

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lampiran Permendiknas RI No. 41 tahun 2007 menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam setiap satuan pendidikan dasar baru interaktif menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam hendaknya melibatkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisien dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan dan/atau kelompok) serta peserta didik (perorangan, kelompok, dan/atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan lainnya. Isi dari kegiatan adalah bahan (materi) belajar yang bersumber dan kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.¹

Menurut Dimiyati dan Mudjiono 1994, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol kata. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat

¹ISJONI, *cooperative Learning*, (Bandung, ALFABETA, 2014), hlm 11

diamati atau diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.²

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan 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. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.³

Agar tujuan pelajaran tercapai, maka diperlukan usaha keras dari seorang guru untuk membentuk kondisi pembelajaran yang kondusif. Dalam pembelajaran IPA, guru harus memiliki strategi mengajar yang dapat membuat siswa belajar secara aktif, efisien serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu guru harus menguasai dan menerapkan teknik penyajian pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di MI siswa pada saat proses pembelajaran khususnya dalam diskusi kelompok hanya siswa yang berkemampuan tinggi saja yang sering mendominasi dalam pembelajaran. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah atau kurang, merasa malu untuk bertanya kepada teman-temannya. Hal itu disebabkan rasa kerja sama dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya sangat kurang. Jadi dalam pembelajaran IPA terasa kurang menyenangkan. Seringkali di dalam kelas, pembelajaran hanya didominasi oleh guru. Hal itu mengakibatkan siswa kurang semangat terhadap

² Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 38

³ BSNP, *Model Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Depdiknas, 2006) hlm. 5

pelajaran yang di berikan oleh guru, dan hal tersebut membuat hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan cara penerapan suatu model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa/siswi. Peneliti memilih model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) karena di MI Hijriyah II belum diterapkan model pembelajaran ini. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model cooperative learning tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa MI Hijriyah II Palembang. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative* tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MI Hijriyah II Palembang.

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena di TGT ini mendorong siswa untuk saling kerja sama dan saling membantu satu sama lainnya. Jadi dengan menerapkan model pembelajaran kooperative Learning tipe TGT dalam pembelajaran IPA siswa lebih aktif dan termotivasi untuk memahami materi yang di berikan guru. Sehingga hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA meningkat.

Dari latar belakang di atas maka tema yang di angkat berjudul “***Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Hijriyah II Palembang***”. Dalam penelitian ini, pada penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) akan difokuskan untuk menggunakan mata pelajaran (IPA) Ilmu Pengetahuan Alam.

B. Permasalahan

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut

- a. Guru belum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran
- b. Pembelajaran masih berpusat ke pada guru
- c. Hasil belajar siswa belum sepenuhnya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)

2. Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang diteliti dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis membatasi pembahasan ini yang berkisar pada masalah “Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi daur air dan peristiwa alam di fokuskan pada siswa kelas V B dan V C di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang.

3. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI Hijriyah II Palembang ?

2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas Eksprimen yang di terapkan dan kelas Kontrol yang tidak di terapkan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI Hijriyah II Palembang ?
3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI Hijriyah II Palembang ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Masalah

Adapun tujuan yang di jabarkan oleh penulis sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI Hijriyah II Palembang.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas Eksprimen yang di terapkan dan kelas kontrol yang tidak di terapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team games Tournament* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI Hijriyah II Palembang
- c. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI Hijriyah II Palembang

2. Manfaat Penelitian

Secara Teoritis, diharapkan penelitian dapat menambah wawasan dan keilmuan khusus nya pada masalah yang berkenaan dengan Pengaruh Model Pembelajaran

Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V.

Secara Praktis, di harapkan penelitian ini dapat berguna bagi seorang pendidik untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang di maksud dalam penelitian ini adalah mengkaji dan memeriksa daftar kepustakaan yang bertujuan untuk mengetahui penelitian-penelitian yang pernah di lakukan sebelum nya mengenai masalah yang berkaitan dengan yang sedang meneliti bahas sekarang.

