 2016 pada jam ke- 7 dan ke-8 sesuai kesepakatan dengan wali kelas IV peneliti memasuki kelas IV untuk melakukan pengamatan mengenai kondisi peserta didik dan memberikan soal *pre test* yang diberikan dalam bentuk uraian untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan oleh peneliti dan hasil dari *pre test* nantinya akan digunakan sebagai pertimbangan dalam pembentukan kelompok secara heterogen. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memperkenalkan diri dan memberitahukan maksud dan tujuan memasuki kelas IV.Meskipun sebelumnya sudah kenal dan pernah masuk kelas tersebut peneliti tidak menunjukan sikap yang dapat membuat peserta didik menyadari bahwa peneliti sedang melakukan penelitian.Tes awal

(pre test) diikuti oleh 22 peserta didik.Pada tes awal ini peneliti memberikan 5 soal uraian. Adapun pedoman *pre test*sebagaimana terlampir.

Hasil *pre test* Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya kelas IV dapat dilihat dalam table berikut :

Tabel 4.1 :Analisis Hasil Tes Awal *(Pre Test)* Peserta Didik

No.	Kode Peserta Didik	L/P	Nilai	Ketuntasan Belajar (Tuntas / Tidak Tuntas)
1.	AQA	P	90	Tuntas
2.	AAA	P	80	Tuntas
3.	DAS	P	65	Tuntas
4.	DP	L	45	Tidak Tuntas
5.	DAS	P	35	Tidak Tuntas
6.	ESA	L	65	Tidak Tuntas
7.	HNR	P	50	Tidak Tuntas
8.	HNA	P	70	Tidak Tuntas
9.	ITM	P	80	Tuntas
10.	LMM	P	60	Tidak Tuntas
11.	MR	L	45	Tidak Tuntas
12.	MAAR	L	40	Tidak Tuntas
13.	MNS	L	50	Tidak Tuntas
14.	MSO	P	60	Tidak Tuntas
15.	MFF	L	50	Tidak Tuntas
16.	MFA	L	55	Tidak Tuntas
17.	NIA	P	50	Tidak Tuntas
18.	NN	P	80	Tuntas
19.	PNF	P	60	Tidak Tuntas
20.	RDP	P	60	Tidak Tuntas
21.	RA	P	65	Tidak Tuntas
22.	ZAP	P	75	Tuntas
Jumlah skor yang diperoleh			**1.330**	
Rata-rata			**60,45**	
Jumlah skor maksimal			**22000**	
KKM ≥ 75				
N < KKM			**17**	
N ≥ KKM			**5**	

Sumber : Hasil *Pre Test*

Berdasarkan hasil tes awal pada table di atas tergambar bahwa dari 22 peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar yang mengikuti tes, 17 peserta didik belum mencapai batas ketuntasan yaitu

nilai 75.Sedangkan yang telah mencapai batas tuntas yaitu memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 5 peserta didik.

Presentase ketuntasan (P) = $\frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{Jumlah\ siswa\ maksimal} \times 100\ \%$

Presentase ketuntasan belajar = $\frac{5}{22} \times 100\%$ = 22,72%

Berdasarkan tabel dapat diketahui juga, nilai rata-rata peserta didik pada tes awal adalah sebesar 60,45dan presentase ketuntasan belajar 22,72 %. Sesuai dengan hasil *pre test* yang telah dipaparkan dalam tabel, dapat diketahui bahwa metode yang digunakan yaitu ceramah belum cukup mengena pada pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya.

Hasil belajar peserta didik diketahui masih belum mencapai standar ketuntasan minimal kelas yang telah ditetapkan, yaitu 75 %. Setelah hasil *pre test* sudah diketahui pembentukan kelompok belajar mulai dibuat dengan mempertimbangkan hasil nilai *pre test* tersebut. Adapun kelompok yang sudah terbentuk dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 :Analisis Pembentukan Kelompok Belajar

Kriteria Peserta didik	Kode Peserta didik	Jenis kelamin	Nilai Pre Test	Nama kelompok
1	**2**	**3**	**4**	**5**
Peserta didik berkemampuan tinggi I	AQA	P	90	2
	AAA	P	80	1
	ITM	P	80	5
	NN	P	80	4
	ZAP	P	75	3

Lanjutan tabel 4.2…

1	2	3	4	5
Peserta didik berkemampuan Sedang 1	HNA	P	70	2
	DAS	P	65	1
	ESA	L	65	5
	RA	P	65	4
	LMM	P	60	3
Peserta didik berkemampuan sedang II	MSO	P	60	2
	PNF	P	60	1
	RDP	P	60	5
	MFA	L	55	4
Peserta didik berkemampuan rendahI	HNR	P	50	3
	MNS	L	50	2
	MFF	L	50	1
	NIA	P	50	5
Peserta didik berkemampuan rendahII	DP	L	45	4
	DAS	P	35	3
	MR	L	45	2
	MAAR	L	40	1

Dari hasil tersebut, peneliti mulai merencanakan tindakan yang akan dipaparkan pada bagian selanjutnya yaitu mengadakan penelitian pada materi makhluk hidup dan lingkungannya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT).* Hasil *pre test* tadi nantinya akan peneliti gunakan sebagai acuan peningkatan hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik. Harapan peneliti dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, sehingga ketuntasan belajar kelas dapat tercapai setidaknya 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik.

Tindakan yang dilaksanakan setelah hasil *pre test* diketahui adalah mempersiapkan dengan matang model pembelajaran serta materi yang akan disampaikan pada pembelajaran dengan memperhatikan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

b. Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

1) Paparan Data Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dengan melalui 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi.Dalam tahap pelaksanaan siklus pertama direncanakan dalam dua kali pertemuan yang memerlukan 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pertemuan pertama adalah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* tahapan pengelompokandan pelaksanaan game turnamen juga*post test*1 dilakukan pada pertemuan kedua. Adapun materi yang akan diajarkan adalah makhluk hidup dan lingkungannya. Tahapan dari siklus 1 akan diuraikan sebagai berikut :

a) Perencanaan Tindakan (Planning)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

(1) Melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran IPA kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar

(2) Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

(3) Menyiapakan materi yang akan diajarkan yaitu tentang makhluk hidup dan lingkungannya

(4) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuanpembelajaran.

(5) Menyiapkan lembar kerja kelompok dan lembar kerja turnamen.

(6) Menyiapkan lembar tes formatif siklus I untuk mengetahui motivasi dan hasilbelajar siswa setelah diterapkannya model TGT.

(7) Menyiapkan lembar angket motivasi belajar

(8) Membuat lembar observasi terhadap peneliti dan aktivitas peserta didikselama pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

(9) Melakukan koordinasi dengan teman sejawat/pengamat mengenaipelaksanaan tindakan.

b) Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dibagi dalam 2 kali pertemuan, rincian tahap-tahap tindakan yang dilakukan sebagai berikut :

(1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada hari Rabu ,18 November 2016 dilaksanakan pada pukul 08.20– 09.35 WIB di ruang kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar. Pada pertemuan pertama ini peneliti ditemani oleh teman sejawat yaitu Binti Faridatus Salihah sebagai pengamat aktivitas peserta didik dan guru kelas IV yaitu Bu Khusnul Khotimah, S.Pd.I sebagai pengamat peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Materi pada pertemuan ini adalah makhluk hidup dan lingkungannya.Rincian pelaksanaan tindakan pertemuan pertama siklus I sebagai berikut :

Tahap awal, kegiatan diawali dengan membaca do'a bersama serta mengucapkan salam yang dijawab serempak oleh siswa, selanjutnya mengabsensi siswa kemudian mengajukan pertanyaan tentang kesiapan siswa mengikuti pelajaran. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.Peneliti juga berusaha menarik perhatian siswa dengan cara memberikan motivasi dengan menyampaikan pentingnya mempelajari IPA dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti pada tahap ini menjelaskan materi secara singkat, kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti. Proses pembelajaran selanjutnya yaitu, peneliti membagi beberapa kelompok sesuai kemampuan akademiknya. Pemilihan kelompok berdasarkan hasil nilai *pre test.*Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak di setiap meja kelompoknya.

