

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) MATERI GAYA DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DIKELAS IV  
MI HIJRIYAH 6 PALEMBANG**



**Skripsi**

Diajukan Kepada Program Kualifikasi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
IAIN Raden Fatah Palembang Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Oleh

**NAMA : YANI SUSILAWATI**

**NIM : 10 04 127**

**PROGRAM KUALIFIASI S1  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN FATAH  
PALEMBANG  
2014**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya dalam suatu kelas terdapat banyak hal perbedaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan itu meliputi tingkat kepandaian, minat serta bakat siswa. Oleh karena itu, peran guru harus terus ditingkatkan. Kegiatan kelas merupakan inti program pendidikan dan guru memegang peran penting dalam bimbingan. Guru adalah orang dewasa yang paling berarti bagi siswa. Gurulah yang menolong siswa untuk mempergunakan kemampuannya secara efektif. Keberhasilan guru melaksanakan perannya mengajar siswa bergantung pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang baik di kelas.<sup>1</sup>

Inti dari kegiatan proses belajar mengajar adalah menanamkan sejumlah norma ke dalam jiwa anak didik. Semua norma yang diyakini mengandung kebaikan perlu ditanamkan pada diri siswa melalui peranan guru dalam pengajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru harus dengan iklas dalam bersikap, berbuat dan mau memahami anak didiknya dengan segala konsekuensinya. Oleh karenanya, guru harus pandai

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung, Sinar Baru Al-Gensindo, 2004), hlm.196

menggunakan berbagai media dan pendekatan secara arif dan bijaksana, bukan sembarangan yang biasa merugikan anak didik. Pandangan guru terhadap anak didik akan menentukan sikap dan perbuatan dan setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai anak didik.<sup>2</sup>

Untuk menciptakan suasana kelas yang hidup, menyenangkan, harmonis, tidak tertekan sehingga dapat menyemangati peserta didik untuk senang belajar serta untuk meningkatkan ketiga domain yang dimiliki oleh siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.

Model pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu dilakukan oleh guru secara maksimal oleh guru seperti hanya dengan secara maksimal oleh guru seperti hanya dengan kata – kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikokritkan dengan kehadiran strategi. Dengan demikian siswa lebih mudah menerima dan mencerna materi yang disampaikan dengan bantuan media tersebut<sup>3</sup>.

Tersedianya berbagai alternatif strategi pengajaran dapat membantu guru menciptakan situasi yang diinginkan dalam kelas agar tidak membosankan. Penggunaan strategi pengajaran sangat tergantung pada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan, memperoleh media yang

---

<sup>2</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaktisi Edukatif*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2000), hlm. 5.

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah Aswah Zain Strategi Belajar Mengajar, ( Jakarta : PT. Rinika Cipta, 1997 ), 136 – 137.

diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pengajaran<sup>4</sup> untuk itu guru dituntut mampu memilih dan menggunakan strategi secara tepat sehingga media pengajaran benar – benar berfungsi sebagai sarana yang mengantarkan siswa pada tingkat pemahaman yang diharapkan . Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat dicapai secara optimal .

Kondisi ideal yang terurai di atas ternyata tidak seluruhnya bisa dilakukan di sekolah-sekolah, sedikit banyak juga terjadi di MI Hijriyah 6 Palembang, saat ini umumnya media pembelajaran yang di implementasikan masih bersifat konvensional tidak memberikan kesempatan untuk mengkolaborasi media, sehingga berdampak pada rendahnya mutu pembelajaran dan juga banyak disebabkan oleh sikap spekulatif dan intuitif guru dalam memilih media pembelajaran, karena itu peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran dan dapat ditempuh dengan meningkatkan pengetahuan tentang merancang media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan memiliki daya tarik.

Ada istilah yang sering dikemukakan orang bahwa metode atau model jauh lebih penting dari materi. Adalah sebuah realita bahwa cara penyampaian yang komunikatif lebih disenangi anak didik walaupun sebenarnya materi yang disampaikan tidak terlalu menarik. Sebaliknya,

---

<sup>4</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rivai *Media Pengajaran*. (Bandung : Sinar Baru Algesindo 2005 ) et VI

materi yang cukup baik, karena disampaikan dengan cara yang kurang menarik maka materi itu sendiri kurang dapat dicerna oleh anak didik. Oleh karena itu, penerapan strategi/model yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar.<sup>5</sup>

Penggunaan model yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kompetensi dasar. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang percuma hanya karena penggunaan metode atau strategi menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas, serta situasi kelas<sup>6</sup> kondisi ideal ini tentu menjadi harapan setiap pendidik karena dapat secara profesional membantu memudahkan pekerjaan guru sebagai pendidik.