Sehubungan dengan skripsi berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning tipe team games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Palembang”. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu dengan yang relevan dengan penelitian ini.

Pertama, Evadewi, dalam skripsinya yang berjudul “***Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Dengan Menggunakan Pembelajaran Model Team Games Tournament (TGT) Di Kelas VII.1 Mts Negeri Tulung Selapan***”. Hasil penelitian strategi TGT dalam pembelajaran ini mencakup presentasi, belajar tim, tournament, dan penghargaan kelompok, secara keseluruhan peningkatan terjadi cukup baik, pada aspek keaktifan siswa pada observasi awal 50,16 %. Kemudian pada siklus I 63, 64% dan siklus II 84.93 HI ini mengalami peningkatan cukup baik yaitu 34.77%. Sedangkan pada prestasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 61%

dengan kategori tinggi (11 tuntas), kemudian siklus 1 83% kategori sangat tinggi (17 tuntas).

Perbedaan nya antara penulis dan peneliti terdahulu ialah terdapat di dalam mata pelajaran, peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran Aqidah Akhlak untuk di teliti. Sedangkan, penulis menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai masalah yang akan di teliti. Adapun persamaannya, terdapat pada Model Pembelajaran, yaitu penulis dan peneliti terdahulu menggunakan *Model Team Games Tournament (TGT)*.

Kedua, Ahmad Sarnubi, dalam skripsinya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V MI Nurul Ulum Perbandingan Kec. Sungai Rotan Kab.Muara Enim”** . Hasil pengamatan pembelajaran dengan model pembelajaran model kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* dilaksanakan dengan lima langkah yaitu mengelompokkan siswa, guru mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa, pemahaman konsep hingga semua siswa memahami materi, memainkan pertandingan/ tournament, guru memberikan penghargaan. Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan partisipasi siswa sebesar 67% dan setelah tindakan siklus II meningkatkan menjadi 83%.

Persamaan yang terdapat di dalamnya antara peneliti terdahulu dengan penulis ialah sama-sama menggunakan Mata pelajaran IPA sebagai objek pelajaran yang akan di teliti dan juga model pembelajaran *Team Games Tournament*. Adapula perbedaan yang terdapat diantara keduanya terdapat pada kelas dan tempat, peneliti terdahulu menjadikan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Penandingan sebagai Sampel Penelitiannya,

sedangkan penulis menjadikan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II sebagai sampel penelitiannya.

Ketiga, Musfiroh Afita, dalam skripsinya yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VB MI Munawariyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga**”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2015/2016. Pada siklus I keaktifan interaksi belajar siswa yang berkriteria baik 64, 52%, meningkatkan menjadi 90,32% pada siklus II. Pada pra tindakan hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata 71,67, meningkatkan menjadi 75,25 pada siklus I, dan meningkatkan menjadi 82, 35 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan yang terdapat di dalam nya antara peneliti tersebut dengan penulis ialah sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* dan meneliti di Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan Perbedaan yang terdapat di dalam skripsi terdahulu dengan penulis ialah pada Penerapan sedangkan penulis lebih kepada Pengaruh Dan juga terdapat perbedaanya pada mata pelajaran dan tempat meneliti.

Keempat, Siti Nurazizah dalam skripsi nya berjudul” **Pengaruh Model Pembelajaran Cooverative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat**”. Berdasarkan penelitian jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini yang

digunakan yaitu *non equivalent control group design*. teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik Tes. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas Kontrol sebesar yaitu 70,80. Perbandingan nilai N-Gain kelas eksperimen dengan kelas Kontrol yaitu 0.59 dengan 0,51, selisih N- Gain kedua kelas tersebut sebesar 0.08. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test pooled varians diperoleh data t_{hitung} sebesar $2,68 > 2,02$) berarti H_a diterima.