Tahap inti.Sebelum peneliti menyuruh peserta didik mengerjakan lembar kerja kelompok, terlebih dahulu menjelaskan aturan kerja kelompok dan meminta semua peserta didik untuk memahami lembar kerja.Setiap kelompok diberikan simbol Kelompok-1, Kelompok-2, Kelompok-3, Kelompok-4, Kelompok-5.Disetiap meja tersebut terdiri dari peserta didik berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Setelah membagikan lembar kerja kelompok, peneliti membimbing setiap kelompok dengan berkeliling.Peneliti

memberikan penjelasan jika ada yang belum mengerti dalam mengerjakan soal kelompok.Semua kelompok menyelesaikan tugas yang telah diberikan.Semua kelompok diminta untuk mengumpulkan tugasnya tersebut.Salah seorang perwakilan kelompok mempresentasikan hasil dari kerja kelompoknya.

Tahap akhir. Dalam hal ini peneliti bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah disampaikan hari ini.Peneliti juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika masih ada materi yang belum paham. Selain itu, peneliti juga menindak lanjuti pertemuan yang akan datang, yaitu menjelaskan bahwa akan diadakan kegiatan turnamen. Dalam hal ini peneliti menjelaskan seputar turnamen yang akan diikuti oleh semua peserta didik kelas IV. Diakhir pembelajaran, peneliti menginformasikan bahwa pada pertemuan kedua selain akan melanjutkan materi juga akan diadakan *pos test* I sehingga siswa diharapkan untuk mempersiapkan diri sebaik-baiknya.Dilanjutkan pertemuan kali ini ditutup dengan do'a dan salam.

(2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 19 November 2016 dilaksanakan pada pukul 07.00 – 08.10 WIB di ruang kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar. Pada pertemuan ini peneliti kembali ditemani oleh teman sejawat yaitu Binti Faridatus Salihah sebagai pengamat aktivitas peserta didik dan guru kelas IV yaitu Bu Khusnul Khotimah, S.Pd.I sebagai pengamat peneliti selama proses

pembelajaran berlangsung. Rincian pelaksanaan tindakan pertemuan kedua sebagai berikut :

Tahap awal, kegiatan diawali dengan membaca do'a bersama serta mengucapkan salam yang dijawab serempak oleh siswa, selanjutnya mengabsensi siswa kemudian mengajukan pertanyaan tentang kesiapan siswa mengikuti pelajaran. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti juga berusaha menarik perhatian siswa dengan cara memberikan motivasi dengan menyampaikan pentingnya mempelajari IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap inti, Pada tahap ini peneliti menyampaikan sedikit materi ntuk memancing ingatan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Langkah selanjutnya, sesuai dengan informasi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya bahwa pada pertemuan kedua peserta didik akan melakukan game turnamen. Peneliti menyampaikan langkah-langkah turnamen dan aturan kerja turnamen. Sebelumnya, peneliti membagi kelompok turnamen dengan menjadikan satu meja disetiap turnamennya berdasarkan kemampuan akademik yang sama. Sesuai dengan kelompok awal yaitu kelompok heterogen yang terdiri dari 5 kelompok, dalam turnamen juga terdiri dari 5 meja dengan kemampuan homogen.

Setelah menjelaskan langkah-langkah turnamen peserta didik mulai bersaing dalam setiap meja turnamennya. Peran peneliti adalah membimbing jalannya turnamen dengan berkeliling dan menjawab pertanyaan peserta didik yang belum memahami alur

turnamen.Setelah turnamen selesai peneliti menghimbau peserta didik untuk melakukan evaluasi yang terdiri dari pencocokan jawaban dan hasil poin turnamen.Setiap peserta didik yang menajwab benar mendapat poin 10 begitu seterusnya.Dalam hal ini peserta didik disetiap meja menghitung poin yang diperolehnya.Adapun hasil poin masing – masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 :Analisis Hasil Poin Kelompok Turnamen Siklus I

Kelompok	Golongan	Kode peserta didik	Jenis Kelamin	Poin
Kelompok 1	A1	AAA	P	60
	A2	DAS	P	30
	A3	PNF	P	30
	A4	MFF	L	-
	A5	MAAR	L	10
Jumlah skor	130			
Rata-rata	32,5			
Kelompok 2	B1	AQA	P	50
	B2	HNA	P	40
	B3	MSO	P	20
	B4	MNS	L	10
	B5	MR	L	-
Jumlah skor	120			
Rata-rata	30			
Kelompok 3	C1	ZAP	P	40
	C2	LMM	P	30
	C3	HNR	P	20
	C4	DAS	P	20
Jumlah skor	110			
Rata-rata	27,5			
Kelompok 4	D1	NN	P	50
	D2	RA	P	20
	D3	MFA	L	20
	D4	DP	L	10
Jumlah skor	100			
Rata-rata	25			
Kelompok 5	E1	ITM	P	30
	E2	ESA	L	40
	E3	RDP	P	30
	E4	NIA	P	40
Jumlah skor	140			
Rata-rata	35			

Sumber data : Hasil poin Turnamen siklus I

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok yang mendapat juara yaitu : kelompok5 (juara 1), kelompok 1 (juara II), kelompok 2 (juara III).

Tahap akhir, Kegiatan pembelajaran yang terakhir pada siklus I adalah penghargaan kelompok. Peraih poin atau skor tertinggi diberikan gambar smile untuk perwakilan kelompoknya.

Pada akhir siklus I ini, peneliti memperoleh dengan pasti ketercapaian kompetensi dasar secara individual melalui tes individu *(post test)*pada pertemuan kedua, sebagaimana direncanakan pada tahap perencanaan.Setelah peserta didik mengerjakan *post test*, peneliti mengakhiri siklus I dengan berdoa dan salam.

c) Pengamatan (Observing)

Observer penelitian ini adalah teman sejawat yaitu Binti Faridatus Salihah dari mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung sebagai observer peserta didik dan juga bu Khusnul Khotimah, S.Pd.I sebagai observer peneliti dari guru IPA kelas IVdi MI Darussalam Wonodadi Blitar. Pengamatan dilakukan setiap kali pertemuan.Observer peneliti dan observer peserta didik melihat secara langsung bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPA materi makhluk hidup dan lingkungannya melalui model pembelajaran TGT di kelas IV.Pengamatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan serta efek yang ditimbulkan dari pelaksaan tersebut, baik bagi peserta didik, peneliti yang bertindak sebagai pendidik serta sistem pembelajaran secara keseluruhan.

Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Apabila dalam proses belajar mengajar ada aktivitas yang tidak terdapat di lembar pedoman observasi, maka akan ditulis dalam catatan lapangan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas peneliti selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada table berikut:

(1) Hasil observasi pertemuan pertama siklus I

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 :Hasil Aktivitas Peneliti Pertemuan Pertama Siklus I

Tahap	Indikator	Skor	Ket
Awal	1. Melakukan aktivitas keseharian	4	a,b,c
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	a,b,c
	3. Memotivasi peserta didik	3	a,d
	4. Membangkitkan pengetahuan persyaratan peserta didik	5	Semua
	5. Membagi kelompok	4	a,b,c
	6. Menyediakan sarana yang dibutuhkan	5	Semua
Inti	1. Meminta peserta didik untuk memahami lembar kerja	3	a,b
	2. Meminta masing-masing kelompok mengerjakan lembar kerja	3	a,c
	3. Membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam mengerjakan soal	3	a,c
	4. Meminta peserta didik untuk melaporkan hasil kerja kelompoknya	3	a,b
Akhir	1. Mengakhiri pelajaran	4	b,c,d
	Jumlah skor	41	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamatterhadap aktivitas peneliti adalah 41.Adapun untuk hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 : Hasil Aktivitas Peserta Didik Pertemuan PertamaSiklus I

Tahap	Indikator	Pengamat	
		Nilai	Des
Awal	1. Melakukan aktivitas keseharian	5	semua
	2. Memperhatikan tujuan pembelajaran	2	A
	3. Memperhatikan penjelasan materi	2	A
	5. Keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan peserta didik tentang materi	5	semua
Inti	1. Memperhatikan penjelasan materi	3	a,c
	2. Memahami lembar kerja kelompok	3	a,b
	3. Keterlibatan peserta didik dalam megerjakan lembar kerja kelompok	2	A
	4. Melaporkan hasil kerjanya	3	a,b
Akhir	1. Mengakhiri pembelajaran	4	b,c,d
Jumlah skor		29	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamat terhadap aktivitas siswa adalah 29.