Tapi realitas yang terjadi dilapangan tidak seluruhnya siswa menyenangi pelajaran dan kurang begitu suka dengan materi IPA, karena mereka menganggap materi IPA sifatnya ilmu-ilmu alam yang terkadang membutuhkan ketelitian dan hubungan langsung dengan alam nyata, begitu pula dengan pengajarannya yang sifatnya terlalu menekankan kepada *teacher oriented* dan menafikan pentingnya interaksi edukatif dan komunikasi humanistik antara guru dan murid serta penggunaan metode yang konvensional seperti ceramah dan tugas serta mencatat.

---

<sup>5</sup> Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 39

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm. 87

Seperti yang terjadi di kelas IV MI Hijriyah VI, berdasarkan observasi dengan kepala sekolah karena pembelajaran di sampaikan dengan metode konvensional dan monoton sehingga hasil belajar siswa menjadi tidak sesuai dengan apa yang di harapkan yang berdampak pada hasil belajar siswa dimana pada hasil tes yang penulis lakukan pada materi gaya nilai rata-rata siswa rendah dengan siswa yang tuntas juga jauh dibawah 80%<sup>7</sup>.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil diskusi dengan guru di MI Hijriyah VI dapat di kemukakan asumsi yang menjadi alasan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA yaitu : kurangnya penggunaan strategi yang sesuai dengan karakteristik materi, penjelasan guru terlalu abstrak, dan kurangnya perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung karena kurangnya peran siswa di kelas<sup>8</sup>. Kondisi inilah yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* .

Dengan demikian maka peneliti melakukan penelitian dengan judul

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) MATERI GAYA  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF**

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan kepala Madrasah Ibu Suwaibah, MS,

<sup>8</sup> Hasil Observasi Yani Susilawati di kelas IV MI Hijriyah VI Palembang, hari Selasa, tanggal 19 November 2013 pukul 09.00 sampai dengan selesai

## **TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DIKELAS IV MI HIJRIYAH 6 PALEMBANG**

### **B. Rumusan Masalah**

Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya kelas IV MI Hijriyah 6 Palembang ?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Hijriyah 6 Palembang.

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah

#### **1. Manfaat Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses mengajar, sehingga hasil belajar siswa akan tercapai secara optimal sesuai tuntutan KTSP.

#### **2. Manfaat Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru terutama dalam mengembangkan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diteraphkan dalam memperbaiki dan meningkat sistem

pembelajaran dikelas sehingga permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dapat diatasi .

### 3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga meningkatkan mutu sekolah

## **D. Kajian Pustaka**

Penelusuran penulis di lapangan yang terkait dengan judul yang penulis ajukan belum ditemukan di bahas orang lain namun demikian perlu ada semacam kajian pustaka untuk melihat relevansi dan orisinalitas tulisan. Untuk ada beberapa tulisan yang di buat oleh beberapa mahasiswa kualifikasi Tarbiyah salah satunya adalah di buat oleh Paitah yang berjudul upaya guru meningkatkan hasil belajar PAI menggunakan metode Team Games Tournament di SD Negeri 5 SP. Padang.

Dalam penelitiannya metode Team Games Tournament yang merupakan metode kontemporer dan berbasis aktif learning dapat membantu siswa dalam memecahkan problemnya yakni problem hasil belajar dimana setelah menggunakan 2 tahapan siklus hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Oleh karena itu metode efektif meningkatkan hasil belajar dengan bukti adanya peningkatan nilai rata dan ketuntasan kriteria minimal.

Skripsi saudara Roifah dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Materi Pokok Kepribadian Nabi SAW dengan Strategi Information Search (Studi Tindakan Kelas IV MI Ar-Rahman Karang Mulya, Tahun Ajaran 2010/2011)” Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI khususnya materi pokok kepribadian Nabi SAW melalui strategi Information Search meningkat. Peningkatan ini dapat dilihat dari prosentasi kesiapan dan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran pada tahap pra siklus, siklus I dan Siklus II.