Persamaan yang terdapat didalam nya antara peneliti tersebut dengan penulis adalah sama-sam menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan perbedaan yang terdapat didalam skripsi terdahulu dengan penulis ialah pada mata pelajaran Matematika sedangkan penulis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Kelima, Suniasih, dalam skripsi berjudul nya” **Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe Team Games Tournament terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus VIII Suwat, Gianyar**. Dasarkan penelitian data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPA. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar IPA dalam bentuk tes objektif pilihan ganda biasa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji-t. Dari analisis data diperoleh rata-rata kelompok eksperimen $X_1 = 75,88 > X_2 69,83$ kelompok Kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 62$ diperoleh $t_{tabel} = 2,00$ dan $t_{hitung} = 4,27$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Persamaan yang terdapat didalam nya antara penulis dengan skripsi terdahulu ialah sama-sama menggunakan model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan nya antara penulis dengan

skripsi tersebut ialah tempat penelitian dan kelas peneliti menggunakan kelas IV sedangkan skripsi terdahulu kelas V.

E. Kerangka Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dan model pembelajaran juga dapat dijadikan pola pilihan, artinya seorang guru atau pendidik itu boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien.

Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada.⁴

2. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Soekamto, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.⁵ Menurut Joice, Weil, dan Calhoun model pembelajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran yang juga meliputi perilaku kita sebagai guru saat model tersebut berhasil diterapkan. Dalam bagian lain, Joice juga menjelaskan secara lebih spesifik, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan

⁴Hamzah b uno, *Perencanaan pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm 2

⁵Trianto, *desain pengembangn pembelajaran tematik*, (jakarta: kencana prenada media group, 2011), hlm

sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain sebagainya. Hal serupa juga dikemukakan oleh Soekamto bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar⁶.

3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran (*cooperatif Learning*) berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Jadi dapat diuraikan bahwa model pembelajaran kelompok (*cooperative Learning*) adalah suatu model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang yang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam mengikuti kegiatan belajar.

Pembelajaran *cooperative learning* sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperative akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Anita Lie menyebut model pembelajaran kelompok (*cooperative Learning*) dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi

⁶Andi prastowo, *pengembangan bahan ajar tematik*, (jakarta: kencana prenadamedia group, 2014), hlm.215

kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang 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 orang saja.

Model pembelajaran kelompok ini bukan bermaksud untuk menggantikan pendekatan kompetitif (persaingan). Nuansa kompetitif dalam kelas akan sangat baik bila diterapkan secara sehat. Pendekatan kompetitif ini adalah sebagai alternatif pilihan dalam mengisi kelemahan kompetisi, yakni hanya sebagian siswa saja yang akan bertambah pintar, sementara yang lainnya semakin tenggelam dalam ketidaktahuannya. Tidak sedikit siswa yang kurang pengetahuannya merasa malu bila kekurangannya di expose. Kadang-kadang motivasi persaingan akan menjadi kurang sehat bila para murid saling mengiginkan agar siswa lainnya tidak mampu, katakanlah dalam menjawab soal yang diberikan guru. Sikap mental inilah yang dirasa perlu untuk mengalami improvement (perbaikan).

Ciri-ciri model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) adalah:

- a. Setiap anggota memiliki peran
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Keunggulan model pembelajaran kelompok (*coopertive learning*) adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman, yang di peroleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok. Dan juga siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, di samping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa seti kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas. Di dalam model pembelajaran ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokrati. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun siswa bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Kelemahan dari model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) bersumber dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam(intern) dan faktor dari luar (ekstern), faktor dari dalam, yaitu