(2) Hasil observasi pertemuan kedua siklus I

Hasil observasi pada pertemuan kedua dapat diketahui sebagaimana tertulis pada format observasi pada peneliti dan siswa yang telah diisi oleh pengamat. Hasil observasi terhadap aktivitas penelitidan siswa pada pertemuan kedua siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 :Hasil Aktivitas Peneliti Pertemuan Kedua Siklus I

Tahap	Indikator	Pengamat	
		Nilai	Des
Awal	1.Melakukan aktivitas keseharian	4	a,b,c
	2.Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	a,b
	3.Memotivasi peserta didik	3	a,d
	4.Membangkitkan pengetahuan prasyarat	3	b,d
	5.Membagi peserta didik dalam turnamen	5	Semua
Inti	1.Membimbing kegiatan turnamen	3	a,b
	2.Mengevaluasi kegiatan turnamen	4	a,b,c
	3.Penghargaan turnamen	3	b,c
	4.Membimbing peserta didik dalam pelaksanaan post test	5	Semua
Akhir	1.Melaksanakan evaluasi	3	a,b
	2.Mengakhiri pelajaran	5	Semua
Jumlah skor		46	

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamatterhadap aktivitas peneliti adalah 46.

Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh pengamat padapertemuan kedua siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7: Hasil aktivitas peserta didik pertemuan kedua siklus I

Tahap	Indikator	Pengamat	
		Nilai	Des
Awal	1.Melakukan aktivitas keseharian	5	Semua
	2.Memperhatikan tujuan	3	a,c
	3.Keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan peserta didik tentang materi	3	a,d
Inti	1.Keterlibatan peserta didik dalam game turnamen	3	a,b
	2.Memanfaatkan sarana dengan tepat	3	a,b
	3.Keterlibatan peserta didik dalam penskoran	5	Semua
	4.Keterlibatan dalam pelaksanaan *post test*	5	Semua
	5. Keterlibatan dalam evaluasi kegiatan turnamen	4	a,b,c
Akhir	1. Mengakhiri pembelajaran	5	Semua
	Jumlah skor	35	

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamatterhadap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran adalah 35.

Berdasarkan paparan data terkait dengan pengamatan yang dilakukan oleh observer yaitu pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik sesuai tabel pengamatan dari dua pertemuan tersebut pada siklus I diperoleh:

Pengamatan hasil aktivitas peneliti $: \frac{41+46}{2} = 43{,}5$

Pengamatan hasil aktivitas peserta didik $: \frac{29+35}{2} = 32$

Adapun untuk persentase pengamatan hasil aktivitas peneliti siklus I dengan skor maksimal 55, adalah sebagai berikut :

$$Persentase\ \ Nilai\ \ Rata - Rata\ \left(NR\right) = \frac{Jumlah\ \ Skor}{Skor\ \ Maksimal} \times 100\%$$

$\frac{43,5}{55}$ x $100\% = 79,09\ \%$

Jadi, NR yang diperoleh berdasarkan aktivitas peneliti adalah 79,09%. Sesuai dengan keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan yaitu :

Tabel 4.8 : Indicator Keberhasilan Tindakan Peneliti

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Huruf	Predikat
86-100%	A	4	Sangat baik
76-85%	B	3	Baik
60-75%	C	2	Cukup
55-59%	D	1	Kurang
≥ 54%	TL	O	Sangat kurang

Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan aktifitas peneliti pada siklus I termasuk dalam kategori **Baik.**

Sedangkan persentase berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dengan skor maksimal 45 adalah sebagai berikut:

$$Persentase\ \ Nilai\ \ Rata - Rata\ \left(NR\right) = \frac{Jumlah\ \ Skor}{Skor\ \ Maksimal} \times 100\%$$

$\frac{32}{45}$ x $100\% = 71,11\%$

Jadi,NR yang diperoleh berdasarkan aktivitas peserta didik adalah71,11%.

Sesuai dengan keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan yaitu:

Tabel 4.9 : Indicator Keberhasilan Tindakan Peserta Didik

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Huruf	Predikat
86-100%	A	4	Sangat baik
76-85%	B	3	Baik
60-75%	C	2	Cukup
55-59%	D	1	Kurang
≥ 54%	TL	O	Sangat kurang

Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan aktifitas peserta didik pada siklus I termasuk dalam kategori **Cukup.**

d) Catatan Lapangan

Selain dari hasil observasi, peneliti juga memperoleh data melalui hasil catatan lapangan.Adapun untuk catatan lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan dengan hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran berlangsung tetapi tidak terdapat dalam indikator maupun deskriptor pada lembar observasi. Untuk data catatan lapangan dapat diperoleh dari pengamatan peniliti selama proses pembelajaran berlangsung dan juga berdasarkan beberapa masukan yang diberikan oleh pengamat. Dengan adanya catatan lapangan tersebut dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam melakukan tindakan yang selanjutnya. Adapun data hasil catatan lapangan pada siklus I adalah sebagai berikut :

(1) Guru aktif memberikan pengarahan kepada peserta didik yang belum paham, peserta didik yang ramai dan sudah berkeliling memantau kerja kelompok

(2) Guru telah memberikan motivasi dan apersepsi kepada peserta didik.

(3) Peserta didik belum sepenuhnya bisa menggunakan waktu yang ada dengan baik

(4) Peserta didik kurang aktif berpendapat dan bertanya kepada teman dalam kelompok ketika diskusi berlangsung, hanya sebagian saja yang sudah berani menjelaskan kepada teman dan bertanya pada guru.

(5) Dalam menjawab soal game ada peserta didik yang terburu-buru dan kurang memperhatikan langkah-langkah dan petunjuk yang ada dalam soal game, sehingga memicu keramaian lawan main di turnamen

(6) Beberapa peserta didik yang pada dasarnya suka ramai belum mematuhi aturan dalam menjawab soal Game

(7) Peserta didik masih ada yang kurang aktif dan semangatnya masih belum tergali penuh sehingga kurang mampu bekerjasama dalam mengikuti kerja kelompok maupun game turnamen.

e) Tes akhir*(Post Test)*

Pertemuan pertama peneliti menerapkan sebagian metode *Teams Games Tournament (TGT)* yang kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan tambahan pemberian soal post test dan angket motivasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaian dan sejauh mana semangat belajar mereka setelah diterapkannya model TGT.

Soal Post Test siklus I berjumlah 10 butir soal uraian. Dengan skor masing – masing soal 10. Tetapi apabila jawaban yang disampaian peserta didik kurang sesuai dengan yang diharapkan guru, maka nilai tersebut akan disesuaikan dengan kebijakan peneliti.

Data hasil tes akhir *(post test)* peserta didik silkus I disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.10 : Analisis Hasil Nilai Post Test Siklus I

No	Kode Peserta Didik	L/P	Nilai	Ketuntasan Belajar (Tuntas / Tidak Tuntas)
1	AQA	P	90	Tuntas
2	AAA	P	90	Tuntas
3	DAS	P	80	Tuntas
4	DP	L	60	Tidak Tuntas
5	DAS	P	40	Tidak Tuntas
6	ESA	L	70	Tidak Tuntas
7	HNR	P	75	Tuntas
8	HNA	P	80	Tuntas
9	ITM	P	80	Tuntas
10	LMM	P	80	Tuntas
11	MR	L	70	Tidak Tuntas
12	MAAR	L	80	Tuntas
13	MNS	L	60	Tidak Tuntas
14	MSO	P	70	Tidak Tuntas
15	MFF	L	75	Tuntas
16	MFA	L	60	Tidak Tuntas
17	NIA	P	80	Tuntas
18	NN	P	90	Tuntas
19	PNF	P	75	Tuntas
20	RDP	P	75	Tuntas
21	RA	P	65	Tidak Tuntas
22	ZAP	P	80	Tuntas
Jumlah skor yang diperoleh			**1625**	
Rata-rata			**73,86**	
Jumlah skor maksimal			**2200**	
N < KKM			**8**	
NN ≥ KKM			**14**	

Sumber data : Hasil *Post Test* siklus I

Berdasarkan hasil *post test* pada siklus I yang ditunjukkan table diatas menunjukkan peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Ini dibuktikan dengan skor prosentase *pre test* adalah 27,72 % dan rata-rata adalah 60,45, sedangkan prosentase pada *post test* siklus I adalah 63,63 % dan rata-ratanya adalah 73,86. Ini berarti bahwa presentase ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai kriteria yang diharapkan, yaitu 75%.Dari jumlah peserta didik yang mengikuti tes.Sehingga diperlukan siklus berikutnya untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA.

f) Pemberian Angket Motivasi Belajar

Setelah mengerjakan post test peneliti memberikan selebaran angket motivasi belajar peserta didik untuk diisi semua peserta didik di kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana semangat belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran IPA sebelum model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diterapkan.

