

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pembelajaran *Kooperatif Learning Model TGT (Teams Games Tournament)*

##### 1. Pembelajaran *Kooperatif Learning*

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran kontekstual.

Terkait model pembelajaran cooperative learning, dapat dijelaskan bahwa “Model pembelajaran cooperative learning tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran cooperative learning yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan”.<sup>1</sup>

Penerapan pembelajaran kooperatif akan memberikan hasil yang efektif kalau memperhatikan dua prinsip inti berikut. Yang pertama adalah adanya saling ketergantungan yang positif. Semua anggota dalam kelompok saling bergantung kepada anggota lain dalam mencapai tujuan kelompok, misalnya menyelesaikan tugas dari guru. Prinsip yang kedua adalah tanggung

---

<sup>1</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grasindo, 2004), h.29

jawab pribadi (individual accountability). Setiap anggota kelompok harus memiliki kontribusi aktif dalam bekerja sama.

## 2. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan, dalam hal ini baik guru (model mengajar) maupun siswa (model belajar). Makin baik model yang di pakai makin baik pula pencapaian tujuan.<sup>2</sup>

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.<sup>3</sup>

Selanjutnya, model *Teams Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David, dan Keith Edward. Dalam model ini, para siswa di bagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (heterogen). Guru menyiapkan materi, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum *TGT* menggunakan tournament akademik, dimana para siswa berlomba, sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>4</sup>

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan model Pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa, tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan *Reinforcement*. Aktivitas belajar siswa dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* yang

---

<sup>2</sup> Budi, Utami, *Strategi Belajar Mengajar*, (Online) (<http://pakguruonline.pendidikan.net>, diakses 29 September 2017) 2017

<sup>3</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.46.

<sup>4</sup> Robert E. Slavin, *cooperate Learning*, (Bandung : Nusa Media, 2005),h. 163

memungkinkan siswa dapat belajar lebih *Rileks*, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.<sup>5</sup>

*Teams Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwars ini merupakan model pelajaran pertama yang dikembangkan oleh John Hopkins. Ada lima model dalam pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*<sup>6</sup>:

- a. Penyajian kelas (*Class Prensentations*).
- b. Kelompok
- c. Permainan (*Games*)
- d. Kompetisi (*Tournament*)
- e. Pengakuan kelompok (*Teams Recognations*)

Senada dengan pendapat di atas Hamdani juga mengemukakan bahwa, pembelajaran kooperatif model *TGT* terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>7</sup> Selanjutnya, Hamdani menguraikan langkah masing – masing tahapan sebagai berikut:

- a. Penyajian Kelas

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas diawal pembelajaran, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. 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 permainan, karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

---

<sup>5</sup> Agus.S.H, *Teams Games Tournament*, (Online).(<http://aguseducated.worldpress.com>. di akses 17 11 2017) 2017

<sup>6</sup> Slavin R.E, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik (ahli bahasa Nuralita Yusran)*. (Bandung: Nusa Media,2008),h. 13.

<sup>7</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV.Pustaka Setia.2011), h. 92

b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian atau presentasi di kelas dan pelaksanaan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa yang menjawab benar pertanyaan akan mendapat skor

d. Turnamen

Permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

Setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal

sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

Pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam setelah soal selesai dikerjakan. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Kartu dibiarkan saja jika semua pemain menjawab salah. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang.

Permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal. Pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.

e. Penghargaan Kelompok (*team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan.<sup>8</sup>

### 3. Langkah-langkah pembelajaran TGT

Langkah-langkah dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

a. Membagi siswa menjadi berkelompok

---

<sup>8</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV.Pustaka Setia.2011), h. 93

Siswa dikelompokkan dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang. Anggota kelompok terdiri dari heterogen meliputi kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar dan jenis kelamin.

b. Memulai kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan persentasi guru dalam menjelaskan berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan persentasi adalah mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.

c. Memberikan pemahaman konsep

Pemahaman konsep dengan cara siswa diberi tugas-tugas tersebut dengan cara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mngerjakan lembar jawaban tetapi juga mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberi tahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari sampai selesai semua anggota kelompok memahami materi pembelajaran tersebut.

d. Siswa memainkan pertandingan

Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam *Tournament* mingguan dan kelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini akan dijumlahkan untuk skor kelompok.

e. Memberi Penghargaan

Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang baik prestasinya atau yang melebihi kriteria tertentu. Penghargaan ini berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.<sup>9</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan TGT

*Teams Games Tournament* (TGT) sebagai suatu model pembelajaran mempunyai suatu kekurangan dan kelebihan.

##### a. Kelebihan TGT

Dibanding pembelajaran model-model lainnya, maka pembelajaran model TGT banyak memiliki kelebihan. Adapun yang menjadi kelebihan pembelajaran Model TGT adalah :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa lebih tinggi
3. Perilaku menganggap remeh siswa lain menjadi kecil
4. Motivasi belajar siswa menjadi bertambah
5. Pemahaman yang mendalam terhadap pokok bahasan
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dan antara siswa dan guru
7. Siswa dapat menelaah mata pelajaran atau suatu pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar. Selain itu kerja sama antar siswa juga dengan guru akan membuat interaksi dalam kelas akan menjadi hidup dan tidak membosankan.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Tukiran, *Model-model pembelajaran inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.67-71

<sup>10</sup> Tukiran, *Model-model pembelajaran inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.72-73

## **b. Kekurangan TGT**

Selain memiliki kelebihan pembelajaran model TGT juga memiliki kekurangan, adapun yang menjadi kekurangan pembelajaran Model TGT adalah :

### **1. Bagi Guru**

- a. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam pembagian kelompok
- b. Waktu yang dihabiskan oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang telah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

### **2. Bagi Siswa**

- a. Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa
- b. Sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.
- c. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menalarkan pengetahuannya kepada siswa lainnya.<sup>11</sup>

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Definisi Hasil Belajar**

---

<sup>11</sup> <http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com> (di akses 1 mei 2017)



Secara umum, belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>12</sup>

Senada dengan pendapat tersebut, pendapat lain mengemukakan bahwa, belajar adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh pengalaman-pengalaman. Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar membantu manusia menyesuaikan diri (adaptasi) dengan lingkungan. Dengan adanya proses belajar inilah manusia dapat bertahan hidup (*survived*). Selain itu belajar dapat dikatakan juga sebagai proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu yang bersifat relatif permanen.<sup>13</sup>

Bertolak dari teori tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam belajar terjadi proses perubahan-perubahan dalam tingkah laku dengan serangkaian kegiatan atau dengan kata lain belajar adalah merupakan suatu proses yang dapat membawa perubahan pada individu untuk mencapai tujuan tertentu. Disamping itu belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan, baik perubahan dalam penguasaan materi maupun perubahan dalam sikap perilaku dan keterampilan yang sebelumnya tidak dimiliki sebagai akibat atau hasil interaksi lingkungannya. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan salah satu ukuran mengenai tingkat keberhasilan siswa telah mengalami proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dilakukan siswa akan menghasilkan suatu perubahan dalam bidang pengetahuan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang diperoleh siswa terhadap pertanyaan dan tugas yang diberikan oleh

---

<sup>12</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan: dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1997), h. 92

<sup>13</sup> Zikri Neni Iska, *Psikologi Pengantar pemahaman Diri dan lingkungan*, (Jakarta: Kizi Brother's, 2008), h. 82

guru. Kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilepas kaitanya dengan proses belajar dan hasil belajar. Tanpa memahami hakikat proses belajar dan hasil belajar orang akan sulit untuk memahami dan melaksanakan kegiatan belajar dengan baik.