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu,
- b. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka di butuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai,
- c. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecendrungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah di

tentukan, dan d. Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.⁷

- b. Salah satu sikap yang dimiliki siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, yaitu setiap siswa memiliki sikap keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan sikap yang dimiliki setiap individu sebagai hasil proses pemaknaan terhadap proses belajar, tetapi hasil ini tidak diperoleh secara menyeluruh oleh individu di dalam kelas, melainkan hanya sebagian saja yang dimiliki siswa tersebut. Hal ini tergantung dari tingkat pemaknaan setiap individu dalam proses belajar mengajar di kelas. Keterampilan sosial akan nampak jika individu itu merealisasikan apa yang ia peroleh sebagai hasil belajar. Sikap keterampilan sosial ini terlihat dari perbuatan siswa. Misalnya siswa tanggap terhadap masalah keberhasilan di kelas, tanggap terhadap keamanan di kelas, tanggap terhadap iuran wajib di kelas, tanggap terhadap hak sebagai siswa di kelas, di keluarga. Di sekolah, di masyarakat dan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

4. *Team Games Together (TGT)*

Model pembelajaran *Team Games Together* merupakan salah satu dari model pembelajaran *Cooperative Learning*. Pembelajaran Kooperatif meniscayakan adanya suasana saling ketergantungan yang positif antar siswa dalam mencapai tujuan.⁸ Teknis pelaksanaannya di setiap siswa itu ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3-4 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Di dalam TGT setiap anggota di tugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota

⁷ISJONI, *Cooperative Learning*. Op cit, hlm 15-26

⁸ Ismail Sukardi, *Model dan Metode Pembelajaran Modern: Suatu Pengantar*, (Palembang : Tunas Bangsa, 2011), hlm. 109

lainnya lalu mereka di uji melalui game. Nilai mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing di buat dalam tabel tournament.⁹

Di dalam *Team Games Tournament (TGT)* siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point pada skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas. Permainan tersebut dilakukan di meja-meja turnamen. Setiap meja dapat diisi oleh wakil kelompok yang berbeda, namun, yang memiliki kemampuan setara. Permainan ini berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan setiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untu menjawab pertanyaan sesuai dnegan angka tersebut. Skor kelompok diperoleh dari sumbangan setiap siswa untuk diakumulasikan. Turnamen ini dapat berperan sebagai *review* materi pelajaran.¹⁰

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut pemikiran Gagne, hasil belajar adalah

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulas simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan,
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorasi,

⁹ Miftahul Huda, cooperative learning : metode, teknik, struktur dan model penerapan, (yogyakarta : Pustaka Belajar, 2014), hlm. 117

¹⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 230

c.kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembang kan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas, d. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah, e. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, f.Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut, sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowlage (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), syynthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding(memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi). Characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Yang harus diingat adalah, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang di kategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di

atas tidak di lihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.¹¹ Hal tersebut serupa juga di kemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol kata. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati atau diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.¹² Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Bloom ada tiga ranah atau domain hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Yaitu:

- a. Cognitive domain (ranah kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.
- b. Affective domain (ranah afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- c. Psychomotor domain (ranah psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

¹¹Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (yogyakarta, Pustaka Belajar,2009). Hlm 5-7

¹²Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan. Opp.cit* hlm. 38

Hasil belajar peserta didik digunakan guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria yang telah ditetapkan yang disebut dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.¹³

Menurut Susanto, (2016:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang di maksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.¹⁴

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam (IPA)

Secara umum, IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang gejala alam yang selalu terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua aspek kehidupan seperti kelistrikan, gerak, panas, bahan pembuat barang, sumber kebutuhan hidup dan gejala-gejala kehidupan merupakan peristiwa IPA. Dalam IPA terdapat beberapa cabang ilmu. Fisika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang mendasari perkembangan teknologi dan komunikasi. Kimia merupakan bagian ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang bahan reaksi-reaksi yang terjadi. Dalam biologi maupun kedokteran,

¹³Dedy Kustawan, *Analisis Hasil Belajar*, (jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2013), hlm.15

¹⁴Ahmad susanto, teori belajar dan pembelajaran di sekolah Dasar, cet.ke-IV (jakarta: PRENADAMEDIA, 2016), hlm 5

fisika merupakan ilmu dasar yang sangat diperlukan dalam pengoperasian beberapa alat kedokteran atau biologi.¹⁵