Soal angket motivasi berjumlah 30 poin dengan 15 indikator. Data hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran TGT disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.11 : Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus I

NA	Kode Peserta didik	Jumlah skor	Prosentase (%)	Keterangan
1	AQA	46	51	Cukup
2	AAA	52	57	Cukup
3	DAS	59	65	Sedang
4	DP	49	54	Cukup
5	DAS	63	70	Sedang
6	ESA	48	53	Cukup
7	HNR	68	75	Sedang
8	HNA	66	73	Sedang
9	ITM	60	66	Sedang
10	LMM	52	57	Cukup
11	MR	66	73	Sedang
12	MAAR	37	41	Kurang
13	MNS	60	66	Sedang
14	MSO	60	66	Sedang
15	MFF	59	65	Sedang
16	MFA	54	60	Cukup
17	NIA	61	67	Sedang
18	NN	72	80	Sedang
19	PNF	53	58	Cukup
20	RDP	44	48	Cukup
21	RA	45	50	Cukup
22	ZAP	56	62	Cukup
Jumlah nilai keseluruhan		**1.230**		
Rata – rata		**55,90**		
Prosentase		**62,12**		

Sumber data : Hasil angket motivasi Siklus I

Keterangan :T : Tinggi, S : sedang, C : Cukup, K : Kurang.

Berdasarkan angket motivasi belajar yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas IV sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terdapar prosentase motivasi belajar sebesar 62,12 % dengan rata – rata 55,90 pada 22 peserta didik.

Sesuai dengan indicator motivasi belajar yang telah ditetapkan yaitu :

Tabel 4.12 : Indikator Motivasi Belajar

No	Tingkat Prosentase Motivasi Belajar	Kategori Predikat Motivasi belajar
1	Skor ≥85%	Motivasi belajar tinggi
2	65% ≤ Skor ≤ 84%	Motivasi belajar sedang
3	45% ≤ Skor ≤ 64%	Motivasi belajar cukup
4	Skor ≤ 44%	Motivasi belajar kurang

Berdasarkan indikator motivasi belajar di atas, maka didapat kategori motivasi belajar peserta didik saat sebelum tindakan termasuk dalam kategori **Cukup.**

g) Refleksi Siklus I

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan peneliti bersama teman sejawat peneliti melakukan kegiatan refleksi terhadap hasil tes akhir, hasil observasi, catatan lapangan dan hasil angket motivasi peserta didik, maka diperoleh beberapa hal sebagai berikut :

(1) Hasil evaluasi siswa berdasarkan pelaksanaan tes akhir siklus I ini sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan tes awal yang dilakukan pada siklus I. Hasil tes awal yang semula pencapaian ketuntasan 27,72 % menjadi 63,63%. Namun belum mencapai titik maksimal yaitu 75%. Sehingga perlu dilakukan penelitian pada siklus II

(2) Kegiatan pembelajaran menunjukkan penggunaan waktu yang sudah sesuai rencana.

(3) Ada beberapa hal yang dilupakan oleh peneliti dalam tindakan pembelajaran sehingga hasil yang dicapai belum begitu optimal.

Masalah-masalah yang timbul disebabkan faktor-faktor antara lain:

(1) Suasana kelas agak ramai saat pembagian anggota kelompok dan soal latihan TGT.
(2) Siswa masih ragu-ragu untuk mengajukan pertanyaan.
(3) Siswa masih enggan dan takut untuk mengajukan pendapat.
(4) Siswa berkemampuan rendah sebagian masih kurang aktif dalam bekerja sama

Ditinjau dari hasil refleksi dan faktor penyebab, maka sangat perlu dilakukan tindakan-tindakan untuk mengatasi guna memperbaiki tindakan pada siklus I, antara lain:

(1) Guru memberitahukan kepada seluruh siswa apabila berdiskusi kelompokmengerjakan soal latihan tidak boleh ramai, supaya pekerjaannya dapat selesai tepat waktu dan hasilnya baik.
(2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dengan memberikan motivasi.
(3) Guru berpesan agar siswa tidak takut dalam mengajukan pendapat baik secara individu ataupun kelompok.
(4) Guru melakukan pendekatan personal terhadap peserta didik yang berkemampuan rendah agar lebih aktif bekerja samamengerjakan soal latihan TGT dengan kelompoknya.

2) Paparan Data Tindakan Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini merupakan pembelajaran yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan – kekurangan yang ada pada siklus I. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada masing – masing pertemuan. Pertemuan pertama adalah penerapan

pembelajaran *Teams games Tournament (TGT)*sampai komponen kerja kelompok dan pertemuan ke adalah pembelajaran TGT dengan Game Turnamen dilanjutkan dengan pemberian soal akhir (Post Test) dan angket motivasi. Pelaksanaan pada siklus II dipaparkan sebagai berikut :

a) Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan tindakan siklus II peneliti mempersiapkan instrumen – instrumen yang diperlukan sebagai berikut :

(1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan model TGT.

(2) Menyiapkan materi yang akan diajarkan yaitu tentang makhluk hidup dan lingkungannya.

(3) Menyusun alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran

(4) Menyusun lembar kerja kelompok heterogen dan lembar soal turnamen

(5) Menyusun lembar post test dan angket motivasi belajar yang akan dibagikan pada pertemuan ke – 2 untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik

(6) Membuat lembar observasi terhadap peneliti dan aktivitas peserta didik selama pelaksanaan proses pembelajaran di kelas

(7) Melakukan koordinasi dengan teman sejawat dan guru mata pelajaran IPA kelas IV mengenai pelaksanaan tindakan atau selaku pengamat tindakan.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini terbagi menjadi dua pertemuan.Penjelasan mengenai tindakan pada siklus II sebagai berikut :

(1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 25 November 2015 pada jam ke-2 dan ke-3 pukul 07.00-08.10 WIB. Peneliti kembali ditemani teman sejawat sebagai pengamat (observer) peserta didik dan juga guru mata pelajaran IPA kelas IV sebagai pengamat (observer) peneliti. Materi yang diajarkan sama dengan materi pada siklus I hanya saja pada indicator selanjutnya sub bab rantai makanan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peserta didik masih terlihat ramai saat pembagian kelompok dan sebagaian masih ragu untuk bertanya. Peserta sebagian masih bingung dengan model yang diterapkan peneliti pada siklus I. Sehingga pada siklus II ini peneliti akan melakukan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi dengan harapan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat meningkat dengan baik. Rincian pelaksanaan tindakan pertemuan kedua sebagai berikut :

Tahap awal. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan kegiatan belajar mengajar yang di awali dengan pembukaan dan presensi dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan apersepsi yang menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari, dilanjutkan dengan penyampaian materi. Kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-

masing kelompok terdiri dari 4-5 orang anggota kelompok heterogen.Tujuan dari penempatan peserta didik dengan kelompok yang heterogen adalah agar setiap peserta didik saling membantu memecahkan masalah dalam kesulitan belajar dan untuk mempersiapkan game turnamen. Peserta didik yang berkemampuan tinggi bisa menyumbangkan ilmunya untuk peserta didik yang mempunyai kemampuan sedang dan rendah begitu sebaliknya untuk kelompok yang lain.

Tahap inti. Guru meminta peserta didik mengerjakan lembar kerja kelompok dengan bimbingan. Setelah selesai hasil kerja kelompok di presentasikan ke depan kelas

Tahap akhir. Kemudian guru melakukan refleksi dengan menanyakan soal-soal yang ada pada lembar kerja.Secara bersama-sama guru dan peserta didik membahas dengan memberikan jawaban yang benar.Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi hasil pemebelajaran hari ini.Sebelum pelajaran ditutup guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa besok akan melakukan game turnamen dengan kelompok yang berbeda lagi seperti siklus I. Untuk itu peserta didik diharuskan lebih giat lagi dalam belajarnya dan dapat menyumbangkan poin terbanyak. Pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

(2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 26 November 2015 pada jam ke-7 dan ke-8 pukul 11.00-12.10 WIB di ruang kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar. Pada pertemuan ini peneliti

kembali ditemani oleh teman sejawat dan guru kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung. Rincian pelaksanaan tindakan pertemuan kedua sebagai berikut :

Tahap awal, kegiatan diawali dengan membaca do'a bersama serta mengucapkan salam yang dijawab serempak oleh siswa, selanjutnya mengabsensi siswa kemudian mengajukan pertanyaan tentang kesiapan siswa mengikuti pelajaran. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti juga berusaha menarik perhatian siswa dengan cara memberikan motivasi dengan menyampaikan pentingnya mempelajari IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap inti, Pada tahap ini peneliti menyampaikan sedikit materi untuk memancing ingatan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Langkah selanjutnya, peserta didik akan melakukan game turnamen. Peneliti menyampaikan langkah-langkah turnamen dan aturan kerja turnamen. Sebelumnya, peneliti membagi kelompok turnamen dengan menjadikan satu meja disetiap turnamennya berdasarkan kemampuan akademik yang sama. Sesuai dengan kelompok awal yaitu kelompok heterogen yang terdiri dari 5 kelompok, dalam turnamen juga terdiri dari 5 meja dengan kemampuan homogen. Setelah menjelaskan langkah-langkah turnamen peserta didik mulai bersaing dalam setiap meja turnamennya.

