

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹ Model pembelajaran perlu dipahami oleh seorang pendidik agar dapat melaksanakan secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Model merupakan pola umum perilaku untuk mencapai tujuan pembelajaran.² Joyce & Weil dalam Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain.³

Model pembelajaran menurut Soekamto adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang

¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 51.

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal. 45.

³ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 133.

pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.⁴

Secara umum pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Muhammad Surya dalam Isjoni merumuskan pembelajaran adalah suatu proses perubahan yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dan pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁵

Sedangkan Jyce dan Weil dalam Trianto menyatakan bahwa model mengajar merupakan merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, ketrampilan, cara berfikir dan mengekspesikan ide diri sendiri, selain itu mereka juga mengerjakan bagaimana mereka belajar.⁶

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:⁷

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.

Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert

⁴ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. (Jakarta: Tim Prestasi Pustaka, 2007), hal. 5.

⁵ Isjoni, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal.45.

⁶ Trianto, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 51-52.

⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 136.

Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreatifitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*Synectic*). (2) adanya prinsip-prinsip reaksi. (3) system social. (4) system pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur. (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

c. Karakteristik Model Pembelajaran

Arend dalam Trianto dan pakar pembelajaran yang lain berpendapat bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik

diantara yang lain, apabila telah diuji cobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu dari beberapa model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu.⁸ Dalam mengajarkan suatu pokokbahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Oleh karena itu dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan.

2. Tinjauan terhadap pembelajaran kooperatif

a. Pengertian pembelajaran kooperatif

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Prosedur *cooperative learning* didesain untuk mengaktifkan siswa melalui inkuiri dan diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 orang.⁹

Cooperative Learning dapat diartikan juga sebagai struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok, disamping itu *cooperative learning* juga sering diartikan sebagai suatu motif kerjasama, yang setiap individunya dihadapkan pada preposisi dan

⁸ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 9.

⁹ Isjoni, *Cooperative Learning, Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 15.

pilihan yang harus diikuti apakah memilih bekerja sama-sama , berkompetensi atau individualisme.¹⁰

Anita Lie dalam Isjoni menyebutkan bahwa *cooperatif learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu system pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur. Lebih jauh dikatakan *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 saja.¹¹

Menurut Slavin dalam Tukiran Taniredja pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pada hakekatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran *cooperative learning*, karena mereka telah terbiasa menggunakannya. Walaupun *cooperative learning*

¹⁰ *Ibid.*, hal. 44.

¹¹ *Ibid.*, hal. 16 .

terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan *cooperative learning*.¹²

Bennet dalam Isjono mengatakan bahwa ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *Cooperative Learning* dengan kerja kelompok, yaitu:¹³

1) *Positive interdependence*

yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. Untuk menciptakan suasana tersebut, guru perlu merancang struktur dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa untuk belajar, mengevaluasi dirinya dan teman kelompoknya dalam penguasaan dan kemampuan memahami bahan pelajaran. Kondisi seperti ini memungkinkan setiap siswa merasa adanya ketergantungan secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya, yang mendorong setiap anggota kelompok untuk bekerja sama.

2) *Interaction Face to face*

Interaction Face to face, yaitu interaksi yang langsung terjadi antara siswa tanpa adanya perantara. Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantara siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling

¹² *Ibid.*, hal. 41.

¹³ *Ibid.*, hal. 41-43.

hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.

- 3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.

Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan dari *cooperative learning* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.

- 4) Membutuhkan keluwesan

Membutuhkan keluwesan yaitu menciptakan hubungan antara pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

- 5) Meningkatkan ketrampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam *cooperative learning* adalah siswa belajar keterampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan dimasyarakat. Para siswa mengetahui tingkat keberhasilan dan efektifitas kerjasama yang telah dilakukan.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan system kompetisi, dimana keberhasilan

individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.¹⁴

Pelaksanaan model *cooperative learning* membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok pembelajaran. *Cooperative learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong menolong dalam beberapa perilaku social. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

d. Manfaat Belajar Dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut Linda Lungren ada beberapa manfaat pembelajaran kooperatif yaitu:¹⁵

- 1) Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas.
- 2) Rasa harga diri menjadi lebih tinggi.
- 3) Memperbaiki kehadiran.
- 4) Angka putus sekolah menjadi rendah.
- 5) Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar.