Semua proses belajar terjadi dalam dua macam hubungan, yaitu hubungan material dan hubungan sosial. Hubungan material ditandai dengan pertemuan anak dengan materi pembelajaran, sedangkan hubungan sosial ditandai dengan adanya hubungan antar anak dengan guru dan hubungan antar sesama anak/siswa lainnya.<sup>14</sup>

Hasil belajar adalah bentuk tingkah laku yang di harapkan meliputi tiga aspek yaitu: pertama, aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan yang kognitif dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan yang di perlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut. Yang kedua, aspek efektif yang meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap, mental perasaan dan kesadaran. Dan yang ketiga, aspek psikomotorik meliputi perubahan-perubahan dalam segi-segi bentuk tindakan motorik.<sup>15</sup>

## 2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Sistem pendidikan mempunyai beberapa tujuan baik itu tujuan kurikulum maupun tujuan instruksional, pada penelitian ini menggunakan klasifikasi hasil belajar (prestasi belajar). Hasil belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

### a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang mencakup aktifitas otak adalah termaksud ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu memiliki enam jenjang berfikir, antara lain yaitu: (1) Pengetahuan/ hafalan/

---

<sup>14</sup> Yusron Alex Wijaya, J.A. Pramukantoro, “pengaruh teknik pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat menerapkan dasar-dasar elektronika digital di smk negeri 1 sidoarjo.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Teknik Elektro*. Vol:2 no 1, (2013 ) h.3 (17 oktober 2016)

<sup>15</sup> Zakaria Daradjah, dkk. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008,)h

ingatan (*knowledge*), (2) Pemahaman (*Comprehension*), (3) Penerapan (*Application*), (4) Analisis (*Analysis*), (5) Sintesis (*Synthesis*), (6) Penilaian (*Evaluation*).<sup>16</sup>

Perubahan yang terjadi pada ranah kognitif ini tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang di alami oleh siswa. Dengan pengertian bahwa perubahan yang terjadi pada ranah kognitif diharapkan siswa mampu melakukan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi sesuai dengan bidang studi yang dihadapinya.

#### b. Ranah Afektif

Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa setiap orang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Adapun jenis ketegori dalam ranah ini adalah sebagai hasil belajar mulai dari tingkat dasar sampai dengan kompleks. Ranah afektif berkenaan dengan sikap terdiri dari: a) Penerimaan (*receiving*): kepekaan atau keinginan menerima/ memperhatikan fenomena dan stimulasi, menunjukkan perhatian yang terkontrol dan terseleksi. b) Responsi (*responding*): menunjukkan perhatian aktif, melakukan sesuatu fenomena, setuju, ingin, puas menanggapi. c) Penilaian (*valuing*): menunjukkan konsistensi perilaku yang mengandung nilai, termotivasi berperilaku sesuai dengan nilai yang pasti, komitmen terhadap suatu nilai. d) Pengorganisasian (*organization*): mengorganisasi nilai-nilai yang relevan ke dalam suatu sistem, menentukan saling hubungan antar-nilai, memantapkan suatu nilai yang dominan dan diterima dimana-mana. e) Pembentukan karakter (*characterization*): menginternalisasi nilai-nilai/sistem

---

<sup>16</sup> Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h.50

menjadi karakter, menempatkan nilai dalam hirarki nilai individu, mengorganisasikan nilai secara konsisten, mengontrol tingkah laku individu.<sup>17</sup>

Pada ranah ini siswa mampu lebih peka terhadap nilai etika yang berlaku, dalam bidang ilmunya perubahan yang terjadi cukup mendasar, maka siswa tidak hanya menerimanya dan memperhatikan saja melainkan mampu melakukan suatu system nilai berlaku dalam ilmunya.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu tersebut. perubahan itu adalah hasil yang dicapai dari proses belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan luar individu proses ini tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis.