Peran peneliti adalah membimbing jalannya turnamen dengan berkeliling dan menjawab pertanyaan peserta didik yang belum

memahami alur turnamen. Setelah turnamen selesai peneliti menghimbau peserta didik untuk melakukan evaluasi yang terdiri dari pencocokan jawaban dan hasil poin turnamen. Dalam hal ini peserta didik disetiap meja menghitung poin yang diperolehnya. Adapun jumlah poin masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel di berikut :

Tabel 4.13 :Analisis Hasil Poin Kelompok Turnamen Siklus II

Kelompok	Golongan	Kode peserta didik	Jenis Kelamin	Poin
Kelompok 1	A1	AAA	P	90
	A2	DAS	P	40
	A3	PNF	P	30
	A4	MFF	L	10
	A5	MAAR	L	20
Jumlah skor	190			
Rata-rata	38			
Kelompok 2	B1	AQA	P	50
	B2	HNA	P	60
	B3	MSO	P	10
	B4	MNS	L	30
	B5	MR	L	30
Jumlah skor	180			
Rata-rata	36			
Kelompok 3	C1	ZAP	P	60
	C2	LMM	P	30
	C3	HNR	P	20
	C4	DAS	P	20
Jumlah skor	130			
Rata-rata	32,5			
Kelompok 4	D1	NN	P	50
	D2	RA	P	20
	D3	MFA	L	30
	D4	DP	L	40
Jumlah skor	140			
Rata-rata	35			
Kelompok 5	E1	ITM	P	60
	E2	ESA	L	50
	E3	RDP	P	30
	E4	NIA	P	10
Jumlah skor	150			
Rata-rata	37,5			

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok yang menjadi juara yaitu : kelompok 1 (juara I), kelompok 2 (juara II), dan kelompok 5 (juara III).

Tahap akhir, Kegiatan pembelajaran yang terakhir pada siklus II adalah penghargaan kelompok.Setelah peserta didik menjumlahkan poin.Peraih poin atau skor tertinggi diberikan gambar smile untuk perwakilan kelompoknya.Seiring berakhirnya kegiatan, peneliti meminta peserta didik untuk kembali ke tempat duduk masing-masing dan memberitahukan kepada peserta didik bahwa akan diadakan tes individu (post tes) pada pertemuan kedua, sebagaimana direncanakan pada tahap perencanaan. Setelah peserta didik mengerjakan post tes, peneliti memberikan selebaran angket kepada seluruh peserta didik di kelas tersebut. Pengisian angket dilakukan sampai menyita waktu jam berikutnya sekitar 15 menit. Setelah itu peneliti mengakhiri siklus I dengan berdoa dan salam.

c) Tahap Observasi (pengamatan)

Pengamatan pada siklus II ini sama dengan pemngamatan pada siklus I. Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat yaitu Binti Faridatus salihah sebagai pengamat peserta didik dan bu Khusnul Khotimah, S.Pd.I sebagai pengamat peneliti.Pengamatan dilakukan dengan menggunakan pedoman pengamatan yang telah disediakan oleh peneliti.

Lembar pengamat terdiri dari kegiatan tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Pada setiap tahapan pembelajaran disertai dengan indicator beserta descriptor yang dilakukan oleh peneliti maupun oleh

peserta didik.Jika hal-hal penting yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak ada dalam poin pedoman pengamatan, maka dimasukkan sebagai hasil catatan lapangan.

Hasil observasi pengamat terhadap aktivitas peneliti pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

(1) Hasil observasi pertemuan pertama siklus II

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 : Hasil Aktivitas Peneliti Pertemuan Pertama Siklus II

Tahap	Indikator	Skor	Ket
Awal	1. Melakukan aktivitas keseharian	5	Semua
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	a,b
	3. Memotivasi peserta didik	3	a,d
	4. Membangkitkan pengetahuan persyaratan peserta didik	5	Semua
	5. Membagi kelompok	5	Semua
	6. Menyediakan sarana yang dibutuhkan	5	Semua
Inti	1. Meminta peserta didik untuk memahami lembar kerja	4	a,b,c
	2. Meminta masing-masing kelompok mengerjakan lembar kerja	5	Semua
	3. Membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam mengerjakan soal	4	a,c,d
	4. Meminta peserta didik untuk melaporkan hasil kerja kelompoknya	4	a,b,c
Akhir	1. Mengakhiri pelajaran	5	Semua
Jumlah skor		48	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamatterhadap aktivitas peneliti adalah 48.Adapun untuk hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.15: Hasil Aktivitas Peserta Didik Pertemuan Pertama Siklus II

Tahap	Indikator	Pengamat	
		Nilai	Des
Awal	1. Melakukan aktivitas keseharian	5	Semua
	2. Memperhatikan tujuan pembelajaran	4	a,c,d
	3. Memperhatikan penjelasan materi	4	a,b,c
	4. Keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan peserta didik tentang materi	5	Semua
Inti	1. Memperhatikan penjelasan materi	4	a,c,d
	2. Memahami lembar kerja kelompok	4	a,b,c
	3. Keterlibatan peserta didik dalam megerjakan lembar kerja kelompok	3	a,c
	4. Melaporkan hasil kerjanya	4	a,b,d
Akhir	1. Mengakhiri pembelajaran	5	Semua
Jumlah skor		38	

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamat terhadap aktivitas siswa adalah 48.

(3) Hasil observasi pertemuan kedua siklus II

Hasil observasi pada pertemuan kedua dapat diketahui sebagaimana tertulis pada format observasi pada peneliti dan siswa yang telah diisi oleh pengamat.Hasil observasi terhadap aktivitas peneliti dan siswa pada pertemuan kedua siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16:Hasil Aktivitas Penelitipertemuan Kedua Siklus II

Tahap	Indikator	Pengamat	
		Nilai	Des
Awal	1. Melakukan aktivitas keseharian	5	Semua
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	5	Semua
	3. Memotivasi peserta didik	4	a,b,c
	4. Membangkitkan pengetahuan prasyarat	4	b,c,d
	5. Membagi peserta didik dalam turnamen	5	Semua
Inti	1. Membimbing kegiatan turnamen	4	a,b,d
	2. Mengevaluasi kegiatan turnamen	4	a,b,c
	3. Penghargaan turnamen	4	a,b,c
	4. Membimbing peserta didik dalam pelaksanaan post test	5	Semua
Akhir	1. Melaksanakan evaluasi	5	Semua
	2. Mengakhiri pelajaran	4	b,c,d
Jumlah skor		49	

Berdasarkan tabel 4.16 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamatterhadap aktivitas peneliti adalah 49.Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh pengamat padapertemuan kedua siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17:Hasil aktivitas peserta didik pertemuan kedua siklus II

Tahap	Indikator	Pengamat	
		Nilai	Des
Awal	1. Melakukan aktivitas keseharian	5	Semua
	2. Memperhatikan tujuan	5	Semua
	3. Keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan peserta didik tentang materi	4	b,c,d
Inti	1. Keterlibatan peserta didik dalam game turnamen	5	Semua
	2. Memanfaatkan sarana dengan tepat	4	a,b,c
	3. Keterlibatan peserta didik dalam penskoran	5	Semua
	4. Keterlibatan dalam pelaksanaan post test	5	Semua
Akhir	1. Keterlibatan dalam evaluasi kegiatan turnamen	5	Semua
	2. Mengakhiri pembelajaran	5	Semua
Jumlah skor		43	

Berdasarkan tabel 4.17 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari pengamatterhadap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran adalah 43.