Skripsi saudara Sinwan berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi memahami arti surat pendek dengan Menerapkan Metode *Reading Guide* Pada Siswa Kelas III MI Al-Iman Tleter Semester Genap Tahun Pelajaran 2010/2011” Dengan rumusan masalah apakah penerapan metode reading guide dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran materi memahami arti surat pendek di MI Al-Iman Tleter? Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui metode *reading guide* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur’an Hadist materi tentang memahami arti surat pendek di MI Al-Iman Model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Qur’an Hadist.

Persamaan penelitian di atas dan penelitian penulis adalah sama sama ingin melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan metode yang di pakai setatpi metode yang di pakai dalam hal ini berbeda penulis menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* sementara penelitian diatas ada strategi information search dan reading guide .

Berdasarkan kajian pustaka di atas maka penulis dapat mengetahui bahwa judul dan permasalahan penulis ajukan belum di analisa dan diteliti oleh orang lain dengan demikian maka penulisan dapat melanjutkan penelitian yang sudah ada.

## E. Kerangka Teori

### 1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan “salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis”<sup>9</sup>. Menurut Hamid Hasan, “kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama”.<sup>10</sup> Sedangkan Slavin, “kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4 - 6 orang siswa dengan struktur kelompok heterogen”<sup>11</sup>. Artinya model ini menjadikan kerjasama sebagai tulang

---

<sup>9</sup> H. Isjoni, *Coopertive Learning; Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung, Alfabeta, 2009), hlm. 11. lihat juga Rusman, *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2011), hlm. 202-204

<sup>10</sup> Etin Solihatin, & Raharjo, *Cooperative Learning “Analisis Model Pembelajaran IPS”*, ( Jakarta, Bumi Aksara, 2007 ),

<sup>11</sup> Isjoni, Moh. Arif Ismail Jozua Subandar, & Moh. Ansyar, *Pembelajaran Visioner Perpaduan Indonesia-Malaysia*, ( Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2007 ), hlm. 67.

panggung pembelajaran di kelas dengan pembelajaran ini siswa lebih banyak diajak untuk belajar secara berkelompok.

Sementara menurut Wina Sanjaya, “pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerjasama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri dari 4 – 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas”.<sup>12</sup> Artinya siswa belajar dalam kelompok baik kecil maupun besar sesuai jumlah siswa di kelas dengan berkelompok siswa dapat secara bersama-sama belajar materi yang diajarkan.

Selanjutnya Ibrahim menyebutkan karakteristik pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, M.Pd, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung, Kencana, 2004 ), hlm. 106.

<sup>13</sup> Ibrahim, R. Fida, M. Nur, dan Ismono, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya, Unesa Press, 2000), hlm. 6.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 - 6 atau 4 - 5 orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama secara kolaboratif dan membantu untuk memahami suatu pembelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai hasil belajar tertinggi.

Sedangkan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pengelola kegiatan pembelajaran serta pembimbing siswa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif supaya berjalan dengan lancar. Hal terpenting dalam pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman yang disebut tutor sebaya.

Kemudian pembelajaran kooperatif ini maka dapat difahami sesungguhnya menawarkan alternative pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan kelompok-kelompok yang dibentuk dari pembelajaran kooperatif ini kemudian melahirkan berbagai tipe model pembelajaran yaitu tipe STAD, *Make a Match*, *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament*

## **2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).**

*Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang

memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda<sup>14</sup>. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah menguasai materi yang diberikan maka seluruh siswa akan diberikan permainan. Dalam permainan akademik ini siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri dari tiga sampai empat anggota yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing.

Dalam setiap meja turnamen diusahakan tidak ada peserta yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang diperoleh pada saat pre-test atau nilai hasil test sebelumnya. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik ini dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota satu kelompok, kemudian di bagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu. Atau dengan kata lain *Teams Games Tournaments* (TGT)

---

<sup>14</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta; raja Grafindo, 2011, hlm. 224

adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok lain yang mempunyai kemampuan yang homogen<sup>15</sup> .

Langkah-langkah model ini adalah :

- a. Pembentukan Kelompok. Dalam pembelajaran TGT kelas dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok mempunyai sifat heterogen dalam hal jenis kelamin dan kemampuan akademik sebelum materi pelajaran di berikan kepada siswa. Dijelaskan bahwa mereka akan bekerja sama dalam kelompok selama beberapa minggu dan memainkan peranan akademik untuk menambah poin bagi nilai kelompok mereka. Bahwa kelompok yang nilainya tertinggi akan mendapatkan penghargaan.
- b. Pemberian Materi. Materi pelajaran dalam TGT mula-mula diberikan melalui forum presentase kelas berupa pengajaran langsung atau diskusi dalam pelajaran yang dilakukan oleh guru. Materi pengajaran dalam TGT di rancang khusus untuk menunjang pelaksanaan tournament.

---

<sup>15</sup> Robert E Slavin, *Op.Cit.*, hlm. 166 Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 166-167

- c. Belajar Kelompok. Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) yang telah di sediakan. Fungsi utama kelompok ini adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan di evaluasi melalui tournament.
- d. *Tournament*. *Tournament* merupakan suatu struktur dimana permainan itu terjadi. Biasanya diadakan di akhir pokok bahasan atau akhir minggu setelah guru mengajar di kelas dan kelompok-kelompok telah mendapatkan waktu untuk latihan-latihan dengan lembar kegiatan. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Bentuk soal berupa soal obyektif dan subyektif dengan skor yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat jawaban yang dikehendaki permainan-permainan kelompok itu diadakan pada meja tournament. Setiap meja tournament terdiri dari satu siswa yang mewakili kelompok yang berbeda-beda. Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi angka secara sederhana di sebuah lembar yang sama. Seorang siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Tournament ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat sebelumnya untuk menyumbang dengan maksimal bagi skor

kelompoknya. Tournament ini berfungsi sebagai review materi pelajaran.

- e. Menentukan Skor. 1) Skor individual ; Skor individu adalah skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok pada tes akhir. 2) Skor kelompok Skor kelompok adalah skor yang diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok.
- f. Penghargaan. Ada tiga tingkat penghargaan yang diberikan berdasarkan skor tim rata-rata<sup>16</sup>.

Model ini memiliki kelebihan dan kelemahan<sup>17</sup> sebagaimana model yang diterapkan pada umumnya. Diantara kelebihan model ini adalah :

- a. Pengelompokan siswa secara heterogen dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi.
- b. Dengan turnamen dapat menumbuhkan semangat berkompetisi, sportivitas dan rasa percaya diri.

Sementara kekurangannya adalah

- a. Waktu yang dibutuhkan relatif lama.
- b. Apabila jumlah siswa terlalu banyak akan mengakibatkan pengelolaan kelas kurang efektif.

---

<sup>16</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 52

<sup>17</sup> Nopem Kusumaningtyas Sumitro, "*Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi Di Kelas VII SMPN 3 Porong*", Tesis Sarjana Pendidikan (Surabaya: PPs. UNESA, 2007), hlm. 32

- c. Kondisi kelas dalam suatu sekolah kebanyakan kurang menunjang dalam pelaksanaan turnamen.

### 3. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya<sup>18</sup>. Sementara menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah hasil usaha yang maksimal dari suatu kegiatan yang telah diciptakan, dikerjakan, yang menyenangkan hati baik secara individu maupun kelompok dalam bidang tertentu”.<sup>19</sup> Dengan demikian hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu, yang merupakan hasil yang dicapai, dilakukan atau dikerjakan”.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>20</sup>

#### a. Faktor internal

- 1) Faktor biologis (jasmaniah). Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

---

<sup>18</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (bandung: PT. Remaja Rosdakarnya, 1995), hlm. 22.

<sup>19</sup> Syaiful Bakri Djamarah, *Prestas Belajar Dan Kompetensi Siswa*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1994), hlm.32

<sup>20</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 64

- 2) Faktor Psikologis. Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama, intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

#### b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan keluarga. Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
- 2) Faktor lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.
- 3) Faktor lingkungan masyarakat. Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajaran remaja dan lain-lain.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.

## F. Hipotesis

Dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA dalam materi gaya dan gerak dikelas IV MI. Hijriyah 6 Palembang.

## G. Metodologi Penelitian

### 1. Subjek Penelitian Penelitian

#### a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah MI Hijriyah 6 Palembang

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada selama 3 (tiga) bulan yaitu bulan Januari, Februari dan Maret tahun 2014. dengan perincian sebagai berikut :

Kegiatan	Januari				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan	x	x	X									
Pengumpulan Data Awal	x	x	x									
Penyusunan Rencana Pembelajaran	x	x	x	X								
Penyusunan Instrumen Penelitian	x	x	x	X								
Pelaksanaan	x	x										
Pelaksanaan Tindakan Siklus I						x						
Observasi dan Monitoring						x						
Refleksi Siklus I							x					
Perencanaan Tindakan Siklus II								X				
Pelaksanaan Tindakan Siklus II								X				
Observasi dan Monitoring								X				
Refleksi Siklus I I								X				
Perencanaan Tindakan Siklus III									X			
Pelaksanaan Tindakan Siklus III									X			
Observasi dan Monitoring									X			
Analisis Data									x	x	x	
Penyusunan Laporan									X	X	x	x
Perbaikan dan penggandaan Laporan									X	X	X	x

#### c. Mata Pelajaran

Sementara mata pelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian ini adalah mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak

d. Kelas dan Karakteristik Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Hijriyah 6 Palembang yang berjumlah 24 orang siswa

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan diperoleh data tentang karakteristik siswa sebagai berikut :

1. Waktu belajar siswa berkurang, karena banyaknya kegiatan diluar maupun di dalam sekolah
2. Perhatian orang tua siswa kurang, hal ini dibuktikan dengan masih adanya sebagian siswa yang tidak mengerjakan PR atau tugas yang diberikan guru.

**2. Teknik Pengumpulan Data**

- a. Wawancara : ditujukan kepada kepala sekolah dan guru untuk memperoleh data tentang objek lokasi penelitian dan data tentang hasil belajar siswa
- b. Observasi ditujukan kepada siswa. Untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

- c. Tes. Dilakukan guru untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

### 3. Analisis Data

Sesuai dengan jenis rancangan penelitian yang dipakai di sini, yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), maka teknik analisis data yang relevan dan yang diterapkan adalah teknik *analisis deskriptif-kuantitatif*. Dengan teknik ini maka data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian akan dikelompokkan dan disederhanakan untuk selanjutnya disajikan dalam bentuk prosentase atau tabel. Dari situ kemudian dilakukan penafsiran dan pemaknaan secara kualitatif dalam bentuk seperti, tinggi-rendah, tuntas-tidak tuntas, aktif-tidak aktif, baik-kurang baik, dan lain sebagainya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya

1. Untuk mengetahui nilai rata-rata siswa digunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Ket.

$M_x$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah Total Nilai Siswa

$N$  = Jumlah Siswa di Kelas

2. Untuk mengetahui prosentase ketuntasan belajar siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa  
f = Siswa Yang Tuntas Belajar  
N = Jumlah Siswa

#### 4. Deskripsi Persiklus

Siklus pembelajaran yang akan dilalui berupa prosedur penelitian yang akan direncanakan selama tiga kali siklus, dan masing-masing siklus aktivitas yang dilakukan adalah:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam perbaikan pembelajaran, Hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah menyiapkan bahan pembelajaran diantaranya:

- a) Silabus dan menyiapkan RPP
- 2) Lembar observasi siswa dan guru
- 3) Lembar Tes

b. Pelaksanaan

Tahap ini sebagai pelaksanaan dari rencana yang telah di buat sebelumnya. Perbaikan tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournamen*. Sementara tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut

- a. Pembentukan Kelompok. (Tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa). Kemudian menjelaskan bahwa mereka akan bekerja sama dalam kelompok selama beberapa minggu dan memainkan peranan akademik untuk menambah poin bagi nilai kelompok mereka. Bahwa kelompok yang nilainya tertinggi akan mendapatkan penghargaan.
- b. Pemberian Materi. Materi pelajaran dalam TGT mula-mula diberikan melalui forum presentase kelas berupa pengajaran langsung (ceramah) atau diskusi dalam pelajaran yang dilakukan oleh guru.
- c. Belajar Kelompok. Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja siswa yang telah di sediakan.
- d. Tahapan tournament. Setelah guru mengajar di kelas dan kelompok-kelompok telah mendapatkan waktu untuk latihan dengan lembar kegiatan.
- e. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Bentuk soal berupa soal dengan skor yang

berbeda-beda sesuai dengan tingkat jawaban yang dikehendaki.

- f. Permainan-permainan kelompok itu diadakan pada meja tournament. Setiap meja tournament terdiri dari satu siswa yang mewakili kelompok yang berbeda-beda. Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi angka secara sederhana di sebuah lembar yang sama.
- g. Seorang siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Tournament ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat sebelumnya untuk menyumbang dengan maksimal bagi skor kelompoknya. Tournament ini berfungsi sebagai review materi pelajaran.
- h. Menentukan Skor. 1) Skor individual ; Skor individu adalah skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok pada tes akhir. 2) Skor kelompok Skor kelompok adalah skor yang diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok.
- i. Penghargaan. Ada tiga tingkat penghargaan yang diberikan berdasarkan skor tim rata-rata.

c. Pengamatan (observasi)

Tahap ini merupakan tahap dimana mengamati kegiatan tindakan yang di lakukan di kelas yang di lakukan oleh setiap siswa dan guru.

Selanjutnya memperoleh data yang akurat tentang kelamahan dan kekurangan dalam pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan memperhatikan amatan pada aktifitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung

d. Evaluasi dan Refleksi .

Tahap untuk evaluasi terhadap apa yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berakhir dimana observer menyampaikan kelemahan dan kekurangan yang terjadi. Hal ini perlu di lakukan agar kelemahan dan kekurangan tersebut dapat diperbaiki dalam rangka merencanakan perbaikan kembali untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam Penulisan skripsi hasil penelitian tindakan kelas ini akan disajikan secara berurutan :

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Pemecahan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kajian Pustaka, Kerangka Teori, Hipotesis, Motodelogi Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori. Berisi Pembahasan mengenai model pembelajaran koperatif tipe *team games tournament* Kemudian membahas hasil belajar dan materi gaya dan gerak.

Bab III Setting wilayah penelitian yang mencakup. Subjek Penilaian, Kondisi objektif sekolah, Sumber Data, Instrumen Penelitian, teknik dan alat pengumpul data dan Analisis Data dan Deskripsi Persiklus

Bab IV Hasil Penelitian dan pembahasan terdiri dari uraian mengenai data yang diperoleh melalui perbaikan Siklus I, siklus II dan siklus III, serta pembahasan peningkatan dalam perbaikan melalui 3 siklus

Bab V Penutup, Meliputi Kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 1997
- Etin Solihatin, M. Pd & Raharjo, S.pd, *Cooperative Learning “Analisis Model Pembelajaran IPS ”*, Jakarta, Bumi Aksara, 2007,
- Isjoni, M.Si, *Coopertive Learning “ Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok ”*, Bandung, Alfabeta, 2009
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* Semarang: Rasail, 2008, cet pertama,
- Ibrahim, R. Fida, M. Nur, dan Ismono, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya, Unesa Press, 2000
- IAIN Raden Fatah, *Program Kualifikasi, Pedoman Penulisan Skripsi berbasis PTK*, Fak. Tarbiyah IAIN Raden Fatah, Palembang 2009
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2003
- Nanang Hanafiah, Cucu Suhana, *Konsep strategi pembelajaran*, Bandung, Refika Aditama, 2009
- Solihatin, Etin, dan Raharjo, *Cooperative Learning “Analisis Model Pembelajaran IPS ”*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2007
- Sanjaya, Wina, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum BerbasisKompetensi*, Bandung, Kencana, 2004
- Slavin, Robert E, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek*, Bandung: Nusa Media, 2008,
- Slameto, Drs., *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 1995
- Sumitro, Nopem Kusumaningtyas, *“Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi Di Kelas VII SMPN 3 Porong”*, Tesis Sarjana Pendidikan (Surabaya: PPs. UNESA, 2007)

Siberman, Mel, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*,  
Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002

Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*  
Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007

Usman, Moh. Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : Remaja  
Rosdakarya, 1995

\_\_\_\_\_ Dra. Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*,  
Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993

Rusman, *Model-Model Pembelajaran* , Jakarta; raja Grafindo, 2011

<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/pembelajaran-kooperatif.html>

Zuhairini dkk, *Metodologi Pendidikan Agama*, Solo, Ramadhani, 1993

Zaini, Hisyam, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta; Pustaka Insan Madani 2008 & CTSD UIN Sunan Kalijaga, 2008