

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
IPA MATERI ENERGI DAN PERUBAHANYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS V
SD NEGERI 2 DABUK REJO KEC. LEMPUING KAB. OKI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Kualifikasi Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Fatah Palembang

**OLEH:
SITI FARIHATUL MUYASAROH
NIM. 12 04 053**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2014**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Proses pembelajaran di kelas yang terjadi pada pendidikan kita selama ini dianggap yang membosankan dan menjenuhkan. Penilaian ini tidak sepenuhnya harus disalahkan karena terkadang ini dipengaruhi oleh cara pengajaran yang berpusat pada guru atau dengan kata lain siswa hanya dijadikan sebagai obyek. Di mana siswa hanya dibiarkan duduk, diam, dengar, catat, hafalkan, dan tidak dibiasakan secara aktif. Akibatnya siswa menjadi bosan dan tidak berminat dalam pelajaran, sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat dan kemauan untuk belajar. Motivasi yang tepat akan menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal perlu didukung oleh model atau metode yang sesuai pula. Model pembelajaran sejatinya memang sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan dan mengarahkan perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran akan memegang peranan penting dalam menciptakan mutu pendidikan dan hasil belajar yang maksimal. Berbagai sistem pengajaran yang menarik akhir-akhir ini diantaranya adalah metode pengajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif.

Ketika belajar peserta didik dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran.

Sementara saat ini yang terjadi di sekolah-sekolah tak terkecuali sekolah penulis metode pembelajaran yang di pakai banyak di dominasi oleh metode ceramah, dikte dan hafalan, bukan pengolahan pemikiran secara kreatif dan inovatif. Sehingga peserta didik merasa terbebani dalam belajar yang melampaui kemampuan mereka, peserta didik sering dituntut pada kemampuan hafalan dan memberikan Pekerjaan Rumah yang banyak dan bukan berdasarkan kemampuan mereka. Sehingga mengakibatkan anak malas untuk berangkat ke sekolah. Padahal di masa usia sekolah tingkat dasar merupakan masa-masa keriang dan kegembiraan. Pola pengajaran yang diterapkan kurang memberi kebebasan berpikir, banyak teori dan hafalan serta terfokus pada pencapaian target kurikulum.

Siswa juga dapat menggunakan kemampuan otak mereka dalam belajar tanpa harus dipaksa. Berdasarkan alasan tersebut seorang guru dapat menyampaikan materi dengan metode yang bervariasi, dan tentunya melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar dan kalau bisa diusahakan menumbuhkan daya kreatifitas sehingga mampu membuat inovasi-inovasi.

Untuk menyikapi fenomena ini, stakeholder pendidikan telah berusaha untuk menghidupkan kembali aktivitas pendidikan melalui cara-cara

pendidikan yang betul-betul mencerdaskan dan dapat dinikmati anak. Dalam hal ini belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Pemikiran di atas sesungguhnya sedikit banyak dari gambaran apa yang terjadi di lapangan khususnya di sekolah, yang secara empiris juga pernah penulis rasakan sebagai guru di sekolah, bahwa penggunaan metode dan pendekatan yang efektif ternyata masih jauh dari yang diharapkan bahkan pembelajaran di Sekolah secara tidak sadar telah membuat peserta didik menjadi jenuh, membosankan dan berketat pada metode itu-itu saja. Harus diakui bahwa banyak guru yang kurang memperhatikan hal ini, yang penting mereka menyampaikan pelajaran tanpa menghiraukan metode pembelajaran apa yang tepat dan memberikan stimulasi yang belajar menyenangkan.