Berdasarkan paparan data terkait dengan pengamatan yang dilakukan oleh observer yaitu pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik sesuai tabel pengamatan dari dua pertemuan tersebut pada siklus II diperoleh:

Pengamatan hasil aktivitas peneliti $: \frac{48+49}{2} = 48{,}5$

Pengamatan hasil aktivitas peserta didik :$\frac{38+43}{2} = 40,5$

Adapun untuk persentase pengamatan hasil aktivitas peneliti siklus II dengan skor maksimal 55, adalah sebagai berikut :

$$Persentase\ \ Nilai\ \ Rata - Rata\ \left(NR\right) = \frac{Jumlah\ \ Skor}{Skor\ \ Maksimal} \times 100\%$$

$\frac{48,5}{55}$ x $100\% = 88,18\ \%$

Jadi, NR yang diperoleh berdasarkan aktivitas peneliti adalah 88,18%.

Sesuai dengan keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan yaitu:

Tabel 4.18 : Indikator Keberhasilan Tindakan Peneliti

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Huruf	Predikat
86-100%	A	4	Sangat baik
76-85%	B	3	Baik
60-75%	C	2	Cukup
55-59%	D	1	Kurang
≥ 54%	TL	O	Sangat kurang

Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan aktifitas peneliti pada siklus II termasuk dalam kategori **Sangat baik.**

Sedangkan persentase berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I dengan skor maksimal 45 adalah sebagai berikut:

$$Persentase\ \ Nilai\ \ Rata - Rata\ \left(NR\right) = \frac{Jumlah\ \ Skor}{Skor\ \ Maksimal} \times 100\%$$

$\frac{40,5}{45}$ x $100\% = 90\%$

Jadi, NR yang diperoleh berdasarkan aktivitas peserta didik adalah 90 %. Sesuai dengan keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan yaitu :

Tabel 4.19 : Indicator Keberhasilan Tindakan Peserta Didik

Tingkat Penguasaan	Huruf	Huruf	Predikat
86-100%	A	4	Sangat baik
76-85%	B	3	Baik
60-75%	C	2	Cukup
55-59%	D	1	Kurang
≥ 54%	TL	O	Sangat kurang

Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan aktifitas peserta didik pada siklus II termasuk dalam kategori**Sangat Baik.** Dari hasil observasi kegiatan peneliti dan peserta didik dalam pembelajaran siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan yang sangat baik dan dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti sudah mempersiapkan segala sesuatu sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan ditetapkan dalam proses pembelajaran walaupun ada sedikit poin yang yang tidak terpenuhi dalam lembar observasi tersebut.

d) Data Hasil Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat sehubungan dengan hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.Dimana tidak terdapat pada indikator maupun descriptor dalam lembar observasi. Data hasil catatan lapangan pada siklus II sebagai berikut : (a) Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memperhatikan penjelasan

peneliti dengan baik. (b) Peserta didik lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan bertanya kepada peneliti dan teman yang dirasa mampu menjawab. (c) Peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. (d) Peserta didik mampu bekerjasama pada kelompok heterogen dan mampu mengikuti game turnamen dengan baik..

e) Wawancara

Wawancara dilaksanakan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran berakhir, yaitu pada hari Kamis 26 November 2015) Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan tiga peserta didik yaitu Aida (AAA), Angga (ESA), Prita (PNF) dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa lebih semangat dalam mengerjakan tugas dan lebih senang bertanya pada saat model pembelajaran TGT berlangsung.

> Berikut pernyataan dari salah satu peserta didik kelas IV ,
> Pembelajaran IPA yang diajarkan oleh bu sabik sangat menyenangkan. Saya dan teman – teman lebih bersemangat dalam kegiatan kelompok dan saling membantu agar cepat selesai. Saya juga sering bertanya kepada guru dan teman sekelompok jika ada materi yang belum paham karena saya ingin nanti dapat poin banyak di kegiatan turnamen. Dengan model pembelajaran TGT saya lebih cepat dalam memahami materi.[2]

f) Tes Akhir *(Post Test)* Siklus II

Soal post test siklus II terdiri dari 10 soal uraian. Untuk poin dari masing – masing soal adalah 10. Tetapi apabila jawabannya

[2]Hasil wawancara dengan Aida, Angga dan Prita, peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar pada tanggal 26 November 2015.

kurang sesuai dengan yang diharapkan peneliti, maka nilai tersebut akan disesuaikan dengan kebijakan peneliti.

Data hasil tes akhir *(post test)* peserta didik silkus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.20 : Analisis Hasil Nilai *Post Test* Siklus II

No	Kode Peserta Didik	L/P	Nilai	Ketuntasan Belajar (Tuntas / Tidak tuntas)
1	AQA	P	100	Tuntas
2	AAA	P	95	Tuntas
3	DAS	P	90	Tuntas
4	DP	L	80	Tuntas
5	DAS	P	75	Tuntas
6	ESA	L	100	Tuntas
7	HNR	P	90	Tuntas
8	HNA	P	90	Tuntas
9	ITM	P	90	Tuntas
10	LMM	P	80	Tuntas
11	MR	L	80	Tuntas
12	MAAR	L	80	Tuntas
13	MNS	L	75	Tuntas
14	MSO	P	80	Tuntas
15	MFF	L	80	Tuntas
16	MFA	L	80	Tuntas
17	NIA	P	70	Tidak Tuntas
18	NN	P	90	Tuntas
19	PNF	P	80	Tuntas
20	RDP	P	80	Tuntas
21	RA	P	80	Tuntas
22	ZAP	P	90	Tuntas
Jumlah skor yang diperoleh			**1855**	
Rata-rata			**84,31**	
Jumlah skor maksimal			**2200**	
N < KKM			**1**	
NN ≥ KKM			**21**	

Sumber data : Hasil *Post Test* siklus II

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik yang mengikuti tes, diketahui sebagian besar peserta didik telah mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu memperoleh

nilai ≥ **75.**Berdasarkan tabel tersebut juga hasil belajar peserta didik pada siklus II lebih baik dari siklus I. Dimana diketahui rata – ratakelas pada siklus I adalah 73,86 menjadi 84,31 pada siklus II. Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus I 63,63% menjadi 95,45 % pada siklus II.

Peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat terbukti berdasarkan tabel data penelitian yang ditunjukkan pada siklus ke II yang telah dilaksanakan kelas IV di MI Darussalam Wonodadi Blitar.

g) Pemberian Angket Motivasi Belajar

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti memberikan selebaran angket untuk mengetahui sejauh mana semangat belajar peserta didik dalam mengikuti dan memahami materi IPA di kelasnya. Dalam siklus II ini setelah menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* peneliti juga memberikan selebaran angket untuk masing-masing peserta didik untuk mengetahui sejauh mana semangat meraka dan peningkatan motivasi mereka dengan model pembelajaran yang berbeda. Soal angket motivasi siklus II berjumlah 30 poin dengan 15 indikator.

Data hasil angket motivasi belajar peserta didik silkus IIdisajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.21 : Analisis Angket Motivasi Belajar Siklus II

NA	Kode Peserta didik	Jumlah skor	Prosentase (%)	Keterangan
1	AQA	82	91	Tinggi
2	AAA	88	96	Tinggi
3	DAS	76	84	Sedang
4	DP	78	86	Tinggi
5	DAS	80	80	Tinggi
6	ESA	80	88	Tinggi
7	HNR	74	82	Sedang
8	HNA	78	86	Tinggi
9	ITM	85	94	Tinggi
10	LMM	70	77	Sedang
11	MR	70	77	Sedang
12	MAAR	78	86	Tinggi
13	MNS	71	78	Sedang
14	MSO	80	88	Tinggi
15	MFF	74	82	Sedang
16	MFA	68	75	Sedang
17	NIA	85	94	Tinggi
18	NN	72	80	Sedang
19	PNF	73	81	Sedang
20	RDP	85	94	Tinggi
21	RA	75	83	Sedang
22	ZAP	85	94	Tinggi
Jumlah Nilai Keseluruhan		**1.717**		
Rata – rata		**78,04**		
Prosentase (%)		**86,71**		

Sumber data : Hasil angket motivasi belajar

Keterangan penilaian :T=Tinggi, S=Sedang, C=Cukup, K : Kurang

Berdasarkan angket motivasi belajar pada siklus II yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas IV setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar dari 62,12 % dengan rata – rata 55,90 sebelum tindakan menjadi 86,71% dengan rata – rata 78,04 setelah

tindakan.Sesuai dengan indicator motivasi belajar yang telah ditetapkan yaitu :

Tabel 4.22 : Analisis Prosentase Motivasi Belajar

No	Tingkat Prosentase Motivasi Belajar	Kategori Predikat Motivasi belajar
1	Skor $\geq$ 85%	Motivasi belajar tinggi
2	65% $\leq$ Skor $\leq$ 84%	Motivasi belajar sedang
3	45% $\leq$ Skor $\leq$ 64%	Motivasi belajar cukup
4	Skor $\leq$ 44%	Motivasi belajar kurang

Berdasarkan indicator motivasi belajar di atas, maka di dapat kategori motivasi belajar peserta didik pada siklus II termasuk dalam kategori **Tinggi.**

g) Refleksi Siklus II

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan peneliti bersama pengamat, selanjutnya peneliti mengadakan refleksi terhadap hasil tes akhir *(post test)*

Siklus II, hasil observasi, catatan lapangan dan hasil angket motivasi belajar peserta didik dapat diperoleh sebagai berikut :

(1) Aktivitas peneliti telah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik yaitu presentase pencapaian meningkat 79,09 % pada siklus I menjadi 88,18 % pada siklus II. Oleh karena itu, tidak diperlukan pengulangan siklus.