Ada tiga istilah yang terlibat dalam hal ini, yaitu “ilmu”, “pengetahuan”. Dan “alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Dalam hidupnya banyak sekali pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. Ilmu adalah pengetahuan ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dua sifat utama ilmu adalah rasional, artinya masuk akal, logis atau dapat diterima akal sehat, dan objektif, artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataannya atau sesuai dengan pengamatan. Dengan pengertian ini, IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini.¹⁶

F. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran yang diterapkan di kelas V B dan V C yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)

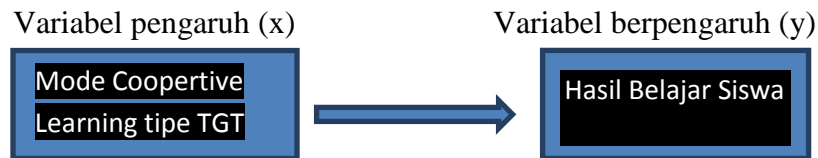
b. Variabel terikat

¹⁵Andri Panduwani, *IPA dalam kehidupan sehari-hari*, (Klaten: PT Intan Pariwara, 2009), hlm 1

¹⁶Asih widi wisudawati, *metodologi pembelajaran IPA*, Op Cit., hlm. 23-96

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat di dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa di kelas V MI Hijriyah II Palembang.

Skema Variabel



2. Defenisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan serta diamati. Kedudukan definisi operasional dalam suatu penelitian sangat penting karena dengan adanya definisi akan mempermudah para pembaca dan penulis itu sendiri dalam memberikan gambaran atau batasan tentang pembahasan dari masing-masing variabel.

a. Model pembelajaran Cooperative learning Tipe Team Games Tournament (TGT)

Pada penelitian ini penulis membahas tentang Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, yaitu model pembelajaran dimana seorang guru membeikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam suatu kelompok dan menjawab soal yang telah diberikan secara bersama-sama dan mendapatkan poin atas jawaban yang benar dan juga guna untuk mempererat keersamaan.

b. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol kata.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan proporsi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian¹⁷. Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti yang dirumuskan atas dasar *terkaan* atau *conjecture* peneliti. Jawaban sementara ini selanjutnya akan diuji dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian, dan hasil pengujian itu adalah kesimpulan atau generalisasi yang juga merupakan temuan-temuan penelitian yang bersangkutan. Meskipun keberadaan hipotesis adalah kesimpulan terkaan, namun dalam membuat terkaan itu diperlukan dasar acuan, di antaranya adalah teori. Jadi ada keterkaitan erat antara teori dan hipotesis.¹⁸

Hipotesis adalah “jawaban sementara” terlebih dahulu memberikan jawaban sementara, peneliti terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian kuantitatif. Sebelum peneliti mengadakan proses pengumpulan data lapangan dan menganalisisnya untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang dirumuskan. Hipotesis juga penting perannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variabel dalam permasalahan penelitian.¹⁹

Ha: Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah

¹⁷Bambang prasetyo, *Lina miftahul jannah, metode penelitian kuantitatif*, (jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.76

¹⁸Mohammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Angkasa, 1993), hlm 31

¹⁹Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), hlm 40-41

Ho : Tidak terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kelompok terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah

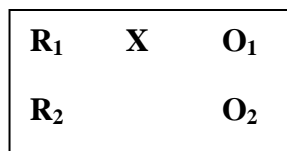
H. Metodologi Penelitian

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini penulis menggunakan Eksperimen dengan bentuk *True Experimental Design* yaitu: *Posttest-only Control Design* dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penggunaan pendekatan kuantitatif karena peneliti ingin mengadakan uji coba pengaruh hasil belajar menggunakan metode pembelajaran dilaksanakan di MI Hijriyah II Palembang.

b. Design Penelitian Eksperimen

Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan kelompok yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol). Dengan demikian penelitian ini menggunakan *Posttest-only Control Design* dan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:



Keterangan:

R₁ = Kelompok Eksperimen

R₂ = Kelompok Control

O₁ = Hasil Kelompok yang diberi Perlakuan

O₂ = Hasil Kelompok yang tidak diberi Perlakuan

c. Jenis dan Sumber data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

1). Jenis data

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka yaitu data hasil analisis pengaruh model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V MI Hijriyah II Palembang. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa jenis data yang berupa angka-angka yang meliputi data tentang jumlah guru, dan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan yang di teliti.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terhadap hasil belajar siswa Kelas V MI Hijriyah II Palembang. Dalam penelitian ini data kualitatif nya berupa jenis data non angka.

2). Sumber data

a). Sumber data primer yaitu merupakan data yang di peroleh dari dan guru Ilmu Pengetahuan Alam kelas V, dan siswa yang menjadi objek penelitian.

b) Sumber data sekunder yaitu bersifat penunjang dalam penelitian ini meliputi fasilitas pendidikan, jumlah siswa, sarana dan prasarana pendidikan,serta hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang di teliti.

d. Populasi dan Sampel

1). Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.²⁰

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa siswi kelas V di MI Hijriyah II Palembang yang berjumlah 155 siswa yang terdiri dari 4 kelas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel I
Jumlah populasi
Siswa kelas V MI Hijriyah II Palembang

Nama Sekolah	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
MI hijriyah II Palembang	V A	22	17	39
	V B	23	17	40

²⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm.

	V C	23	17	40
	V D	20	16	36
Jumlah		88	67	155

Sumber: Tata Usaha MI Hijriyah II Palembang Tahun 2017/2018

2). Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel harus benar-benar representatif (mewakili).²¹

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B dan V D MI Hijriyah II Palembang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik ini dilakukan dengan cara pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

e. Teknik Pengumpulan Data

1). Observasi

Metode observasi awal yang dilakukan peneliti untuk melihat proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan melihat

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet.25, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 81

ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah tersebut

2). Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang.²² Penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan beberapa data seperti : jumlah siswa, jumlah guru, dan jumlah sarana prasarana sekolah di MI Nurul yaqin Palembang

3). Tes

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang ditentukan. Dalam penelitian ini tes berfungsi untuk mengetahui hasil belajar siswa secara keseluruhan setelah diterapkan metode Team Games Tournament (TGT)

f. Teknik Analisis Data Tes

Analisis data digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian yaitu terdapat penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Team games Tournament terhadap hasil belajar IPA siswa di MI Hijriyah II Palembang. Sebelum dilakukan analisis dan pengujian hipotesis, dilakukan uji persyaratan lebih dahulu terhadap data mengenai hasil belajar IPA siswa yang telah di peroleh.

²²Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif dan kuantitatif R & D. ibid.*, hlm 224-234

1) Uji Normalitas

Setelah mendapatkan nilai posttest ke dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol maka data tersebut di uji ke normalannya. Apakah data ke dua kelompok tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang di gunakan adalah uji liliefors.

Pertama, menentukan taraf signifikan (α), yaitu misal nya pada $\alpha = 5\%$ (0,05) dengan hipotesis yang akan diuji:

H_0 : data berdistribusi normal, meiwawan

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Dengan kreteria pengujian:

Jika $L_o = L_{hitung} < L_{tabel}$ diterima H_0 , dan

Jika $L_o = L_{hitung} > L_{tabel}$ tolak H_0

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol (H_0), dilakukan dengan membandingkan L_o ini dengan nilai kritis L_{kritis} atau L_{tabel} yang didapat dari table Liliefors untuk taraf nyata (signifikan) yang dipilih, misal $\alpha = 0,05$. Untuk mempermudah perhitungan dibuat dalam bentuk tabel.

2). Uji Homogenitas

Uji homogenitas data di lakukan untuk mengetahui kesetaraan data atau ke homogenan data, selanjut nya untuk menentukan statistik uji t yang akan di gunakan dalam penguji hipotesisi Uji Homogenitas di lakukan dengan penyelidikan apakah sampel mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji statistik di gunakan adalah uji F.

Langkah-langkah melakukan pengujian homogenitas dengan uji F sebagai berikut.

a.) Tentukan taraf signifikan (α) untuk menguji hipotesis

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (Varian 1 sama dengan varian 2 atau homogen)

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (Varian 1 tidak

sama dengan varian 2 atau tidak homogen

Dengan kriteria pengujian :

- Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$; dan
- Tolak H_0 Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

b). Menghitung varian tiap kelompok data

c). Tentukan Nilai F_{hitung} , Yaitu : $F_{hitung} = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$

(Supardi, 2013:143)

d). Tentukan nilai F_{tabel} untuk taraf signifikan α , $dk_1 = dk_{pembilang} = n_a - 1$, dan $dk_2 = dk_{penyebut} = n_b - 1$. Dalam hal ini, $n_a =$ banyak nya data kelompok varian terbesar (pembilang) dan $n_b =$ banyak nya data kelompok varian terkecil (penyebut)

e). Lakukan pengujian dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dan F_{tabel}

Jika sudah di dapatkan bahwa kedua data berdistribusi normal dan homogen maka dapat di lanjutkan ke tahap uji-t

3). Uji Hipotesis

Guna membuktikan hipotesis yang telah di rumuskan dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan maka hasil dari tes akan di analisis dengan menggunakan Uji t di gunakan untuk menguji hipotesis yang di temukan dalam penelitian ini

a) Hipotesis

$$H_0 : \mu_A = \mu_B$$

$$H_1 : \mu_A \neq \mu_B$$

Keterangan

μ_A = rerata data kelas eksperimen

μ_E = rerata data kelompok kontrol

H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran kelompok terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Hijriyah II Palembang

H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran kelompok terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Hijriyah II Palembang

b). Statistik uji Hipotesis

(1) Jika data berasal populasi yang berdistribusi normal dan varians dalam populasi bersifat homogen, maka untuk uji di lakukan dengan uji statistik t :

$$t = \frac{X_A - X_B}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

di mana

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A - 1)S_A^2 + (n_B - 1)S_B^2}{n_A + n_B - 2}} \quad (\text{sukardi, 2014 :329})$$

keterangan

t = harga skor kelompok eksperimen

X_A = rerata skor kelompok eksperimen

X_B = rerata skor kelompok kontrol
= varians kelompok eksperimen
= varians kelompok kontrol
= banyaknya sampel kelompok eksperimen
= banyaknya sampel kelompok kontrol

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai dari tabel distribusi t (t_{tabel}). Cara penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikansi tertentu: (misal $\alpha = 0,05$) dan $dk = n_A + n_B - 2$

Kriteria pengujian hipotesis

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan

Terima H_1 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah mengetahui secara keseluruhan dalam menyusun penelitian ini, maka sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, variable penelitian, hipotesa, definisi operasional, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua yang berisi pembahasan tentang pengaruh model pembelajaran kelompok dan faktor yang mempengaruhinya..

BAB III HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini menyajikan data yang di peroleh dari penelitian yang meliputi gambaran umum Madrasah MI Hijriyah II Palembang, yang meliputi : 1. Letak geografis MI Hijriyah II Palembang. 2. Profil MI Hijriyah II Palembang. 3. Visi, Misi dan Tujuan MI Hijriyah II Palembang 4. Keadaan saran dan prasarana sekolah.

BAB IV ANALISIS DATA

Mengemukakan hasil penelitian pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe *team games tournament* dan faktor yang mempengaruhinya.

BAB V PENUTUP

Yang berisi kesimpulan dan saran