¹⁴ Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 55-56.

¹⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 175-176.

- 6) Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil.
- 7) Konflik antar pribadi berkurang.
- 8) Sikap apatis berkurang.
- 9) Pemahaman yang lebih mendalam.
- 10) Meningkatkan motivasi lebih besar.
- 11) Prestasi belajar lebih tinggi.
- 12) Meningkatkan kebaikan, budi, kepekaan, dan toleransi.

e. Komponen-Komponen Pembelajaran Kooperatif

Ada empat dasar pembelajaran kooperatif. Komponen-komponen ini membedakan antara pembelajarn yang biasa. Komponen-komponen tersebut adalah:¹⁶

- 1) Dalam pembelajaran kooperatif, semua anggota kelompok perlu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas.
- 2) Kelompok pembelajaran kooperatif seharusnya heterogen.
- 3) Aktivitas-aktivitas pembelajaran kooperatif perlu dirancang sedemikian rupa sehingga setiap siswa berkontribusi kepada kelompok dapat dinilai atas dasar kinerjanya.
- 4) Tim pembelajaran kooperatif perlu mengetahui tujuan akademik maupun social suatu pelajaran.

¹⁶ Julia Jasmine, *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelegensces*. (Bandung: Nuansa, 2007), hal. 141-142.

f. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri model pembelajaran Kooperatif adalah:

- 1) Belajar bersama dengan teman
- 2) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
- 3) Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok
- 4) Belajar dari teman sendiri dalam kelompok
- 5) Belajar dalam kelompok kecil
- 6) Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
- 7) Keputusan tergantung pada peserta didik sendiri
- 8) Peserta didik aktif

g. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Secara lengkap dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.¹⁷

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Kegiatan Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa.

¹⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 211.

Lanjutan Tabel,,

Fase-2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok-kelompok belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugasnya.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

3. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan serta *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar

lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹⁸

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda.¹⁹

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

Ada lima komponen utama dalam TGT, 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 oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

¹⁸ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal. 67.

¹⁹ La Iru dan La Ode Safiun Arihi, *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. (Bantul: Multi Presindo, 2012), hal. 63.

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

2) Kelompok (tim)

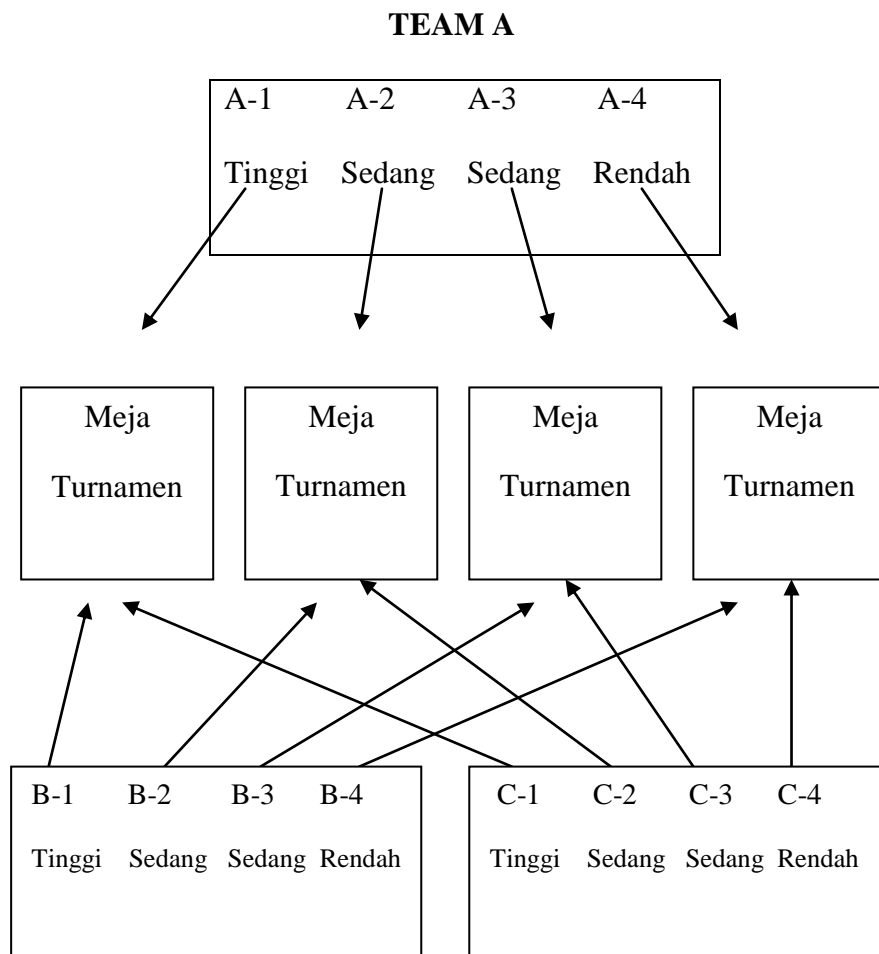
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan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

3) Game

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

4) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema sebagai berikut:



Gambar 2.1 penempatan siswa padameja turnamen.²¹

Keterangan:

A-1 : Anggota kelompok A yang memmiliki kemampuan tinggi.

A-2 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

A-3 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2

A-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

B-1 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi

B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1

B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2

²¹ Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 69.

B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah

C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi

C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1

C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2

C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2

C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

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

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

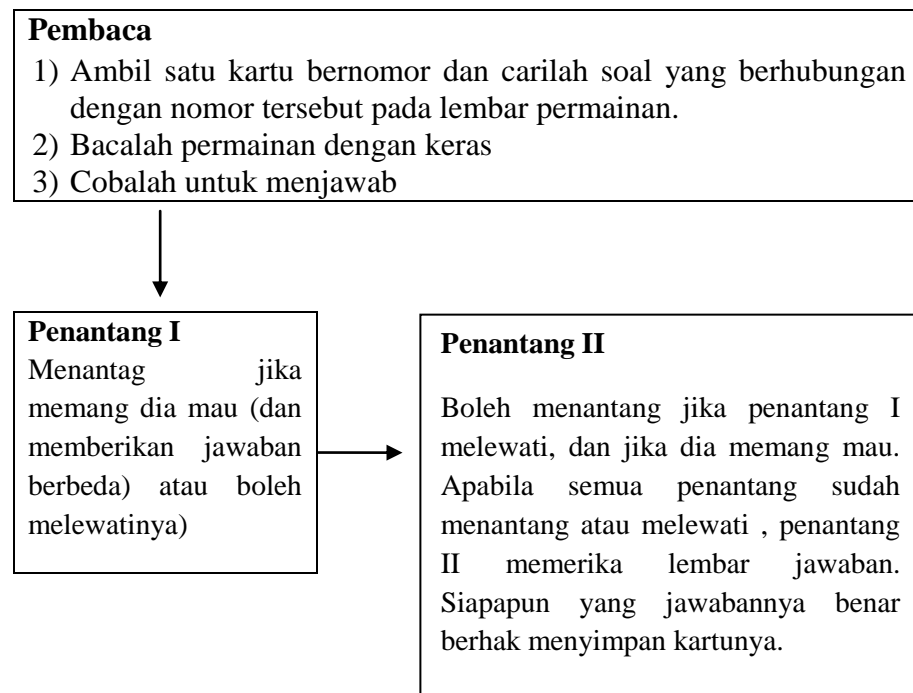
Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:²²

- 1) Guru menyiapkan pelajaran, menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi. Saat pembelajaran guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 4.

- 2) Pada model TGT ini peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.
- 3) dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- 4) Akhirnya, seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.
- 5) Pada kegiatan terakhir yaitu pengadaan turnamen. Turnamen adalah persaingan pada meja tournament dari 3-4 peserta didik dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi peserta didik. Peserta didik diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomer meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagan dari putaran permainan dengan 3 peserta didik dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan dibawah ini.

Bagan 2.2 Putaran permainan²³



6) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, peserta didik kembali ke kelompok asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan.

²³ Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 71.

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

1) Kelebihan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- (a) Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- (b) Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi.
- (c) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik yang lain menjadi lebih kecil.
- (d) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- (e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
- (f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
- (g) Membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2) Kelemahan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Guru yang tidak cerdas dalam mengelola kelas dan peserta didik akan menjadi penyebab kegagalan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebab dibutuhkan kecerdasan emosi untuk memotivasi peserta didik dalam mengaktualisasikan diri dan mengelola waktu sebaik mungkin. Diantara kelemahan dari

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

- (a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- (b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- (c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.²⁴ Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahannya input secara fungsional.²⁵

Menurut Hilgrad dan Bower dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni belajar dapat diartikan memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan

²⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 5.

²⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 38.

demikian belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.²⁶ Pada hakikatnya belajar yaitu perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar.²⁷

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum pengertian hasil belajar adalah sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁸

b. Ciri-ciri Belajar

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu:²⁹

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- 2) Perubahan perilaku relative permanent. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan

²⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 13.

²⁷ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. (Bandung: PT Refika Aditama), hal. 3.

²⁸ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*. (Bandung: CV. Yrama Widya, 2010), hal. 2.

²⁹ Baharuddin dan Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 15.

tetap tidak akan berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancing seumur hidup.

- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

c. Factor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum factor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu factor internal dan factor eksternal. Kedua factor tersebut saling mempengaruhi dalam prestasi belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.³⁰

1) Factor internal

Factor internal adalah factor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Factor-faktor internal ini meliputi factor *fisiologis* dan *psikologis*.

(a) Factor Fisiologis

Factor-faktor fisiologis adalah factor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Factor-faktor ini

³⁰ *Ibid.*, hal. 19.

dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena keadaan tonus jasmani sangat mempengaruhi proses belajar, maka perlu adanya usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologi. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar, panca indra yang memiliki peran paling besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga panca indra dengan baik.³¹

³¹ *Ibid.*, hal. 20.

(b) Factor psikologis

Factor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa factor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

(1) Kecerdasan/intelegensi siswa

Intelegensi itu adalah suatu kesanggupan atau kemampuan untuk melaksanakan pekerjaan dengan cepat, mudah, dan tepat (memadai), dengan demikian bisa dikatakan cerdas.³² Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak sendiri sebagai pengendali tertinggi (*executive control*) dan hampir seluruh aktivitas manusia.

Kecerdasan merupakan factor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi tingkat intelegensi seseorang individu, semakin besar peluang

³²Baharuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 127.

individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kecerdasan belajar.³³

(2) Motivasi

Motivasi adalah satu factor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi seperti Slavin dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni mendefinisikan motivasi sebagai proses didalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.

Dari sudut sembarangnya motivasi dibagi mejadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua factor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah factor yang datang dari luar diri individu, tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar, seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan, guru, orang tua dan lain sebagainya.

³³ Baharuddin dan Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 21.

Kurangnya respons dari lingkungan secara positif akan mempengaruhi semangat belajar seseorang menjadi lemah.³⁴

(3) Minat

Minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Misalnya minat untuk melakukan sesuatu.³⁵

Namun lepas dari kepopulerannya, minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar dikelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

(4) Sikap

Dalam proses belajar, sikap individu dapat memengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relative tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negative.

³⁴ *Ibid.*, hal. 21.

³⁵ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum, konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 186

Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya. Dan untuk mengantisipasi munculnya sikap yang negative dalam belajar, guru sebaiknya berusaha untuk menjadi guru yang professional.

(5) Bakat

Factor psikologis lain yang mempengaruhi proses belajar adalah bakat. Secara umum, bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Berkaitan dengan belajar, dapat diartikan juga bakat adalah potensi/kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda.³⁶ Slavin mendefinisikan bakat sebagai kemampuan umum yang dimiliki seorang siswa untuk belajar. Dengan demikian bakat adalah kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang.

2) Factor-faktor eksegon/eksternal

Selain karakteristik siswa atau factor-faktor endogen, factor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Dalam hal ini, syah dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni menjelaskan bahwa factor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat

³⁶ Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 82.

digolongkan menjadi dua golongan, yaitu factor lingkungan social dan factor lingkungan nonsosial.³⁷

(a) Lingkungan social

- (1) Lingkungan social sekolah seperti guru, administrasi dan teman-teman sekolah sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antar ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik disekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorang bagi siswa untuk belajar.
- (2) Lingkungan social masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimiliki.
- (3) Lingkungan social keluarga. Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketergantungan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat member dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota

³⁷ Baharuddin dan Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 22.

keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

(b) Lingkungan non social. Factor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah:

- (1) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau atau kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan factor-faktor yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
- (2) Factor instrumental,³⁸ yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabi, dan lain sebagainya.
- (3) Factor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa), factor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru

³⁸ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal.55-60.

dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

d. Prinsi-prinsip Belajar

Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut:³⁹

- 1) Apapun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar bukan orang lain. Untuk itu, peserta didiklah yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- 3) Peserta didik akan belajar dengan baik, bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- 4) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- 5) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

e. Tujuan Belajar

Secara umum tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, dan penanaman sikap atau mental nilai-nilai

³⁹ Baharuddin dan Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, ...hal. 16

pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.⁴⁰ Hasil belajar yang maksimal akan menghasilkan prestasi yang baik pula. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik baik berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.⁴¹

5. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPA

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang MI/SD, MTS/SMP, maupun MA/SMA. 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 saya tahu. 'Science' terdiri dari social sciences (ilmu pengetahuan sosial) dan natural science (ilmu pengetahuan alam). Namun dalam perkembangannya 'science' sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam (IPA). Menurut H.W Fowler dalam Trianto IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.

⁴⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 28

⁴¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 63

IPA juga dapat didefinisikan sebagai materi pembelajaran yang mempelajari tentang alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati indera. Sementara itu, menurut Laksmi Prihantoro dkk dalam Trianto mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat member kemudahan bagi kehidupan. Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Fisika merupakan salah satu cabang dari IPA.⁴²

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarakan kurikulum berbasis kompetensi (Depdiknas, 2003: 2) adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan ketrampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang melek sains dan teknologi.

⁴² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Asksara, 2012), hal. 136.

- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup dimasyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Dari fungsi dan tujuan tersebut kiranya semakin jelas bahwa IPA semata-mata tidaklah pada dimensi pengetahuan (keilmuan), tetapi lebih dari pada itu, IPA lebih menekankan pada dimensi nilai ukhrawi, dimana dengan meningkatkan keyakinan akan adanya sebuah kekuatan yang Mahadasyat yang tidak dapat dibantah lagi, yaitu Allah swt.⁴³

6. Tinjauan Tentang Tumbuhan Hijau

a. Materi Tumbuhan Hijau

Tumbuhan Hijau

1) Cara Tumbuhan Hijau Membuat Makanan Sendiri⁴⁴

Semua tumbuhan hijau dapat membuat makanan sendiri. Tumbuhan hijau adalah tumbuhan yang mempunyai zat hijau daun. Zat hijau daun dinamakan klorofil.

(a) Proses Tumbuhan Hijau Membuat Makanan Sendiri

Proses tumbuhan membuat makan sendiri disebut *fotosintesis*. Fotosintesis berlangsung dengan bantuan energy sinar matahari. Energy matahari diserap oleh tumbuhan melalui klorofil. Melalui klorofil inilah tumbuhan hijau mengolah makanan sendiri.

Tumbuhan hijau menyerap energy matahari melalui klorofil.

Klorofil mengubah air dan karbondioksida menjadi karbohidrat

⁴³ *Ibid.*, hal. 138.

⁴⁴ Ella Laila Hidayat dan Eni Nuraini, *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas V Semester 1 dan 2*, (Bandung: CV Armico, 2010), hal. 48

dan oksigen. Tumbuhan hijau menyerap air dari tanah melalui akar, air kemudian masuk ke batang melalui pembuluh kayu. Air dan zat makanan disebarkan keseluruh bagian tumbuhan.

Tumbuhan hijau menyerap karbondioksida dari udara melalui daun dan batang. Pada daun, udara masuk melalui stomata, pada batang, udara masuk melalui lentisel. Stomata adalah mulut daun atau pori yang terdapat pada daun yang berfungsi sebagai pengatur transpirasi dan tempat berlangsungnya pertukaran gas. Sedangkan lentisel yaitu berfungsi sebagai tempat pertukaran oksigen dan karbondioksida dari dalam tubuh tumbuhan.

Proses fotosintesis menghasilkan karbohidrat (makanan) dan oksigen. Makanan disalurkan keseluruh bagian tumbuhan. Makanan berguna untuk proses pertumbuhan dan makanan cadangan.

Oksigen hasil fotosintesis dilepaskan keudara. Oksigen dibutuhkan manusia dan hewan untuk bernafas.

(b) Factor – factor yang mempengaruhi fotosintesis

Factor yang mempengaruhi fotosintesis bermacam-macam, contohnya yaitu :⁴⁵

⁴⁵ *Ibid.*, hal.50

(1) Energy matahari

Tumbuhan melakukan proses fotosintesis pada siang hari, sebab tumbuhan memerlukan energy sinar matahari. Proses fotosintesis dapat berlangsung jika mendapat energy matahari.

(2) Karbondioksida

Tumbuhan hijau memerlukan karbondioksida untuk melakukan fotosintesis. Tumbuhan hijau dapat melakukan fotosintesis jika karbondioksida cukup.

(3) Suhu

Tumbuhan memerlukan suhu yang sesuai untuk melakukan fotosintesis. Tumbuhan hijau dapat melakukan fotosintesis pada suhu optimal.

(4) Air

Air berperan penting dalam proses fotosintesis. Kekurangan air dapat menyebabkan stomata menutup. Hal ini mengurangi penyerapan karbondioksida, sehingga fotosintesis terhambat.

b. Tumbuhan Hijau Sebagai Sumber Makanan Manusia dan Hewan.

Tumbuhan hijau merupakan sumber makanan manusia dan hewan. Tanpa tumbuhan, manusia dan hewan tidak dapat

mempertahankan hidupnya, manusia memanfaatkan tumbuhan untuk berbagai kebutuhan hidupnya.⁴⁶

1) Tumbuhan Sebagai Sumber Makanan

Manusi dan hewan memanfaatkan tumbuhan sebagai sumber makana. Bagi manusia hamper semua bagian tumbuhan dapat dimanfaatkan. Contohnya:

(a) Daun daunan

Manusia memanfaatkan daun-daunan sebagai sumber makanan, contohnya: bayam, salada, seledri, sawi, dan kangkung, daun-daunan ini banyak mengandung banyak vitamin dan mineral.

(b) Bunga-bunga

Manusia memanfaatkan bunga-bunga sebagai sumber makanan. Contohnya: kol, turi dan jantung pisang. Kol merupakan bahan untuk membuat sop. Bunga turi dan jantung pisang dimasak dengan cara ditumis ataupun dimasak dengan menggunakan santan.

(c) Buah-buahan

Buah-buahan yang matang dapat langsung dimakan, contohnya: jeruk, apel, anggur, papaya, nanas, semangka, dan alpukat. Buah-buahan dapat dibuat minuman jus. Tetapi ada juga buah-buahan yang dijadikan sebagai bahan sayuran. Buah-buahan

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 52

ini harus dimasak terlebih dahulu, contohnya: labu siam, terong, pare dan nangka muda.

(d) Biji-bijian

Manusia memanfaatkan biji-bijian sebagai sumber makanan. Contohnya: padi, jagung, dan gandum. Biji-bijian tersebut mengandung zat karbohidrat yang tinggi, padi, jagung dan gandum dijadikan sebagai makanan pokok.

Manusia juga memanfaatkan jenis biji-bijian lainnya. Contohnya: kedelai, kacang hijau, kacang merah, atau kacang tanah. Kacang kedelai merupakan bahan untuk membuat tahu dan tempe. Makanan yang terbuat dari kedelai banyak mengandung protein.

(e) Umbi-umbian

Manusia memanfaatkan umbi-umbian sebagai sumber makanan. Umbi-umbian banyak mengandung karbohidrat. Contohnya: kentang, talas, ubi, singkong, dan lobak. Umbi yang banyak mengandung vitamin A adalah wortel.

(f) Tunas

Manusia juga memanfaatkan tunas sebagai sumber makanan. Contohnya: rebung, dan toge. Rebung merupakan tunas dari pohon bamboo, sedangkan toge berasal dari kecambah kacang kedelai.

1) Tumbuhan Sebagai Bahan Penyedap Rasa

Minuman agar rasanya enak sering diberi penyedap rasa. Contohnya: cokelat, kopi, dan the. Minuman tersebut terasa lebih enak jika diberi gula putih. Saat ini banyak sirup rasa buah-buahan.

Makanan agar rasanya enak diberi penyedap rasa. Penyedap rasa untuk makanan disebut bumbu masak. Contohnya kemiri, merica, pala dan daun salam.

2) Tumbuhan Sebagai Bahan Obat-obatan

Tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan obat-obatan. Contohnya: kina, asam jawa, bawang putih, kunyit, dan jahe. Kina dapat dibuat untuk pil untuk obat penyakit malaria. Asam jawa digunakan sebagai obat penurun panas. Bawang putih digunakan untuk mengobati penyakit cacing pita.

3) Tumbuhan Sebagai Bahan Sandang

Sebagian besar bahan sandang berasal dari tumbuhan. Tumbuhan yang digunakan untuk membuat kain adalah kapas. Kapas diambil seratnya untuk dipintal menjadi benang. Benang kemudian ditenun menjadi kain. Dari kain inilah bahan sandang dibuat. Contohnya: baju, celana, sarung, handuk dan lain-lain.

4) Tumbuhan Sebagai Bahan Perabotan Rumah

Manusia memanfaatkan tumbuhan untuk membuat perabotan rumah. Contohnya: kayu, rotan dan bamboo. Kayu digunakan untuk membuat kusen, meja, dan kursi. Rotan digunakan untuk membuat

keranjang rak, meja dan kursi. Bamboo sering digunakan untuk membuat barang anyaman. Contohnya: bilik rumah, kipas dan tempat tisu.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh:

1. Irma Maftuhah Qolbiyah,⁴⁷ mahasiswa Program Studi S1 IAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar 2013/2014”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil siklus I dan II yang prosentasinya 41,17 %, 51,94 %, sampai 88,23 %.
2. Novita Rosalina Dewi,⁴⁸ mahasiswa Program Studi S1 IAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan

⁴⁷ Irma Maftuhah Qolbiyah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2014).

⁴⁸ Novita Rosalina Dewi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MI Bendil jati Wetan Sumber gempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2014).

Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MI Bendil jati Wetan Sumber gempol Tulungagung”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada hasil dari siklus I dan II yaitu 38,24%. 48,48% sampai 84,85%.

3. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Amina Susmiati,⁴⁹ mahasiswa Program Studi S1 IAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil *pre test* pertama yaitu 54,54% dan ketika *post test* justru turun menjadi 45,45% sehingga terjadi 54 penurunan 9,09%. Dari hasil *pre test* yang kedua yaitu 59,09% dan pada hasil *post test* 81,81% maka bisa dinyatakan hasil belajar meningkat menjadi 22,27%.

⁴⁹ Amina Susmiati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2014).

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian

No	Nama Penelitian dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Irma Maftuhah Qolbiyah: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas III MI Assyafi'iyah Pikatan Wonodadi Blitar 2013/2014	b. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. c. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	d. Subyek dan lokasi penelitian berbeda. e. Mata pelajaran yang diteliti berbeda.
2.	Novita Rosalina Dewi: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MI Bendil jati Wetan Sumber gempol Tulungagung.	a. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	a. Subyek dan lokasi penelitian berbeda. b. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. c. Tujuan yang hendak dicapai juga berbeda.
3.	Amina Susmiati: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013	a. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	a. Subyek dan lokasi penelitian berbeda. b. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. c. Tujuan yang hendak dicapai juga berbeda.

C. Kerangka Pemikiran

Pada kondisi awal salah satu indikator penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Darussalam Kolomayan adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru, kondisi tersebut disebabkan karena kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik kurang aktif dan pembelajaran juga kurang menarik perhatian peserta didik, sebab guru hanya ceramah dan memberikan penugasan, model atau metode yang di gunakan kurang variatif, serta motivasi peserta didik yang rendah dalam proses pembelajaran.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik tergantung pada keaktifan dan interaksi yang terjadi antar peserta didik. Interaksi antar peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya interaksi dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan kelihatan lebih aktif dan pembelajaran akan berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah dengan mengajak peserta didik untuk mendiskusikan materi pelajaran. Adapun model yang tepat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) karena dalam model pembelajaran ini dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar peserta didik, selain itu TGT juga dapat mengembangkan kemampuan

akademis siswa. Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru. Interaksi yang terjadi dalam bentuk kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Adapun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui beberapa langkah. Langkah-langkah yang harus ada dan dilaksanakan yaitu 1) pembukaan, 2) pengembangan, 3) belajar kelompok, 4) validasi kelas, 5) turnamen, dan 6) penghargaan kelompok. Sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan pembelajaran di MI Darussalam Kolomayan Wonodadi Blitar, khususnya bagi siswa kelas V pada mata pelajaran IPA akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