Oleh karena itu, proses belajar telah terjadi dalam diri seseorang hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, karena aktifitas belajar yang telah dilakukan. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak berilmu menjadi berilmu dan sebagainya. Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

a. Faktor Internal

---

<sup>17</sup> Ahmad Sofyan, dkk, *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: UIN Press, 2006), h. 22-23

Faktor-faktor internal yaitu faktor yang secara langsung terdapat pada diri siswa yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa. Adapun faktor-faktor internal tersebut diantaranya adalah:

### 1. Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis anak misalnya badan dalam kondisi sehat, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Selain itu, yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi panca indera, terutama indera penglihatan dan indera pendengaran.

### 2. Kondisi Psikologis

Setiap siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, sehingga perbedaan-perbedaan itu yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, minat, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif.

### b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal adalah faktor yang sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan disekitar siswa. Adapun faktor-faktor eksternal tersebut yaitu:

#### 1. Faktor *Environmental Input* (lingkungan)

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/ alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik/ alam didalamnya ialah seperti suhu, kelembaban, kepegangan udara, dan sebagainya. Belajar dalam keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

Lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lain. Lingkungan sosial berwujud manusia misalnya ialah ada orang mondar-mandir didekatnya, keluar masuk kamarnya, atau berbicara dengan suara yang cukup keras didekatnya. Lingkungan sosial dalam hal lain misalnya, suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas, gemuruhnya pasar, dan sebagainya.

## 2. Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang.

Faktor-faktor instrumental ini dapat berwujud faktor-faktor keras (*hardware*) dan faktor-faktor lunak (*software*). Faktor-faktor keras (*hardware*) yang termaksud didalamnya seperti gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan, dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk faktor-faktor lunak (*software*) ialah kurikulum, bahan/ program yang harus dipelajari, dan pedoman-pedoman belajar dan sebagainya.

## 3. Faktor Pendekatan Belajar (*approach to learning*).

Faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.<sup>18</sup>

Faktor-faktor diatas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. seorang siswa yang bersikap *conversing* terhadap ilmu pengetahuan (faktor eksternal), biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berintelengensi tinggi (faktor internal) dan mendapat

---

<sup>18</sup> Mubin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010),h.192

dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal) mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil belajar. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut di ataslah, muncul siswa-siswa yang *Highachievers* (berprestasi tinggi) dan *Underachievers* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali. Dalam hal ini, seseorang guru yang kompeten dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar mereka.<sup>19</sup>

### **C. Pembelajaran IPA**

#### **1. Pengertian IPA di SD/MI**

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi, IPA atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD/ MI yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dan cara yang lain.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

---

<sup>19</sup> Mubin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010), h.193

pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.<sup>20</sup>

## **2. Tujuan Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA yang dilaksanakan pada jenjang SD/ MI bertujuan agar siswa:

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- b. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- c. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>20</sup> <http://dodirullyandapgsd.blogspot.com/2017/08/hakikat-dan-tujuan-pembelajaran-ipa.html> diunduh pada tanggal 8 mei 2017



- d. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari
- e. Mengaitkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
- f. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.<sup>21</sup>

### **3. Fungsi Pembelajaran IPA**

Fungsi Mata Pelajaran IPA dengan jelas tercantum dalam Depdiknas (2004). Adapun fungsi Mata Pelajaran IPA tersebut adalah:

- a. Menambahkan keyakinan kepada Tuhan yang Maha Esa.
- b. Menambahkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah.
- c. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki IPA dan teknologi
- d. Menguasai konsep IPA untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.<sup>22</sup>

### **4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>21</sup> <http://cumannulisaja.blogspot.com/2017/10/hakekat-pembelajaran-ipa-di-sd.html> diunduh pada tanggal 8 mei 2017

<sup>22</sup> <https://laporanipa.wordpress.com/tag/fungsi-mata-pelajaran-ipa/> diunduh pada tanggal 8 mei 2017

Pembelajaran IPA memiliki peran yang sangat penting. Kemajuan IPTEK yang begitu pesat sangat mempengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan terutama pendidikan IPA di Indonesia dan Negara-negara maju. Pendidikan IPA telah berkembang di Negara-negara maju dan telah terbukti dengan adanya penemuan-penemuan baru yang terkait dengan teknologi. Akan tetapi di Indonesia sendiri belum mampu mengembangkannya. Pendidikan IPA di Indonesia belum mencapai standar yang diinginkan, padahal untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sains penting dan menjadi tolak ukur kemajuan bangsa.

Kenyataan yang terjadi di Indonesia, mata pelajaran IPA tidak begitu diminati dan kurang diperhatikan. Apalagi melihat kurangnya pendidik yang menerapkan konsep IPA. Permasalahan ini terlihat pada cara pembelajaran IPA serta kurikulum yang diperlakukan sesuai atau malah mempersulit pihak sekolah dan siswa didik, masalah yang dihadapi oleh pendidikan IPA sendiri berupa materi atau kurikulum, guru fasilitas, peralatan siswa dan komunikasi antara siswa dan guru.

Oleh sebab itu, untuk memperbaiki pendidikan IPA di SD diperlukan pembenahan kurikulum dan pengajaran yang tepat dalam pendidikan IPA. Masalah ini juga yang mendasari adanya kurikulum yang disempunakan (KYD) yang saat ini sedang dikembangkan di sekolah-sekolah, yaitu K-13.

## **D. Penelitian Relevan**

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN 3 SAWA Kecamatan Sawa

Kabupaten Konawe utara *Melalui Strategi Cooperative learning Model Teams Games Tournament (TGT)*

## 2. Manfaat Praktis

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Rusdiani program kualifikasi sekolah kualifikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri tahun 2012 yang berjudul: ***“Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III SD Negri 12 Kendari”***. Hasil tes pada siklus I menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran sholat mengalami peningkatan dari tes awal. Siswa yang memperoleh nilai di atas 70 pada kelompok 1 sebanyak 4 orang siswa kelompok II sebanyak 3 orang siswa dan pada kelompok III sebanyak 3 siswa selanjutnya pada kelompok IV sebanyak 4 orang siswa serta kelompok V sebanyak 3 orang siswa. Jadi secara keseluruhan dari 5 kelompok yang tuntas sebanyak 17 orang atau sebesar 67% dengan nilai rata-rata 69,29% mengalami peningkatan sebesar 17% dari hasil prasiklus. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan 92% dengan rata-rata nilai 79,05% dengan nilai di atas 70 sebanyak 22 orang dari 25 orang siswa maka hasil belajar meningkat 10%.
2. Puput Sulistiani dalam penelitiannya yang berjudul ***“Aplikasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Kompetensi Berfikir Kreatif pada Pembelajaran PAI Siswa Kelas IV SD Negri 1 Kenteng Nogosari Boyolali”*** tahun 2009/2010. Dengan durasi penelitian terjadi selama siklus yang mana hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai rata-rata diskusi kelompok sebanyak 63,5 dan rata-rata kelas 61,9% dengan rincian siswa yang mendapat nilai > 65 sebanyak 12 siswa atau 54,54% dan yang mendapat nilai < 65 sebanyak 10 siswa atau 45,45%.

Pada siklus II nilai rata-rata diskusi kelompok sebanyak 78 dan rata-rata kelas mencapa 68 dengan rincian siswa yang mendapat nilai > 65 sebanyak 18 siswa atau 81,82% dan yang mendapat nilai < 65 sebanyak 4 siswa atau 18,18%. Pada siklus III nilai rata-rata diskusi kelompok 81 dan nilai rata-rat kelas mencapai 76,14 dengan rincian semua siswa mendapat nilai < 65. Dengan demikian, hasil penelitian tersebut bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kopetensi berfikir kreatif pada siswa kelas IV SD Negri 1 Kenteng Nogosari Boyolali Tahun Ajaran 2009/2010.