Kondisi semacam ini menjadi pengalaman tersendiri, dimana efek dari berputar-putarnya penggunaan metode belajar di kelas yang hanya terpaku pada satu metode seperti ceramah saja membuat permasalahan yang pelik yakni permasalahan hasil belajar dimana hasil belajar yang di capai tidak sesuai dengan harapan permasalahan ini khususnya terjadi di kelas V, Hal ini berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yakni SD Negeri 2 Dabuk Rejo yang menyatakan bahwa pelajaran IPA di kelas V disampaikan melalui ceramah, hafalan, dan pemberian tugas baik secara individu maupun

kelompok. Untuk tugas berkelompok, dikerjakan di luar jam pelajaran. berdasarkan hasil diskusi penulis dengan guru-guru disana masih banyak yang menggunakan cara-cara lama dalam proses belajar sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Di kelas sangat terasa sekali nuansa pembelajaran hanya berpusat kepada guru sehingga guru mendominasi aktivitas di kelas tanpa sedikitpun melibatkan siswa, hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya pemilihan metode belajar yang digunakan oleh guru.

Di dalam kelas, sebagian besar pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan siswa pada umumnya pasif dan menerima saja penyampaian dari guru. Akibatnya siswa menjadi bosan dan kurang berminat terhadap materi yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPA kelas V semester I tahun ajaran 2013/2014 masih rendah dimana dari 26 orang siswa pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata 58.4 dimana siswa yang tuntas 4 siswa sementara yang belum tuntas sebanyak 22 orang siswa.

Salah satu materi pembelajaran PAI yang disajikan di kelas V Sekolah Dasar adalah materi energi dan perubahannya, dengan standar kompetensinya memahami hubungan gaya, gerak dan energi serta fungsinya sedangkan kompetensi dasarnya adalah mendeskripsikan hubungan antara gaya, gerak dan energinya melalui percobaan. Sementara tujuan pembelajarannya adalah : siswa dapat menjelaskan pengertian energi, siswa dapat menjelaskan gaya dapat menyebabkan benda bergerak, siswa dapat

menjelaskan gaya dapat menyebabkan benda bergerak, siswa dapat menjelaskan gaya Dapat Mengubah Bentuk dan Ukuran Benda serta siswa Mengubah Arah Gerakan Benda dan siswa dapat menjelaskan jenis-jenis gaya.

Pada pembelajaran ini guru telah memberi penjelasan dan bimbingan kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran materi energi dan perubahannya dengan menggunakan pembelajaran ceramah. Proses pembelajaran ini semacam ini tentu membuat siswa tidak begitu respon karena penggunaan model dan pendekatan yang efektif masih jauh dari yang diharapkan bahkan yang terjadi pembelajaran bersifat sangat monoton.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan judul **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA MATERI ENERGI DAN PERUBAHANYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS V SD NEGERI 2 DABUK REJO KEC. LEMPUING KAB. OKI**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dibuat rumusan masalah yaitu: Apakah penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi

energi dan perubahannya mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 2 Dabuk Rejo Kec. Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian.

Untuk mengetahui apakah penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi dan perubahannya mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 2 Dabuk Rejo Kec. Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir

2. Kegunaan Penelitian

- a. Dari Segi Teoritis. Penelitian ini mempunyai kontribusi yang besar dalam perkembangan penelitian dalam bidang pendidikan khususnya yang ada hubungannya dengan Strategi Pembelajaran yang Inovatif. Serta sebagai sumbangsih pemikiran, penambah wawasan keilmuan dan memperkaya pengalaman
- b. Dari segi praktis.
 - 1) Sekolah, sebagai bahan rujukan bagi sekolah dalam menciptakan dan mengembangkan lingkungan belajar yang kondusif bagi para siswa khususnya.
 - 2) Guru, sebagai sarana melatih diri dalam mencari dan menganalisa permasalahan yang terjadi di kelas sekaligus sebagai pedoman untuk memilih model pembelajaran yang efektif

dan dapat dijadikan sumbangan informasi bagi guru untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran.

- 3) Siswa, dapat memberikan alternatif belajar yang penuh kegairahan, motivasi dan minat dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif.
- 4) Penulis. Skripsi ini dapat dijadikan sebagai karya ilmiah dalam upaya mengembangkan ilmu penulis serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi program kualifikasi S1 Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penelitian ini berkorelasi dengan penelitian-penelitian terdahulu. 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 Model *Team Games Tournament* di SD Negeri 5 SP Padang Kabupaten OKI”¹

Dalam penelitiannya model *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. Perbedaan dari penelitian di atas adalah penelitian di atas materi dan mata pelajaran PAI sementara penulis mata pelajaran IPA persamaanya karena menggunakan *Team Games Tournament*.

Skripsi saudari Roifah dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Materi Pokok Kepribadian Nabi SAW dengan Model *Team Games Tournament* (Studi Tindakan Kelas IV MI Ar-Rahman Karang Mulya, Tahun Ajaran 2010/2011)”² Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI khususnya materi pokok kepribadian Nabi SAW melalui model *Team Games Tournament* meningkat. Persamaanya sama-sama menggunakan model *Team Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar* dan perbedaanya pada materi dan mata pelajranya.

¹ Paitah, Skripsi “Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar PAI Menggunakan Model *Team Games Tournament* di SD Negeri 5 SP Padang Kabupaten OKI” 2011

² Roifah, Skripsi, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Materi Pokok Kepribadian Nabi SAW dengan model Team Games Tournament (Studi Tindakan Kelas IV MI Ar-Rahman Karang Mulya, Tahun Ajaran 2010/2011)*”

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. Landasan Teori

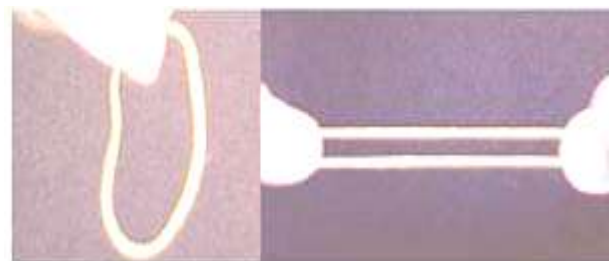
1. Materi Gaya, Energi dan Perubahanya

- a. Pengertian Energi Dalam fisika, nergy adalah sebuah kuantitas yang secara tidak langsung diamati. Hal ini sering dipahami sebagai kemampuan suatu nergy fisik untuk melakukan pekerjaan pada nergy fisik lainnya [2] [3]. Karena pekerjaan didefinisikan sebagai kekuatan yang bertindak melalui jarak (panjang ruang), nergy selalu setara dengan kemampuan mengerahkan menarik atau mendorong melawan kekuatan dasar alam, sepanjang jalan panjang tertentu. Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya. Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda bergerak, berubah bentuk, dan berubah arah.
- b. Gaya dapat menyebabkan benda bergerak. Sebuah meja dapat bergerak jika kita beri gaya berupa dorongan atau tarikan. Kelereng juga dapat bergerak jika kita beri gaya berupa sentilan dan

sebagainya. Gambar berikut adalah contoh bahwa gaya dapat menyebabkan benda bergerak.



- c. Gaya Dapat Mengubah Bentuk dan Ukuran Benda. Ambillah sebuah lilin mainan atau plastisin. Kemudian, buatlah bola dari plastisin tersebut. Lalu, tekanlah oleh jarimu bola plastisin tersebut. Bola plastisin akan berubah bentuk tidak bulat lagi. Selain contoh diatas gambar- gambar berikut juga membuktikan bahwa gaya dapat merubah bentuk benda



- d. Gaya Dapat Mengubah Arah Gerakan Benda. Dalam pertandingan sepak bola, seorang pemain menendang bola ke pemain lainnya dengan arah tendangan yang berbeda-beda. Ada yang arahnya ke depan, ke belakang, dan ke samping. Tendangan yang dilakukan pemain itu menyebabkan arah bola berubah.