(2) Aktivitas peserta didik menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik yaitu dari presentase 71,11 % pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Oleh karena itu, tidak diperlukan pengulangan siklus.

(3) Kegiatan pembelajaran sudah menggunakan waktu sesuai dengan rencana. Oleh karena itu, tidak diperlukan pengulangan siklus.

(4) Rasa percaya diri peserta didik untuk bertanya telah menunjukkan peningkatan. Hal ini dikarenakan setiap kelompok dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT disusun berdasarkan kemampuan heterogen membuat semua peserta didik yang berkemampuan rendah bisa bertanya kepada peserta didik yang berkemampuan tinggi dalam memecahkan masalahnya terhadap materi. Dalam game turnamen semangat rasa percaya diri untuk memperoleh poin dan menyumbangkan poin untuk kelompoknya terlihat jelas.

(5) Hasil belajar peserta didik pada tes akhir *(post test)* siklus II sudah menunjukan peningkatan yang sangat baik dari tes sebelumnya. Hal tersebut dibuktikan dengan ketuntasan peserta yang lebih banyak yaitu 21 pada siklus II yang semula hanya 8 peserta didik pada siklus I dengan jumlah 22 di kelas IV. Sehingga tidak perlu terjadi pengulangan siklus.

(6) Motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model TGT mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini dibuktikan dari hasil angket motivasi peserta didik yang sebelumnya cukup dengan prosentase 62,12 % sebelum diterapkannya model TGT menjadi Tinggi 86,71 % setelah diterapkannya model TGT. Sehingga tidak perlu terjadi pengulangan siklus.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu memahami materi makhluk hidup dan lingkungannya dengan baik serta peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran dan juga rasa percaya diri untuk bertanya, berpendapat dan memecahkan masalah terbangun.Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah berhasil dan tidak perlu diadakan pengulangan lagi.

2. Temuan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II menghasilkan beberapa temuan. Beberapa temuan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Motivasi belajar peserta didik

1) Penerapan model TGT dapat membuat peserta didik lebih semangat untuk mengikuti setiap tahap pembelajaran karena penyampaian materi yang tidak monoton dan juga bentuk penugasan yang bervariasi mulai dari pembagian kelompok untuk menyelesaikan tugas kemudian bisa bertukar pendapat dan juga game akademik yang melatih peserta didik untuk lebih semangat belajar demi pengumpulan poin terbanyak.
2) Terdapat peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT yaitu pada siklus I dan siklus II.

b. Hasil belajar peserta didik

1) Model TGT dapat mengajarkan peserta didik dalam menghargai waktu, tanggung jawab, jujur dalam penilaian, dan menghargai pendapat orang lain.
2) Sebagian besar peserta didik mampu memahami materi makhluk hidup dan lingkungannya.
3) Dengan pembiasaan kerja kelompok dalam penugasan melatih peserta didik lebih percaya diri dan berani mengutarakan pendapatnya untuk berpastisipasi menyelesaikan tugas kelompoknya.
4) Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPA pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya

c. Kendala – kendala yang ditemui ketika pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar sebagai berikut :

1) Peserta didik belum terbiasa dalam game akademik seperti turnamen sehingga peneliti harus lebih tlaten untuk memberikan arahan dan bimbingan untuk setiap peserta didik yang bertanya dan belum paham dengan langkah-langkah turnamen.
2) Terdapat dua peserta didik yang masih sulit membaur dengan kelompok heterogen dan juga mengganggu temannya saat kerja kelompok

3) Terdapat peserta didik yang selalu bertanya dengan pertanyaan sama padahal sudah dijelaskan berkali-kali
4) Pengelolaan waktu yang masih kurang tertata dengan tepat sehingga masih menyita waktu jam berikutnya.

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan di atas, maka pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan untuk dijadikan alternative metode dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Meskipun begitu guru harus tetap memperhatikan materi yang akan disampaikan dan akan lebih menarik jika model ini dikreasikan atau dipadukan dengan metode lain, sehingga tidak akan mudah merasa bosan dan lebih bersemangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Peningkatan Motivasi Belajar dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA).

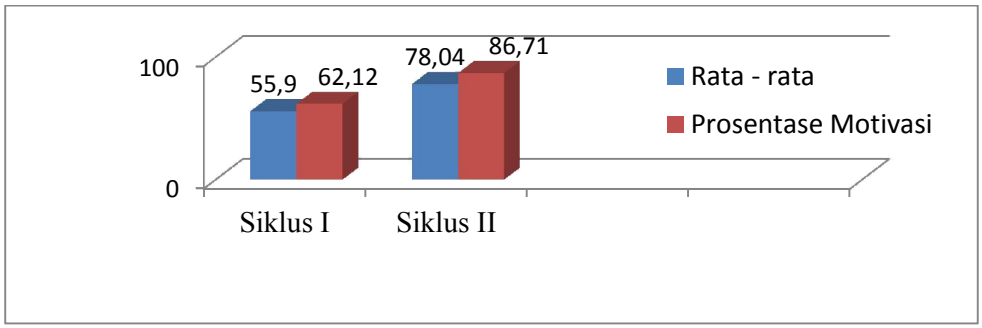
Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya melalui penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV yang berjumlah 22 peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan

meningkatnya motivasi belajar peserta didik saat pada siklus I dengan nilai rata – rata 55, 9 menjadi 78,04pada siklus II. Dengan prosentase motivasi belajar sebesar 62,12 % pad siklus I menjadi 86,71 %pada siklus II. Hal ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik yang semula hanya cukup dengan diadakannya model TGT motivasi belajar mereka menjadi tinggi. Adapun prosentase peningkatan motivasi belajar peserta didik berdasarkan hasil pengamatan sebagai berikut

Tabel 4.23 : Indikator Motivasi Belajar

Motivasi Belajar	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Prosentase	62,12 %	86,71 %	Meningkat
Rata-rata	55,90	78,04	Meningkat
Kriteria Taraf Keberhasilan	Cukup	Tinggi	Meningkat

Peningkatan motivasi belajar terjadi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tergolong tinggi.Hal ini dibuktikan dengaan grafik peningkatan motivasi belajar sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Motivasi Belajar

Pada grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didikpada siklus I dan siklus II.Pada siklus I terlihat prosentase sebesar 62,12 % menjadi 86,71 % pada siklus II.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang telah diisi oleh semua peserta didik di kelas IV diketahui bahwa dalam pembelajaran

menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mereka mempunyai semangat yang lebih meningkat dibanding dengan bentuk pembelajaran yang sebelumnya.

2. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA).

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA) pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar.