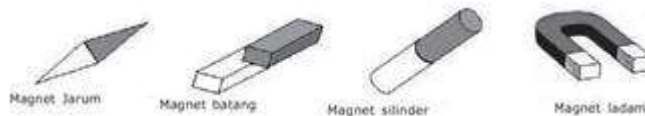


e. Jenis-Jenis Gaya

Gaya Gravitasi. Pada saat kita melempar bola ke atas, bola itu akan jatuh ke bawah. Gaya tarik bumi ini disebut gaya gravitasi. Gaya gravitasi yang terjadi pada benda yang jatuh dari ketinggian tertentu tentunya berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena gaya gravitasi dipengaruhi oleh berat, bentuk, ukuran, dan ketinggian tertentu. Semakin jauh letak suatu benda dari pusat bumi, gaya gravitasinya semakin kecil.

Gaya Magnet. Magnet berasal dari kata "magnesia" yang merupakan nama sebuah daerah kecil di Asia. Orang yang pertama kali menemukan magnet adalah Magnus. Bahan yang dapat dibuat

untuk membuat magnet adalah besi atau baja. Besi lebih mudah dibuat menjadi magnet namun kemagnetannya cepat hilang. Baja sangat sukar dibuat magnet. Namun demikian, kemagnetannya lebih tahan lama dibandingkan dengan magnet yang dibuat dari besi. Magnet terdiri atas 2 macam, yaitu magnet alam dan magnet buatan. Benda yang memiliki gaya magnet dengan sendirinya dinamakan magnet alam. Adapun benda yang memiliki gaya magnet karena dibuat oleh manusia dinamakan magnet buatan. Tarikan atau dorongan yang disebabkan oleh magnet disebut gaya magnet. Pada umumnya, magnet terdiri atas empat bentuk, yaitu magnet jarum, magnet batang, magnet silinder, dan magnet ladam.



Gaya Gesekan. Gaya gesekan merupakan gaya yang ditimbulkan oleh dua permukaan yang saling bersentuhan. Lantai yang licin membuat kita sulit berjalan di atasnya karena gaya gesekan yang terjadi antara kaki kita dengan lantai sangat kecil. Permukaan yang halus dan kasar memiliki gaya gesekan yang berbeda. Untuk mengetahui perbedaan gerak benda pada permukaan yang berbeda-beda, lakukanlah kegiatan berikut!. Permukaan papan luncur yang berbeda-beda mengakibatkan gaya gesekan yang dihasilkan pun

berbeda. Hal ini dapat dilihat dengan perbedaan gerak balok pada saat meluncur di atas papan luncur.

Memperbesar dan memperkecil gaya gesekan. Dalam kehidupan sehari-hari kita jumpai berbagai cara yang dilakukan untuk memperkecil atau memperbesar gaya gesekan, di antaranya adalah sebagai berikut: 1) Pemberian pelumas atau oli pada roda atau rantai sepeda agar gesekannya dapat diperkecil, 2). Penggunaan kayu yang berbentuk bulat untuk mendorong benda agar lebih mudah. 3). Penggunaan pul pada sepatu pemain bola. 4). Membuat alur-alur pada ban mobil atau motor.

Manfaat dan kerugian dengan adanya gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari. 1). Manfaat gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari a).Membantu benda bergerak tanpa tergelincir dan b). Menghentikan benda yang sedang bergerak. 2).Kerugian gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari ; a). Menghambat gerakan dan b).Menyebabkan aus

2. Tujuan Pembelajaran

Sementara tujuan mempelajari materi ini secara umum dapat memberikan pemahaman yang utuh kepada siswa mengenai gaya, gerak dan energi, sedangkan secara khusus tujuan pembelajaran dalam materi ini adalah siswa dapat :

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian energi,

- b. Siswa dapat menjelaskan gaya dapat menyebabkan benda bergerak,
- c. Siswa dapat menjelaskan gaya Dapat Mengubah Bentuk dan Ukuran Benda
- d. Siswa dapat menjelaskan gaya Dapat Mengubah Arah Gerakan Benda dan
- e. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis gaya.

3. Evaluasi

Dalam pengajaran gaya, gerak dan energi dengan model TGT, evaluasi dilakukan setiap selesai tindakan/pembelajaran dilakukan. Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang perlu dievaluasi yang berhubungan dengan proses pengajaran dengan model TGT, yaitu tes formatif. Tes ini dilakukan oleh guru pengajar kepada para siswanya yaitu yang berkaitan dengan materi pelajaran apakah siswa sudah menguasai bahan tersebut atau belum. Tes ini dilakukan setiap selesai pelajaran.

Kemudian penilaian dilakukan terhadap hasil belajar siswa berupa kompetensi sebagaimana yang tercantum dalam KBM setiap mata pelajaran. disamping mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan ketentuan kompetensi setiap mata pelajaran dimasing masing kelas dalam kurikulum nasional, penilaian juga dilakukan untuk mengetahui posisi siswa.

Sementara materi test ini adalah :

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian energi,
- b. Siswa dapat menjelaskan gaya dapat menyebabkan benda bergerak,
- c. Siswa dapat menjelaskan gaya Dapat Mengubah Bentuk dan Ukuran Benda
- d. Siswa dapat menjelaskan gaya Dapat Mengubah Arah Gerakan Benda dan
- e. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis gaya.

4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Supiyono adalah “pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial”.³ Dengan demikian model pembelajaran adalah rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru-peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik. Di dalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan/kegiatan guru-peserta didik yang dikenal dengan istilah sintaks.

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis⁴. Menurut Hamid Hasan dalam Etin Solihatin,, “kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama”.⁵ Sedangkan menurut 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.

Selain itu menurut Slavin “dalam pembelajaran kooperatif diperlukan adanya penghargaan (*reward*) bagi kelompok yang tampil dengan prestasi baik⁶. 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”.⁷

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya yaitu :

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.

⁴ H. Isjoni, *Coopertive Learning “Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok”*, (Bandung, Alfabeta, 2009), 11.

⁵ Etin Solihatin, & Raharjo, *Cooperative Learning “Analisis Model Pembelajaran IPS”*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2007),

⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta; Rajawali Pers, 2011), hlm. 223 lihat juga Isjoni, *Pembelajaran Visioner Perpaduan Indonesia-Malaysia*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2007), hlm.67.

⁷ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung, Kencana, 2004), 106.

- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan materi atau bahan pembelajaran.
- c. Pertimbangan dari sudut pandang peserta didik atau siswa.
- d. Pertimbangan lain yang bersifat non-teknis⁸

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. .
- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Memiliki bagian-bagian yang dinamakan; urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), adanya prinsip-prinsip reaksi, system social dan system pendukung.
- d. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, seperti hasil belajar yang dapat di ukur dan hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.⁹

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta; Raja Grafindo Pers, 2011) cet. Ke -4, hlm. 133-134

⁹ *Ibid*, hlm. 136

kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda¹⁰. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

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

¹⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta; raja Grafindo, 2011, hlm. 224

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) 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 homogen¹¹ .

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.
- 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.

¹¹ Robert E Slavin, *Op.Cit.*, h. 166 Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktek*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 166-167

- 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-rata¹².

Aturan main dari model ini adalah :

- a. Para peserta menempati posisi meja turnamen sesuai dengan daftar yang telah ditentukan oleh guru.
- b. Setelah peserta menempati posisinya masing-masing, dilanjutkan dengan pengundian disetiap meja turnamen.
- c. Pengundian dilakukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama, penantang ke dua, dan penantang ke tiga (jika satu meja turnamen untuk empat orang siswa). Pengundian dilakukan dengan cara para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapatkan nomor soal tertinggi.
- d. Untuk putaran selanjutnya, kedudukan peserta dilakukan secara bergantian. Kedudukan peserta harus berganti menurut arah jarum jam. Demikian putaran kedudukan dilakukan sampai waktu turnamen selesai.

¹² *Ibid.*

- e. Tugas pembaca soal adalah: 1) Mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor tersebut. 2) Membaca pertanyaan dengan keras. 3) Mencoba untuk menjawab.
- f. Tugas penantang pertama adalah menantang jika ia mau menantang (memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya.
- g. Tugas penantang ke-dua adalah boleh menantang jika penantang satu melewati, dan jika dia mau menantang. Begitu juga dengan penantang ke-tiga dan ke-empat.
- h. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati maka penantang terakhir memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya.
- i. Jika pembaca menjawab salah maka tidak ada sanksi, namun jika penantang yang menjawab salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.
- j. Banyaknya kartu yang diperoleh setiap peserta menunjukkan banyaknya soal yang dapat dijawab dengan benar. kartu-kartu yang dimiliki setiap peserta dijadikan patokan penetapan nilai yang akan disumbangkan pada kelompoknya masing-masing.
- k. Waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan adalah tiga menit.
- l. Setelah semua kartu turnamen selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.
- m. Setiap siswa bermain dalam satu waktu dengan meja turnamen yang telah ditentukan sebelumnya¹³.

Model ini memiliki kelebihan dan kelemahan¹⁴ 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.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ 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

Sementara kekurangannya adalah

- a. Waktu yang dibutuhkan relatif lama.
- b. Apabila jumlah siswa terlalu banyak akan mengakibatkan pengelolaan kelas kurang efektif.
- c. Kondisi kelas dalam suatu sekolah kebanyakan kurang menunjang dalam pelaksanaan turnamen¹⁵.

Untuk mengatasi kelemahan di atas maka perlu ada pengaturan jadwal yang tepat serta mengatur waktu dengan baik artinya manajemen waktu dibutuhkan agar kegiatan berlangsung baik.

F. Metodologi Penelitian

1. Subjek Penelitian

a. Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 2 Dabuk Rejo Kecamatan Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir

b. Waktu

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2013/2014 di kelas V semester I selama 2 (dua) bulan yaitu bulan November dan Desember tahun 2013.

¹⁵ *Ibid.*

c. Mata Pelajaran

Sementara mata pelajaran yang akan di jadikan sebagai bahan penelitian ini adalah pelajaran IPA dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar di kelas V semester ganjil.

d. Kelas dan Karakteristik Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Dabuk Rejo Kecamatan Lempuing Kabupaten Ogan Komering Ilir berjumlah 24 siswa berdasarkan pengamatan karakteristik siswa di kelas V ini banyak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar yang memang secara geografis berada di wilayah pedesaan, guru tidak bisa menyamaratakan kemampuan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran oleh karena itu dibutuhkan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang cenderung lebih banyak bermain di kelas.

2. Deskripsi Persiklus

a. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap menentukan langkah-langkah yang akan di lakukan dalam perbaikan pembelajaran, Hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah menyiapkan bahan pembelajaram 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*.

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 kelemahan 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, Perumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, kajian pustaka, hipotesis, Landasan teori, Metodologi Penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II. Landasan Teori. berisi materi, tujuan dan evaluasi serta teori model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*

Bab III. Setting Wilayah Penelitian. Terdiri dari historis dan geografis lokasi penelitian, keadaan guru dan siswa, keadaan sarana dan prasarna

Bab IV. Pelaksanaan Penelitian, hasil dan pembahasan. Pelaksanaan Penelitian, Siklus 1, Siklus 2, Hasil Pengolahan Data dan Pembahasan Hasil Penelitian

Bab V. Penutup. Kesimpulan dan saran

Daftar Pustaka

- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 1997
- Etin Solihatin, & Raharjo, *Cooperative Learning "Analisis Model Pembelajaran IPS"*, Jakarta, Bumi Aksara, 2007,
- Isjoni, *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, *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