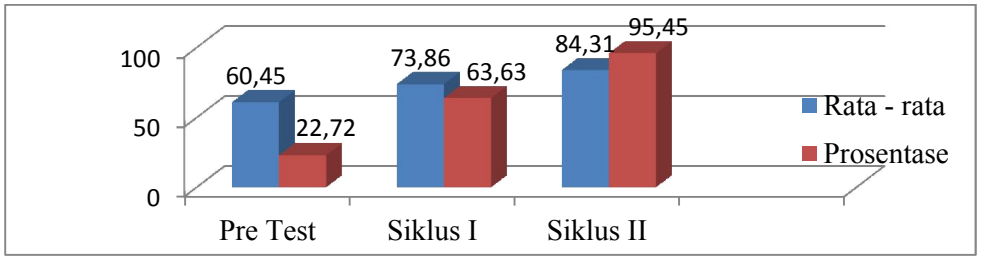
Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik yang semula nilai rata – rata pada tes awal 60,45 menjadi 73,86 pada tes formatif siklus I. Presentase ketuntasan belajar pada siklus I adalah 63,63 %, yang berarti bahwa ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75%. Sehingga untuk pembuktian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar, maka dilaksanakan siklus II. Pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang semula nilai rata-rata pada siklus I adalah 73,86 menjadi 84,31 pada siklus II. Presentase ketuntasan belajar pada siklus I 63,63 % menjadi 95,45% pada siklus II, yang berarti sebagian besar peserta didik telah mampu mencapai standar kelulusan minimal yang telah ditetapkan. Adapun rekapitulasi hasil penelitian ditulis pada tabel berikut :

Tabel 4.24 : Analisis Rekapitulasi Pre Test, Post Test I dan Post Test II

No	Kode Peserta Didik	L/P	Nilai			Keterangan
			Pre Test	Post Test I	Post Test II	
1	AQA	P	90	90	100	Meningkat
2	AAA	P	80	90	95	Meningkat
3	DAS	P	65	80	90	Meningkat
4	DP	L	45	60	80	Meningkat
5	DAS	P	35	40	75	Meningkat
6	ESA	L	65	70	100	Meningkat
7	HNR	P	50	75	90	Meningkat
8	HNA	P	70	80	90	Meningkat
9	ITM	P	80	80	90	Meningkat
10	LMM	P	60	80	80	Meningkat
11	MR	L	45	70	80	Meningkat
12	MAAR	L	40	80	80	Meningkat
13	MNS	L	50	60	75	Meningkat
14	MSO	P	60	70	80	Meningkat
15	MFF	L	50	75	80	Meningkat
16	MFA	L	55	60	80	Meningkat
17	NIA	P	50	80	70	Turun
18	NN	P	80	90	90	Meningkat
19	PNF	P	60	75	80	Meningkat
20	RDP	P	60	75	80	Meningkat
21	RA	P	65	65	80	Meningkat
22	ZAP	P	75	80	90	Meningkat
Jumlah skor yang diperoleh			**1330**	**1625**	**1855**	Meningkat
Rata-rata			**60,45**	**73,86**	**84,31**	Meningkat
Jumlah skor maksimal			**2200**	**2200**	**2200**	
N <KKM			**17**	**8**	**1**	
N ≥ KKM			**5**	**14**	**21**	

Sumber data : Hasil *pre test*, hasil *post test 1*, hasil *post test II*

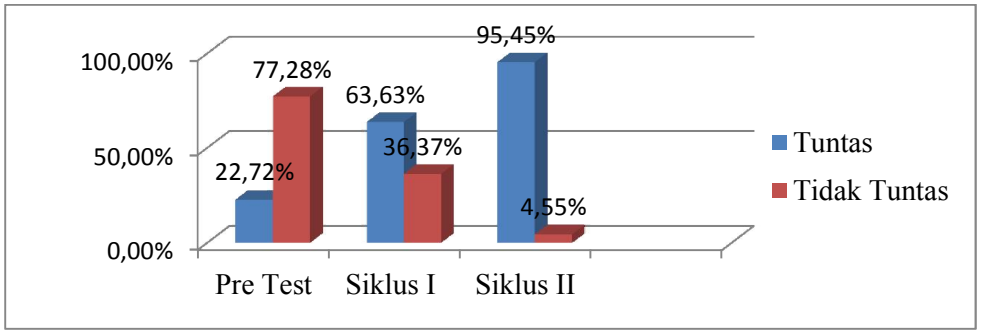
Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar peserta didik dari *pre test* ke siklus I kemudian ke siklus II, seperti pada grafik berikut :



Gambar 4.2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus tergolong sangat baik. Hal ini disebabkan pada siklus I selama proses pembelajaran dilakukan pengamatan dan refleksi berkaitan dengan permasalahan dan kekurangan yang ada pada saat pembelajaran. Dari hasil pengamatan dan refleksi, kemudian dilakukan perbaikan pada silkus II sehingga proses dan hasil belajar peserta didik lebih meningkat dibandingkan siklus sebelumnya.

Selain dapat dilihat dari rata-rata peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Terbukti pada hasil *pre test* dari 22 peserta didik, hanya 5 peserta didik yang tuntas belajar dan 17 peserta didik tidak tuntas belajar dengan persentase ketuntasan 22,72%. Meningkat pada hasil *post test* siklus 1 , dari 22 peserta didik ada 14 peserta didik yang tuntas belajar dan 8 lainnya tidak tuntas belajar dengan persentase ketuntasan 63,63%. Meningkat lagi pada hasil *post test* siklus 2, dari 22 peserta didik yang mengikuti tes, ada 21 peserta didik yang tuntas belajar dan 1 peserta didik yang tidak tuntas belajar dengan persentase ketuntasan 95,45%. Peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



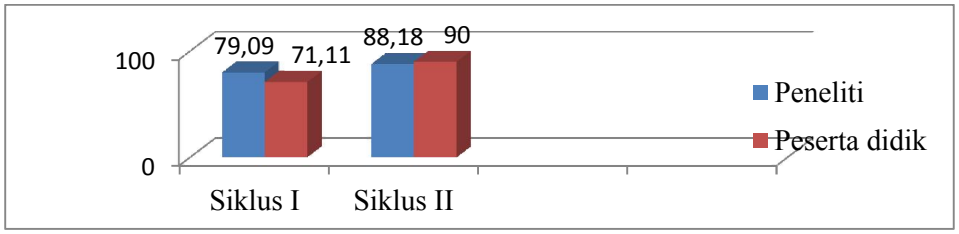
Gambar 4.3. Diagram Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Adapun presentase aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik berdasarkan hasil pengamatan sebagai berikut :

Tabel 4.25 : Tabel Peningkatan Aktivitas Peneliti Dan Peserta Didik

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Kegiatan Peneliti	79,09%	88,18%	Meningkat
Kegiatan peserta Didik	71,11%	90 %	Meningkat
Kriteria Taraf Keberhasilan	Baik	Sangat Baik	Meningkat

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keberhasilan kegiatan peneliti dan peserta didik dari siklus I ke siklus II, seperti pada grafik berikut :



Gambar 4.4. Grafik Peningkatan Aktivitas Peneliti Dan Peserta Didik

Pada grafik tersebut menunjukan adanya peningkatan aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I terlihat prosentase sebesar 79,09 % menjadi 88,18 % pada siklus II. Dan juga pada aktivitas peserta didik terlihat prosentase sebesar 71,11 % menjadi 90 % pada siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan dari analisis data diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan model pembelajaran koopertif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA materi makhluk hidup dan lingkungannya pada peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar. Hal ini dapat diketahui dari hasil angket yang menyebutkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan nilai rata – rata 55, 9 pada siklus I menjadi 78,04 pada siklus II. Dengan prosentase motivasi belajar sebesar 62,12 % pada siklus I menjadi 86,71 % pada siklus II dengan kategori Tinggi. Dengan demikian, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA pokok bahasan makhluk hidup dan lingkungannya peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blita**r.**
2. Terjadi peningkatan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran koopertif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA materi makhluk hidup dan lingkungannya pada peserta didik kelas IV MI Darussalam Wonodadi Blitar. Hal ini dapat diketahui dari hasil tes pada

siklus I sampai siklus II yang menyebutkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan persentase 22,72 % pada nilai *pre test* , 63,63 % pada *post test* siklus I dan menjadi 95,45 % pada *post test* siklus II dengan kategori sangat baik. Selain itu juga dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas peserta didik dengan persentase 71,11% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II dengan kategori sangat baik.

B. Saran

1. Kepala MI Darussalam Wonodadi Blitar

   Kepala Madrasahhendaknya memberikan saran kepada gurudalam mengembangkan kreatifitas mengajarnya sehingga kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Guru MI Darussalam Wonodadi Blitar

   Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatanpembelajaran denganpenggunaan model pembelajaran koopertif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA materi makhluk hidup dan lingkungannya pada peserta didik kelas IVMI Darussalam Wonodadi Blitar. Oleh karena itu peneliti menyarankan pembelajaran dengan menggunakan model TGT ini hendaknya dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA materi makhluk hidup dan lingkungannya dan beberapa mata pelajaran lain yang sesuai.

3. Kepada Peneliti yang akan datang

Kepada peneliti yang akan datang diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian berkaitan dengan subyek dalam PTK yaitu peserta didik, guru, materi. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan penelitian yang dilakukan juga lebih berkualitas. Selain itu bagi peneliti lain,hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut