

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPETEAM GAMES TOURNAMENTSTERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA
KELAS VSDN PACCINANG
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**JUWITA DAMAYANTI
4512103166**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR
2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA
KELAS VSDN PACCINANG
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

UNIVERSITAS

BOSOWA

Oleh

JUWITA DAMAYANTI

4512103166

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

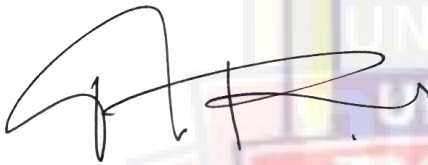
2017

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh : JUWITA DAMAYANTI
NIM : 4512103166
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENTS TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN
PACCINANG KOTA MAKASSAR

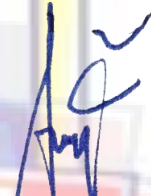
Telah disetujui dan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Pembimbing I



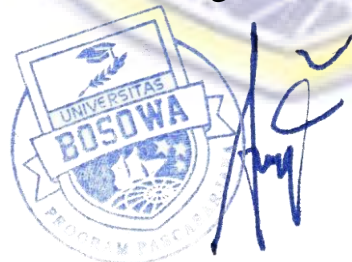
Sundari Hamid, S.Pd, M.Pd
NIDN.0924037001

Pembimbing II



St. Muriati, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0909098801

Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD



St. Muriati, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0909098801

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V SD Negeri Paccinang Kota Makassar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar adalah karya saya sendiri, bukan hasil plagiat. Saya siap menanggung resiko sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika dan keilmuan dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian dari karya saya ini.

Makassar Agustus 2017
Yang membuat pernyataan;

Juwita Damayanti

MOTTO

*"Ilmu tanpa diamankan seperti layaknya
pohon yang berdaun lebat tanpa adanya
buah"*



ABSTRAK

JUWITA,2017. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games terhadap hasil belajar IPA pada siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar (studi eksperimen metode kooperatif pada siswa SDN Paccinang Kota Makassar).* Skripsi, Dibimbing oleh Sundari Hamid, dan St. Muriati, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar. Pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Analisa data menggunakan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Dari pengolahan data uji statistik diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($1.003 \geq 0,396$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak dengan derajat keyakinan = 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT),Pemahaman Kosep Belajar IPA*

ABSTRACT

JUWITA, 2017. The influence of the team games type cooperative learning model on science learning outcomes in Class V students at SDN Paccinang, Makassar City (experimental study of cooperative methods for students at SDN Pacciang, Makassar City). Thesis, Supervised by Sundari Hamid, and St. Muriati, Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bosowa University.

The aim of this research is to determine the effect of the team games tournament type cooperative learning model on science learning outcomes in class V students at SDN Pacciang, Makassar City. Data collection using test and documentation techniques. Data analysis uses quantitative analysis.

The results of the research state that the TGT type cooperative learning model has a great influence on student learning outcomes. This is proven by the hypothesis test which shows that the r_{count} value is greater than the r_{table} value. From the statistical test data processing, it is obtained that $r_{count} \geq r_{table}$ ($1.003 \geq 0.396$), then H_0 is accepted and H_a is rejected with a degree of confidence = 5%. So it can be concluded that there is an influence of the TGT type cooperative model on science learning outcomes for fifth grade students at SDN Pacciang, Makassar City.

Keywords: Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model, Understanding of Science Learning Concepts

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena Rahmat-Nya sehingga Hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team gamestournament dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang kota Makassar” dapat di selesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan sesuai dengan waktu yang ditargetkan. Walaupun demikian penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan ini, baik redaksi kalimatnya maupun sistematika penulisannya. Betapapun kecil arti dan makna keberadaan skripsi ini tetapi merupakan sebuah momen yang menandai akhir dari sebuah perjuangan yang berat dengan berbagai tantangan dan hambatan itu juga dapat dilalui berkat ketulusan hati dan berbagai pihak untuk memberikan bantuannya

Namun demikian harapan penulis, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi demi terciptanya pembelajaran yang bermakna di dalam kelas maupun di luar kelas. Tentunya tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin bisa berhasil disusun. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof.Dr.Ir. Muhammad Pallu M.Eng, Rektor Universitas Bosowa yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di kampus FKIP Universitas Bosowa.

2. Dr.Mas'ud Muhammadiyah, M.Si Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan berbagai kemudahan.
3. St. Muriati, S.Pd. M.Pd. Ketua Jurusan PGSD Universitas Bosowa Makassar dan sekaligus Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran serta masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Sundari Hamid, S.Pd.M.Si Selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran, dan ketelitian dalam membimbing penulis sejak dari penulisan proposal hingga penyusunan skripsi dapat diselesaikan.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar, yang telah banyak mendidik dan membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama dibangku perkuliahan.
6. Pegawai/ staf Fakultas FKIP atas segala bantuan dan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
7. Dra.A. Rosmiati, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Paccinag Makassar yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
8. Hj. Sahriati, S.Pd selaku wali kelas V SDN Paccinang Makassar yang telah memberikan bimbingan dan saran yang bermanfaat.
9. Siswa kelas V SDN Paccinang Makassar yang telah bersedia sebagai subjek dalam penelitian.

10. Kedua orang tua saya, ibu (Delsi Ramlan) ayah (Obeth Pasissi) yang selalu memberikan doa dan restunya hingga saya sampai di tahap ini.
11. Saudara saya Sheila Damayanti, SKM., Nadila Calla Damayanti Pasissi, dan Alvaro Alif Ramadhan yang telah memberikan semangat dalam menjalankan pembuatan skripsi.
12. Sahabat seperjuangan Metiratna, S.Pd, Winda, S.Pd, Ridwan B.A, S.E yang telah memberikan masukan, motivasi, bantuan dan memberi warna selama menjadi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
13. Terkhusus buat teman-teman Angkatan 2012 PGSD Kelas D terima kasih atas kebersamaanya selama proses perkuliahan.

Akhirnya penulis menyampaikan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu atas bantuan dan bimbingannya, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi pemerhati pendidikan.

Makassar, 08 Agustus 2017

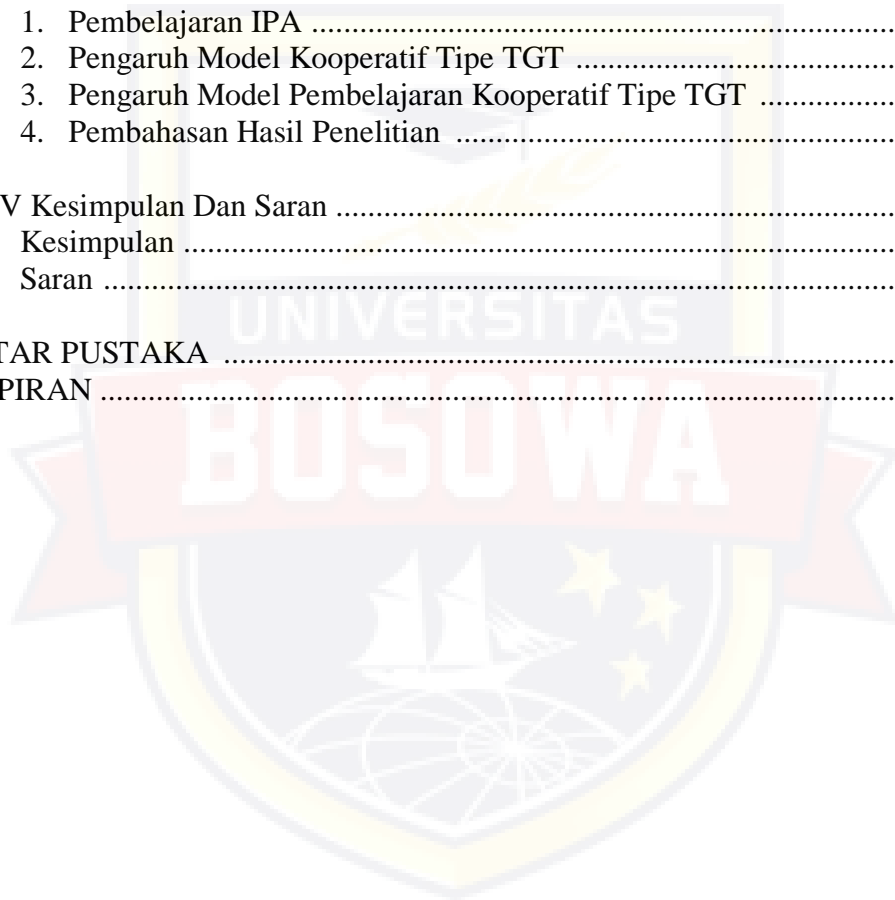
Penulis

Juwita Damayanti

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTARTABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Masalah	4
D. Mamfaat Penelitian	4
BAB II Tinjauan Pustaka	6
A. Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournaments	6
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	6
2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif	7
3. Pengertian Pembelajaran Kooperatif TGT	8
4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif TGT	9
5. Komponen Pembelajaran Kooperatif TGT	11
6. Kelebihan & Kekurangan Pembelajaran Kooperatif TGT	12
B. Hakikat Belajar	13
1. Pengetian Belajar	13
2. Prinsip Belajar	14
3. Hasil Belajar	16
4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
C. Hakekat Pembelajaran IPA di sekolah Dasar	18
1. Pengertian IPA	18
2. Hakekat Pembelajaran IPA	19
D. Materi Daur Air Dan Peristiwa Alam	20
1. Pengertian Daur Air	20
2. Faktor Yang Mempengaruhi Daur Air	21
3. Upaya Penghematan Pada Air	21
4. Pengertian Peristiwa Alam	22
E. Kerangka Pikir	22
F. Hipotesis Tindakan	25
BAB III Metode Penelitian	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28

C. Variabel Penelitian	28
D. Desain Penelitian	28
E. Populasi dan Sampel	29
F. Prosedur Penelitian.....	39
G. Teknik Pengumpulan Data	30
H. Instrument Penelitian	31
I. Teknik Analisis Data	32
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	35
A. Hasil Penelitian	35
1. Pembelajaran IPA	34
2. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT	36
3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	38
4. Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB V Kesimpulan Dan Saran	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48



DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 3.1 Jenis Penelitian	27
Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Meningkatkan Hasil Belajar	36
Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar Ipa Materi Daur Air Dan Peristiwa Alam Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar	37
Tabel 4.2 Kategori Tingkat Pengaruh Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Paccinang Kota Makassar.....	38
Tabel 4.3 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar.....	39
Tabel 4.4 Kategori Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar.....	39
Tabel 4.5 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar	40



DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	24
Gambar 3.2 Desain Penelitian	28



DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Halaman</i>
Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP 1)	48
Lampiran II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP 2)	53
Lampiran III. Lembar Kerja Siswa (LKS)	58
Lampiran IV. Lembar Observasi Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar	64
Lampiran V. Kunci Jawaban	66



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan diberlakukannya sistem pendidikan nasional yaitu untuk mengetahui arah dan tujuan akhir yang ingin dicapai oleh semua aktivitas pendidikan di Indonesia baik pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Untuk itu tujuan pendidikan nasional tersebut harus menjiwai dan mewarnai semua aktivitas pendidikan di Indonesia, sebagaimana dijelaskan dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab II pasal 3 Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan martabat dalam rangkamencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penyelenggaraan pendidikan formal yang diselenggarakan lembaga pendidikan khususnya tingkat sekolah dasar, tidak terlepas dari peran dan fungsi guru kelas sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing. Oleh karena itu, perlu adanya penanganan serius dari kalangan pendidik untuk mencari solusi yang terbaik untuk kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan kita. Artinya guru sebagai pendidik perlu mengetahui lebih banyak tentang cara perancangan dan pengembangan program kegiatan intruksional baik, mulai dari pendekatan pembelajaran, model pembelajaran yang diterapkan, ataupun penggunaan media belajar, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

Mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat serta dapat memecahkan masalah dan membuat keputusan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Trianto (2006) mendefinisikan bahwa: "IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur berlaku umum (*universal*), berupa kumpulan data hasil observasi".

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Paccinang Kota Makassar ditemukan rendahnya hasil belajar siswa memahami materi IPA ditingkat SD. Hal ini terungkap dari hasil data awal yang memperoleh nilai dengan rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa 63% yang artinya di bawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Disebabkan karena pada umumnya guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran meskipun terkadang guru memberi penugasan kepada siswa tersebut namun, hanya sebatas pengisian LKS berdasarkan informasi yang diperoleh dari buku tes tanpa melibatkan siswa secara langsung. Akibat dari kegiatan tersebut hasil belajar siswa masih rendah sedangkan target pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal yakni 70% siswa memperoleh nilai 70. Hal ini berarti dinyatakan belum memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk bidang studi IPA.

Dengan demikian tujuan pembelajaran belum mencapai hasil yang diharapkan karena itu, disepakati bahwa pembelajaran IPA di kelas V SDN

Paccinang Kota Makassar perlu diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*. Karena pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memberi kesempatan secara optimal kepada siswa, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya. Selain itu, pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dimana siswa diberikan sebuah permainan yang menarik yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dimana keberhasilan kelompok ditentukan oleh masing-masing anggota kelompok, sehingga masing-masing anggota kelompok harus bekerja sama agar kelompoknya berhasil. Pembagian kelompok ini juga bermanfaat bagi guru, karena dalam pembentukan kelompok tersebut, tiap kelompok mempunyai satu atau dua siswa yang pandai sehingga siswa tersebut dapat dijadikan sebagai asisten guru untuk menerangkan materi yang disampaikan guru apabila ada anggota kelompoknya yang belum paham. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa dari kemampuan anak bekerjasama dalam setiap kelompok dan menjawab soal-soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil fenomena yang ada maka penulis akan melakukan Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VSDN Paccinang Kota Makassar.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VSDN Paccinang Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi akademis/lembaga pendidikan, memberikan sumbangsih dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu/kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA.
 - b. Bagi peneliti, sebagai bahan rujukan dan informasi serta perbandingan untuk penelitian yang relevan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis penelitian yang memiliki karakteristik pendekatan yang dapat membentuk profesionalisme guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.
 - b. Bagi siswa, sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan diri melalui model pembelajaran yang diterapkan serta memberikan suasana belajar

yang lebih kondusif dan variatif sehingga siswa tidak monoton belajar dengan satu model dan diharapkan hal ini membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

- c. Bagi sekolah, sebagai data dan model pemecahan problematika yang dihadapi guru dalam pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan penentuan kebijakan untuk meningkatkan mutu guru.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif *TeamGames Tournaments*

2. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Cooperativemengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Menurut Hasan (Isjoni, 2011:2) bahwa Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Menurut Lie,2000:3 menyatakan Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompoksetiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda, model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menetapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai suatu sistem pembelajaran dimana siswa diberi kesempatan bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan

suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama dalam suatu kelompok heterogen yang anggotanya empat sampai lima orang. Heterogenitas anggota kelompok ditinjau dari jenis kelamin, etnis, prestasi akademik, dan status sosial.

3. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut.

Riyanto (2010) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yang meliputi:

- 1) Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
- 2) Siswa dalam kelompok sehidup semati.
- 3) Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama;
- 4) Membagi tugas dan tanggung jawab bersama;
- 5) Akan dievaluasi untuk bersama;
- 6) Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerja bersama dan
- 7) Diminta dipertanggungjawabkan individual materi yang ditangani.

Berdasarkan ciri-ciri kooperatif di atas dapat disimpulkan dengan bekelompok siswa mendapatkan kesempatan yang lebih luas untuk mempraktekkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi mereka.

4. Pengertian Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournaments*

Secara umum *Team Games Tournaments* menggunakan turnamen akademik, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. *Team Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Tuniredja (2011: 67) mengemukakan bahwa pembelajaran *Team Games Tournaments* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok.

Sejalan dengan itu Komalasari (2010) bahwa: "*Team Games Tournaments* adalah salah satu tipe atau pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*". Serta Menurut Saco (2006), dalam TGT Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran *Team Games Tournaments* ini siswa setelah belajar dalam

kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan “*tournaments table*” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

5. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*

Trianto (2009:84-86) menyatakan bahwa TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru (2) Kelompok belajar (3) Turnamen, (4) Pengenalan kelompok.

1. Guru menyiapkan.

- a. Kartu soal
- b. Lembar kerja siswa
- c. Alat/bahan

2. Siswa di bagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggota 4-5 orang)

3. Guru mengarahkan aturan permainannya

Adapun langkah-langkah TGT adalah siswa di tempatkan dalam beberapatim belajar beranggota empat (4) orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa

seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut, dan siswa di kenai kuis, pada waktu kuis siswa tidak dapat membantu.

Menurut Slavin (2011:116) mengemukakan langkah-langkah dalam pelaksanaan *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut:

- (1) Guru mengajar seperti biasa;
- (2) Siswa belajar dalam kelompok heterogen;
- (3) Siswa pergi ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding;
- (4) Setelah selesai pertandingan, semua belajar kembali ke kelompok masing-masing;
- (5) Guru mengumumkan skor-skor kelompok dalam member penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa guru menyajikan materi dansiswabekerja dalam kelompoknya masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam mejaturname, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang mewakili dari kelompoknya masing-masing.

Kemudian permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan setelah itu guru membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. Setelah guru membacakan soal barulah guru membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Apabila skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota

kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat.

6. Komponen Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament*

Menurut Komalasari (2011) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* yaitu:

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi, yang dipimpin oleh guru

2. Kelompok (Tim)

Kelompok biasanya terdiri 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik.

3. Games

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

7. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games*

Tournaments

Kelebihan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* menurut Joromik Sanjaya (2006: 24) adalah:

- a. Saling ketergantungan positif
- b. adanya penyatuan dalam merespon individu
- c. siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d. suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
- e. terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
- f. memiliki banyak kesempatan mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* menurut Joromik Sanjaya (2006: 25) adalah:

- (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan banyak tenaga, pemikiran, dan waktu
- (2) agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai
- (3) selama kegiatan diskusi kelompok yang berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- (4) saat diskusi kelas terkadang didominasi seseorang. Hal ini mengakibatkan murid yang lain menjadi pasif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dapat membuat suasana kelas menjadi rileks, pembelajaran menjadi menyenangkan bagi murid, terjalin semangat kerja dan kompetitif diri murid, serta memiliki kesempatan mengaktualisasikan diri atau berekspresi tetapi pada pelaksanaannya memerlukan persiapan yang baik, sehingga aktivitas dan efisiensi pembelajaran dan terwujud.

B. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Pada dasarnya, seseorang belajar karena ingin mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya, dan proses belajar pada hakikatnya berlangsung sepanjang hayat. Belajar merupakan hal yang mutlak dilakukan setiap orang. Karena tanpa belajar, seseorang tidak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya belum pernah diketahuinya. Pengertian belajar sesuai pendapat tokoh berbeda-beda, namun esensinya sama.

Menurut Wingkel (2010: 61) belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungan.

Piaget (2007: 4.12) mengemukakan bahwa belajar merupakan siklus interaksi antara individu dengan lingkungan, dengan unsur pokok terletak pada interaksi yang menguntungkan antara proses akomodasi konsep terhadap

pengalaman nyata dengan proses asimilasi pengalaman terhadap konsep yang dimiliki.

Selanjutnya Sunaryo(2010: 2) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sudah barang tentu tingkah laku tersebut adalah tingkah laku yang positif, artinya untuk mencari kesempatan hidup.

Menurut Vernon (1999: 83) Terjadinya belajar dengan mengaitkan belajar dan perubahan perilaku yang diamati. “Dimana belajar adalah perubahan perilaku. Sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati”. Dengan kata lain, perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga seseorang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya belum pernah diketahuinya.

2. Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah konsep-konsep ataupun asas (kaidah dasar) yang harus diterapkan dalam proses belajar mengajar yang mengandung maksud bahwa pendidik akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik apabila dapat menerapkan cara mengajar sesuai dengan prinsip-prinsip belajar. Prinsip-prinsip belajar adalah landasan berpikir, landasan berpijak dan sumber

motivasi, dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai dan tumbuhnya proses belajar antardidik dan pendidik yang dinamis dan terarah.

Prinsip belajar menurut Slameto (2010: 63) ada 2 yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 - b. Belajar harus dapat menimbulkan “reinforcement” dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 - c. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana siswa dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - d. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
2. Berdasarkan materi atau bahan yang harus dipelajari :
 - a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur dan penyajian yang sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 - b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.
 - c. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
 - d. Repetisi, dalam proses belajar perlu latihan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Sudjana (2005:22) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang di alami siswa

Sistem penididikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah. Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: knowledge (pengetahuan), comprehension (pemahaman), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek , yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni: gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative. Dari uraian di atas dapat di jelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada kognitif, afektif dan psikomotorik pada diri siswa terjadi setelah menerima pengalaman belajar yang telah di ajarkan. (sudjana, 2005:21)

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi prestasi atau proses pembelajaran seseorang. Sebagaimana yang dikatakan oleh Baharudin dan Wahyuni (2010:19-28) bahwa, “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu factor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempegaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1) Faktor Internal

a. Faktor biologis, meliputi pertama kondisi fisik yang normal terutama dapat di lihat dari otak, panca indera an anggota tubuh. Kedua kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar. Untuk menjaga kesehatan fisik perlu di perhatikan beberapa hal antara lain menjaga pola makanan yang sehat dan memephatikan nutrisi yang masuk kedalam tubuh, rajin berolah raga dengan teratur dan istirahat yang cukup.

b. Faktor psikologis, meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini terdiri intelegensi atau kecerdasan, kemauan, dan bakat, ketiga factor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan keluarga, Faktor ini merupakan hal yang sangat utama untuk keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan keluarga yang tenang dan perhatian penuh orang tua terhadap pendidikan anak-anaknya sangat mendukung proses belajar dan hasil belajar.

b. Faktor lingkungan sekolah, hal yang mempengaruhi keberhasilan dilingkungan sekolah meliputi metode dan media pembelajaran, kurikulum, hubungan antara semua warga sekolah, materi pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau kedisiplinan yang di tegakkan secara konsisten.

c. Faktor masyarakat, lingkungan masyarakat yang harmonis dan nyaman akan membuat proses pembelajaran lancar dan efektif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Lingkungan masyarakat yang dapat menunjang hasil belajar antara lain lembaga-lembaga pendidikan non formal seperti pengajian, bimbingan belajar, kursus bahasa asing, kursus keterampilan dan lain-lain.

C. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

1. Pengertian IPA

Kata “IPA” biasa diterjemah dengan ilmu pengetahuan yang berasal dari kata *natural science*. *Natural* artinya alamiah dan berhubungan dengan alam sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi, IPA secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Penggunaan kata IPA sebagai *natural science*, perlu dipertegas untuk membedakannya dari pengertian *social science*, *educational science*, *political science*, dan penggunaan kata *science* yang lainnya.

Menurut Abdullah (2004: 34) menyatakan bahwa IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait

mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Selain itu Nash (2007: 9) menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang bersifat analisis, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang obyek yang diamatinya.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus di sempurnakan.

2. Hakikat Pembelajaran IPA

”IPA sebagai produk berisi prinsip-prinsip, hukum-hukum, dan teori-teori, yang dapat menjelaskan dan memahami alam dan berbagai fenomena yang terjadi di dalamnya”. Sarkim (2007: 15). Oleh sebab itu, dikatakan pula bahwa IPA merupakan satu sistem yang dikembangkan oleh manusia untuk mengetahui diri dan lingkungannya.

Ipa sebagai proses disebut juga keterampilan proses IPA (*science process skills*) atau disingkat saja dengan proses IPA. Proses IPA menurut Bundu (2007: 17) adalah sejumlah keterampilan untuk mengkaji fenomena alam dengan cara-cara tertentu untuk memperoleh ilmu dan pengembangan ilmu itu selanjutnya. Dengan keterampilan proses siswa dapat mempelajari IPA sesuai dengan apa yang para ahli IPA lakukan, yakni pengamatan, klasifikasi, inferensi, merumuskan hipotesis, dan melakukan pendekatan inkuiri.

Dalam pembelajaran IPA mencakup semua materi yang terkait dengan objek alam serta persoalannya. Ruang lingkup IPA yaitu makhluk hidup, energi dan perubahannya, teknologi, bumi dan alam semesta serta proses materi dan sifatnya. IPA terdiri dari tiga aspek yaitu Fisika, Biologi dan Kimia. Pada aspek Fisika IPA lebih memfokuskan pada benda-benda tak hidup. Pada aspek Biologi, IPA mengkaji pada persoalan yang terkait dengan makhluk hidup serta lingkungannya. Sedangkan pada aspek Kimia, IPA mempelajari gejala-gejala kimia baik yang ada pada makhluk hidup maupun benda tak hidup yang ada di alam.

D. Materi Daur Air dan Peristiwa Alam

1. Pengertian Daur Air

Daur air merupakan suatu proses dimana air mengalami perputaran dari bumi ke atmosfer dan akan kembali ke bumi, hal itu terjadi secara terus-menerus melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap evaporasi (penguapan)

Air yang berada di lautan, danau, dan sungai akan mengalami evaporasi atau penguapan karena adanya pengaruh suhu panas yang berasal sinar matahari.

2. Tahap presipitasi (pengendapan)

Setelah air mengalami proses penguapan maka akan menghasilkan butir-butir uap air. Uap air tersebut akan naik serta berkumpul di udara dan lama-kelamaan udara tersebut akan penuh sehingga udara tidak mampu menampung uap air yang cukup banyak.

3. Tahap kondensasi (pengembunan)

Dengan adanya perubahan suhu yang cukup dingin, uap air tersebut akan berubah menjadi titik-titik air membentuk awan (awan mendung). Titik-titik air yang membentuk tersebut akan turun menjadi hujan, dimana air hujan tersebut akan mengalir ke sungai sampai ke laut dan menguap kembali. Hal tersebut akan terus berulang secara terus menerus tanpa berhenti.

2. Faktor yang mempengaruhi daur air

1. Hutan yang gundul akibat penebangan hutan secara liar.
2. Pembakaran hutan untuk membuka lahan perindustrian.
3. Pembangunan jalan dengan pengaspalan baik di kota maupun di desa.

Kegiatan-kegiatan tersebut mempengaruhi proses penyerapan air ke dalam tanah, sehingga saat hujan tidak meresap ke dalam tanah melainkan akan menjadi bencana seperti banjir.

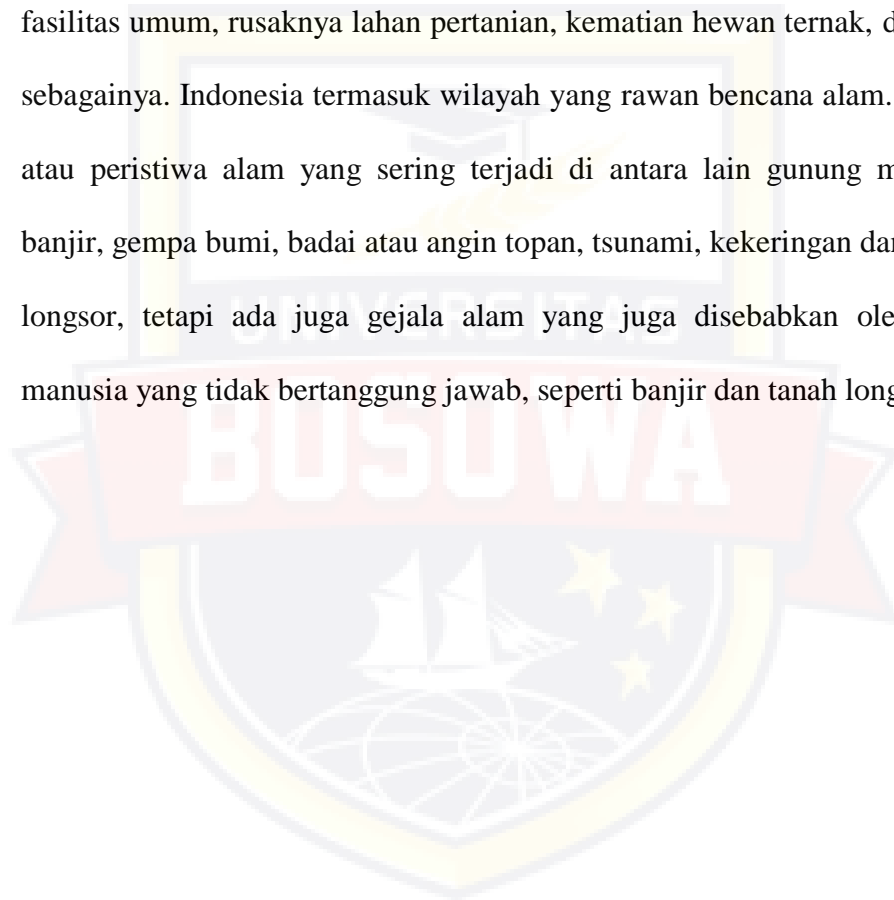
3. Upaya penghematan pada air

Menutup kran air segera setelah tempat penampungan air tersebut terisi penuh sehingga air tidak terbuang cuma-cuma.

1. Memanfaatkan air bekas cucian apapun kecuali air bekas yang sudah tercampur zat kimia seperti sabun, deterjen dan lainnya, untuk menyirani tanaman
2. Tidak mencuci kendaraan setiap hari, hal itu akan mengakibatkan pemborosan dengan menggunakan air.
3. Menggunakan air seperlunya saja tidak berlebihan dalam penggunaan air bersih.

4. Pengertian peristiwa alam

Peristiwa alam adalah suatu keadaan atau peristiwa alam yang tidak biasa, yang ditimbulkan oleh alam. Semua jenis aktivitas alam disebut juga peristiwa alam. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan adalah bencana alam dapat berupa jatuhnya korban jiwa, rusaknya rumah dan berbagai fasilitas umum, rusaknya lahan pertanian, kematian hewan ternak, dan lain sebagainya. Indonesia termasuk wilayah yang rawan bencana alam. Gejala atau peristiwa alam yang sering terjadi di antara lain gunung meletus, banjir, gempa bumi, badai atau angin topan, tsunami, kekeringan dan tanah longsor, tetapi ada juga gejala alam yang juga disebabkan oleh ulah manusia yang tidak bertanggung jawab, seperti banjir dan tanah longsor.

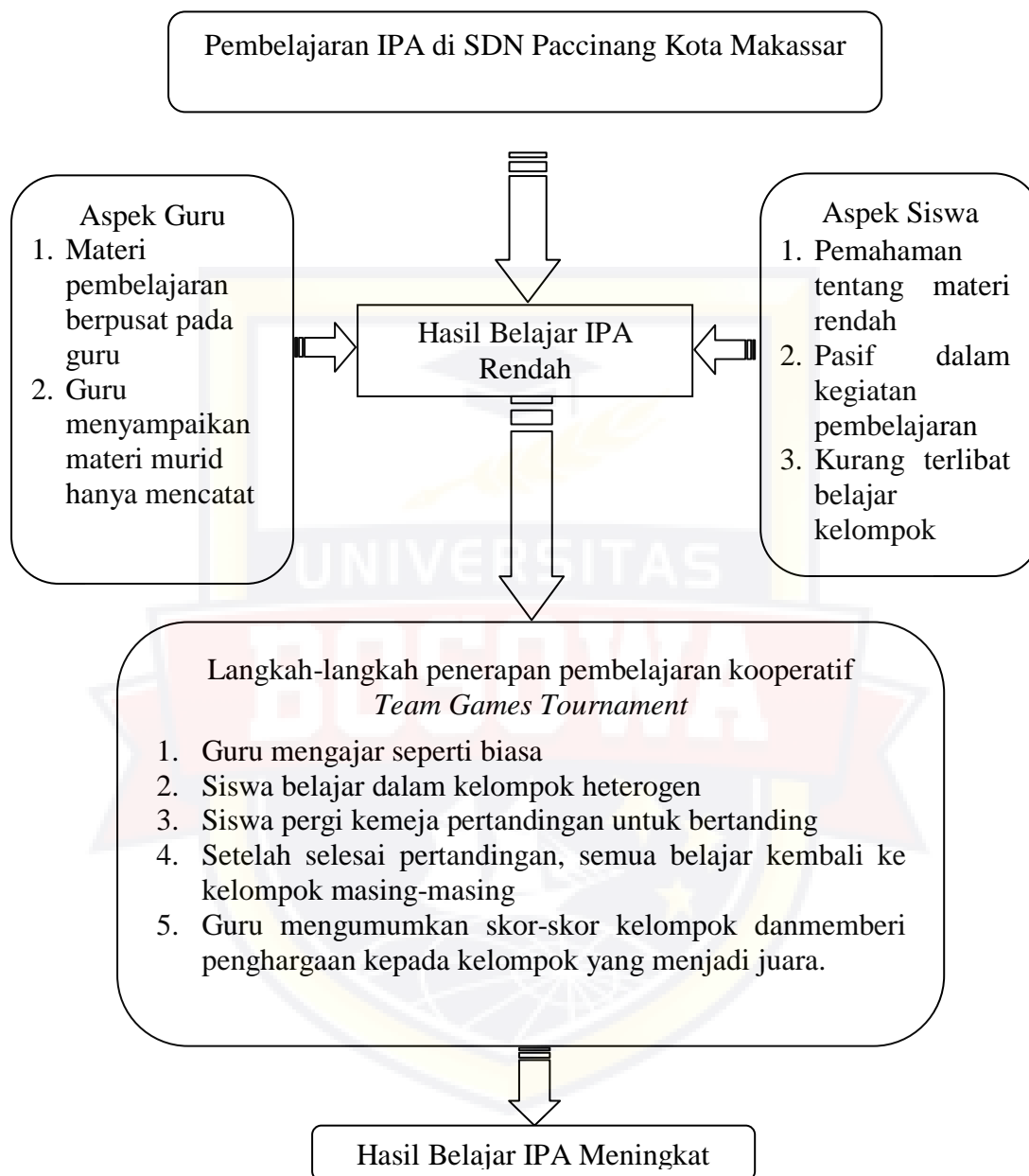


E. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPA di SDN Paccinang Kota Makassar belum memenuhi KKM dari hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti, dari hasil data awal yang memperoleh nilai dengan rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa 63% yang artinya di bawah standar sedangkan target pencapaian KKM adalah 70%. Maka dari itu peneliti mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* yang bernuansa permainan. Keunggulan *Team Games Tournament* diantaranya adalah keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga ini diharapkan dapat berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Dengan demikian, penerapan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* diharapkan permasalahan-permasalahan yang ada pada siswa seperti kurang perhatian dalam belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis merumuskan kerangka pikir penelitian secara skematis. Adapun bentuk kerangka pikir dari tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

KERANGKA PIKIR



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Daur Air dan Peristiwa Alam Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar”.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah, adanya Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar IPA pada siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar.

H₁ diterima jika terjadi pengaruh positif dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar pada mata pelajaran IPA dengan kata lain adanya pengaruh tipe *team games tournament* dalam mengerjakan tugas kelas pada mata pelajaran IPA. H₁ diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

H₀ diterima jika terjadi pengaruh negatif dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kota Makassar pada mata pelajaran IPA dengan kata lain tidak adanya pengaruh tipe *team games tournament* dalam mengerjakan tugas kelas pada mata pelajaran IPA. H₀ diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut Sugiyono (2012; 107) merupakan metode yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Metode penelitian yang di gunakan penulis adalah metode eksperimen dengan metode *quasi eksperimental design*, desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Peneliti ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas control mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkannya atau tidak model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Games Tournaments*.

Gambar 3.1 Jenis Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X ₁	Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournaments</i>	Y ₁
Kontrol	X ₁	Tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournaments</i>	Y ₂

Sumber: Sugiyono (2012 ; 116)

Keterangan:

Y₁ : Tes awal yang sama pada kelas V

Y₂: Tes akhir yang sama pada kelas V

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments*. Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournaments*. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberi tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kelas V sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Paccinang Kota Makassar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret Tahun ajaran 2016-2017 dikelas V SDN Paccinang Kota Makassar.

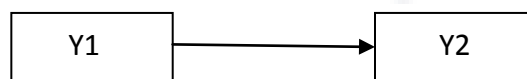
C. Variabel Penelitian

Adapun Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *independen*(bebas) pada penelitian ini adalah penggunaan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournaments* yang di simbolkan dengan huruf “X”.
2. Variabel *dependen* (terikat) pada penelitian ini adalah hasil belajar IPA yang di simbolkan dengan huruf “Y”.

D. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang menggambarkan hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar.3.2 Desain Penelitian

Keterangan: Y1 = Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

Y2 = Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPA

→ = Pengaruh

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2012: 117) mengungkapkan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar Tahun Ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 1 kelas.

2. Sampel

Sugiyono (2012; 118), menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar sebanyak 25 orang, masing-masing 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Teknik pengambilan sampel secara sistematis menggunakan nomor urut.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah;

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Penelitan membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru IPA

- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas control.

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas kotnrol yang tidak diberi perlakuan dan eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments*
- b. Menyiapkan instrument penelitian
- c. Tahap Pelaksanaan
- d. Mengadakan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- e. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model tipe *Team Games Tournaments*, Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
- f. Mengumpulkan, mengelolah, dan menganalisis data hasil *posttest*.
- g. Membuat laporan hasil penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

1. Tes

Menurut Ridwan (2012; 76) dijelaskan bahwa tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu

atau kelompok. Menurut sangadji (2010; 150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan atau intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

2. Dokumentasi

Menurut sangadji (2010; 153) dokumentasi berasal dari katanya dokumen, artinya barang-barang tertulis. Ridwan (2012; 77) mengemukakan bahwa dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder. Data ini berupa foto-foto kegiatan pembelajaran di kelas dan keadaan sekolah di SDN Paccinang Kota Makassar.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 item. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. *Steam*: suatu pertanyaan/pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan .

2. *Option* : sejumlah pilihan/alternative jawaban.

3. Kunci: *jawaban* yang benar/apaling tepat

4. Pengecoh : jawaban-jawaban selain kunci

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan sesudah pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil tes, observasi, data hasil observasi kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial yang digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian di lapangan dengan menggunakan metode pengolahan data menurut sifat kuantitatif sebuah data. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan data hasil pengamatan adalah:

a. Rata-rata (*Mean*)

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

Mx = Mean yang akan dicari.

$\sum fx$ = Jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya.

N = Jumlah subjek

b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

P = Angka Persentase
 F = frekuensi yang dicari persentasenya
 N = Jumlah keseluruhan responden

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk pengujian hipotesis penelitian, maka teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Untuk keperluan ini digunakan teknik statistik t dengan

rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *posttest 1* dan *posttest 2*
 X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*posttest 1*)
 X₂ = hasil belajar sesudah perlakuan (*posttest 2*)
 D = deviasi masing-masing subjek
 $\Sigma x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
 N = subjek pada sampel
 d.b = ditentukan dengan N-1

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *posttes1* dan *posttes 2*
 Σd = jumlah dari gain *posttes 1* dan *posttes 2*
 N = subjek pada sampel

b. Mencari harga “ $\Sigma X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma X^2 d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

- $\Sigma X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
 Σd = jumlah dari gain (*posttest1-posttes2*)
 Σd^2 = subjek pada sampe

c. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa pengaruh penggunaan metode eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamnets* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kela V SDN Paccinang Kota Makassar.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti bahwa pengaruh peggunaan metode eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pembelajaran IPA

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 25 responden penelitian, mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar sebelum dan setelah perlakuan berupa modeling kognitif, maka berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif guna mengetahui pengaruh model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi dari nilai tertinggi sampai nilai terendah yang diperoleh siswa.

Berdasarkan perolehan nilai, dapat diketahui nilai rata-rata belajar IPA Materi Daur Air dan Peristiwa Alam pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.1 Hasil Belajar IPA Materi Daur Air Dan Peristiwa Alam Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar

NO.	NAMA SISWA	JUMLAH SKOR
1.	Ahmad Resyadi	70
2.	Adi Akmal	65
3.	Muh.Praditya	60
4.	Edo Saputra	60
5.	Ariel Siswanto	60
6.	Muh. Aqsa Fitra	65
7.	Muh. Farhan	60
8.	Alif Iwan	65
9.	Muh.Gusgunawan	50
10.	L. Baradi	55
11.	Daren	60
12.	Ismail	50
13.	Julio Glorio	60
14.	Lutfiah Sarah	50
15.	Hijrianti	65
16.	Syafira Ramadhani	65
17.	Izzatul Janna	50
18.	Irmawati	70
19.	Naura Atira	65
20.	Sri reski	60
21.	Febrianti	70
22.	Aulawiyah	50
23.	Raifa St.Aisyah	70
24.	Adiba Syafirah	70
25.	Nadia Salsabila	70
	Rata – Rata	60

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat dapat diketahui nilai rata-rata hasil belajar IPA Materi Daur Air dan Peristiwa Alam pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar dari 25 siswa yang di jadikan sampel, yaitu 60.

Tabel 4.2 Kategori Tingkat Pengaruh Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar

NO	Kategori	Nilai	Frekuensi
1.	Sangat Tinggi	85-100	0
2.	Tinggi	65-84	12
3.	Sedang	55-64	8
4.	Rendah	35-54	5
5.	Sangat Rendah	0-34	0

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat digambarkan bahwa hasil belajar IPA pada materi Daur Air dan Peristiwa Alam yaitu, ada 12 Siswa yang memperoleh nilai yang tinggi dan sebaliknya tidak ada siswa yang memperoleh nilai yang sangat rendah.

2. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT

Nilai hasil belajar IPA menggunakan model kooperatif Tipe TGT pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar. Data yang dimaksud, yaitu nilai tertinggi sampai nilai terendah yang diperoleh setiap siswa. Gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi dari nilai tertinggi sampai nilai terendah yang diperoleh siswa sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Tabel 4.3 Hasil Belajar IPA Materi Daur Air dan Peristiwa Alam Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments

NO.	NAMA SISWA	JUMLAH SKOR
1.	Ahmad Resyadi	80
2.	Adi Akmal	80
3.	Muh.Praditya	75
4.	Edo Saputra	75
5.	Ariel Siswanto	80
6.	Muh. Aqsa Fitra	90
7.	Muh. Farhan	80
8.	Alif Iwan	80
9.	Muh.Gusgunawan	65
10.	L. Baradi	75
11.	Daren	70
12.	Ismail	65
13.	Julio Glorio	85
14.	Lutfiah Sarah	60
15.	Hijrianti	95
16.	Syafira Ramadhani	75
17.	Izzatul Janna	75
18.	Irmawati	60
19.	Naura Atira	90
20.	Sri reski	60
21.	Febrianti	85
22.	Aulawiyah	65
23.	Raifa St.Aisyah	85
24.	Adiba Syafirah	65
25.	Nadia Salsabila	75
	Rata-rata	75

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan hasil belajar dari 25 siswa yang dijadikan sampel, yaitu 75 sehingga dapat diketahui kategori tingkat hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar Seperti pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Kategori Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar

NO	Kategori	Nilai	Frekuensi
1.	Sangat Tinggi	85-100	6
2.	Tinggi	65-84	16
3.	Sedang	55-64	3
4.	Rendah	35-54	0
5.	Sangat Rendah	0-34	0

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dapat diketahui bahwa 6 siswa mempunyai hasil belajar yang sangat tinggi, 16 siswa yang mempunyai nilai tinggi, 3 orang siswa yang mempunyai hasil belajar sedang.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar.

Nilai dari Pengaruh Model Pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar. Data yang di maksud, yaitu pembelajaran IPA dan Pengaruh Model kooperatif Tipe TGT dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa hasil belajar IPA semakin meningkat terhadap suatu materi yang diajarkan maka akan menghasilkan nilai hasil belajar yang tinggi.

Tabel 4.5 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Paccinang Kota Makassar

No.	Nama Siswa	X ¹	X ²	Σd	Σd ²
1.	Ahmad Resyadi	70	80	10	100
2.	Adi Akmal	65	80	15	225
3.	Muh.Praditya	60	75	15	225
4.	Edo Saputra	60	75	15	225
5.	Ariel Siswanto	60	80	20	400
6.	Muh. Aqsa Fitra	65	90	25	625
7.	Muh. Farhan	60	80	20	400
8.	Alif Iwan	65	80	15	225
9.	Muh.Gusgunawan	50	65	15	225
10.	L. Baradi	55	75	20	400
11.	Daren	60	70	10	100
12.	Ismail	50	65	15	225
13.	Julio Glorio	60	85	25	625
14.	Lutfiah Sarah	50	60	10	100
15.	Hijrianti	65	95	30	900
16.	Syafira Ramadhani	65	75	10	100
17.	Izzatul Janna	50	75	25	625
18.	Irmawati	70	60	0	0
19.	Naura Atira	65	90	25	625
20.	Sri reski	60	60	0	0
21.	Febrianti	70	85	15	225
22.	Aulawiyah	50	65	15	225
23.	Raifa St.Aisyah	70	85	15	225
24.	Adiba Syafirah	70	65	0	0
25.	Nadia Salsabila	70	75	5	25
	Σ	1535	1880	370	7050

Berdasarkan hasil analisis data pembelajaran IPA sebagai variabel (X¹) dan pengaruh model kooperatif tipe TGT sebagai variabel (X²) maka dapat diketahui pengaruh antara hasil pembelajaran IPA terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi daur air dan peristiwa alam pada

siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar. Untuk menghitung besarnya hubungan tersebut, digunakan analisis statistic inferensial.

$$\text{Diketahui : } X_1 = 1535$$

$$X_2 = 1880$$

$$\sum d = 370$$

$$\sum d^2 = 7050$$

(1) Mencari “ MD ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{370}{25} \\ &= 14,8 \end{aligned}$$

(2) Mencari “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d - \frac{\sum d^2}{N} \\ &= 370 - \frac{7050}{25} \\ &= 88 \end{aligned}$$

(3) Menentukan harga t_{hitung}

Jawab :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N - (N - 1)}}$$

$$= \frac{14,8}{\sqrt{\frac{88}{25(25-1)}}$$

$$= \frac{14,8}{\sqrt{4,89}}$$

$$= \frac{14,8}{\sqrt{17,10}}$$

$$= \frac{14,8}{4,13}$$

$$= 3,58$$

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh $t_{hitung} = 3,58$.

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

$H_0 : r = 0$

$H_1 : r \neq 0$

Derajat keyakinan = 5% dan $n = 25$

$r_{hitung} = 1.003$ dan $r_{tabel} = 0,396$

Perhitungan menunjukkan bahwa jika $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa antara X dan Y terdapat pengaruh model kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar. Dari data Pembelajaran IPA terhadap pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat dilihat dari kemauan siswa yang kuat dalam

mengikuti proses pembelajaran dikelas terlihat penuh semangat, antusias, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif dalam pembelajaran, rajin dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, Sehingga mereka juga akan memperoleh nilai hasil yang lebih baik dari guru.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini dikemukakan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu adanya pengaruh model kooperatif tipe *team games tournaments* terhadap hasil belajar IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar. Temuan yang diuraikan berikut ini dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan akhir penelitian ini.

Sesuai dengan hasil penyajian data pada tabel 4.1 diperoleh gambaran pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar dalam kategori tinggi. Hal ini disebabkan nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah 60 yang berada pada interval 55-64, dengan demikian pembelajaran IPA harus ditingkatkan lagi sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih tinggi.

Selanjutnya, ditinjau dari pengaruh model kooperatif tipe *team games tournaments* terhadap hasil belajar IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 75 yang berada pada interval 65-84, Sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar memiliki hasil yang baik.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi daur air dan peristiwa alam pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar, melalui hasil analisis data uji-t. Hasilnya menunjukkan bahwa perhitungan t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} , yang sesuai dengan persyaratan untuk menerima hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,58. Dengan frekuensi db sebesar $25-1 = 24$, pada taraf signifikan diperoleh 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,70$. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamnets* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Paccinang Kota Makassar.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, dimana penulis memberikan soal sebelum adanya tindakan (*post-tes I*) dan soal setelah adanya tindakan (*post-tes II*).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournaments adalah bahwa hasil uji-t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan metode eksperimen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penyampaian suatu materi pembelajaran seorang guru perlu memperhatikan pemilihan model yang tepat dalam mata pelajaran IPA. Model pembelajaran tipe Team Games Tournaments ini sangatlah cocok digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran IPA.

Melalui model *TGT*, siswa akan lebih termotivasi karena dalam model ini guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang memiliki beragam jawaban. Pembelajaran yang dimulai dengan pertanyaan yang jawabannya beragam dapat menimbulkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode eksperimen dalam mata pelajaran IPA hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Diperlukan persiapan yang matang dalam penerapan metode eksperimen ini agar sesuai dengan tujuan yang dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 1998. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Abimanyu, S Dan Samad,S.(Eds).2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar;
FIP UNM
- Haryanto. 2004. *Sains untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung. Alfabeta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lie, Anita, 2002. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nash. 2007. *Pendidikan IPA II*. JAKARTA :Departemen Pendidikan Kebudayaan Direktorat Jenderal Tinggi Pryoek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Patta,Bundu. 2007. *Konsep Dasar IPA I*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Piaget, Jean.1972. *Psikologi Anak*, ([http://online ed.Adv.Edu/eppa/](http://online.ed.Adv.Edu/eppa/),diakses 30 Desember 2010).
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saco. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. (<http://fnkomputer.blogspot.com/tinjauan-pustaka>. Diakses 14 Oktober 2012)
- Sangadji, dkk. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : ANDI.
- Sanjaya, Wina, 2006. *Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sahabuddin. 1999. *Mengajar dan Belajar*. Ujung Pandang: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sarkim.T. (1998). "*Humaniora dalam Pendidikan Sain*". Dalam Sumaji dkk: pendidikan sains yang humanistik. Yogyakarta: penerbit Kaninus.

- Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin. 1995. *Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. <http://gudangskripsi.com>.diakses tanggal 23 Oktober 2012
- Suciati, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. IPS IKIP. Malang
- Suyadi. 2010. *Paduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press
- Taniredja, Tukiran dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung. Alfabeta
- Trianto. 2006. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisier.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang system Pendidikan Nasional*Jakarta: Depdiknas
- Vernon S. Gerlach & Donal P. Ely.1971. *Teaching & Media-A Systematic Approach*.
- Winkel, W. S. 1999. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.



LAMPIRAN I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah :SDN PACCINANG KOTA MAKASSAR

Mata Pelajaran : IPA

Kelas / Semester : V / II (Genap)

Topik : Daur Air dan Peristiwa Alam

Waktu : 2 x 35 menit (2 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi :

- a. Siswa memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

B. Kompetensi Dasar :

- a. Mendeskripsikan proses daur air.
- b. Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungannya

C. Indikator

- a. Mendeskripsikan proses daur air
- b. Menyebutkan peristiwa alam yang sering terjadi di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat mendeskripsikan proses daur air
- b. Siswa dapat menyebutkan peristiwa alam yang sering terjadi di indonesia

E. Karakter siswa yang di harapkan

- a. Disiplin (*Discipline*)
- b. Tekun (*diligence*)
- c. Tanggung jawab (*responsibility*)

- d. Ketelitian (*carefulness*)
- e. Kerja sama (*Cooperation*)
- f. Toleransi (*Tolerance*)
- g. Percaya diri (*Confidence*)
- h. Keberanian (*Braver*)

F. Metode pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, penugasan`

G. Sarana Pembelajaran :

1. Sumber Materi : Buku Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V
2. Alat dan Bahan : -

H. Langkah-langkah Pembelajaran / Skenario Pembelajaran

Tahapan Kegiatan	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Karakter
Awal	<ul style="list-style-type: none"> -Mengecek kesiapan siswa -Salam pembuka -Mengkondisikan siswa -Berdo'a -Mengecek kehadiran siswa -Apersepsi 	10 menit	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai pengertian daur air dan peristiwa alam. b. .Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pengertian daur air dan peristiwa alam. c. Siswa menjelaskan kembali pengertian daur air dan peristiwa alam. d. Siswa diberi pertanyaan untuk menyebutkan manfaat atau kegunaan air dalam kehidupan sehari-hari. 		

	<p>➤ Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa menerima LKS dari guru. b. Siswa memperhatikan petunjuk yang dibacakan oleh guru. c. Siswa mencari bacaan yang ditentukan dalam LKS d. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan apa yang di maksud dengan daur air dan peristiwa alam e. Siswa kemudian berlomba menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru <p>➤ Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang belum jelas berkaitan dengan materi. b) Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi. c) Siswa diberi kesempatan mencatat hal-hal penting berdasarkan isi materi. d) Siswa mendapatkan penguatan. 		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa melaksanakan evaluasi hasil belajar secara tertulis. b) Siswa dan guru melakukan analisis hasil belajar. c) .Siswa mendapatkan tindak lanjut dari guru berupa pemberian tugas rumah. d) Siswa dan guru bersama-sama mengahiri pembelajaran dengan membaca “Alhamdulillah”. e) Siswa menjawab salam dari guru. 	15 menit	

I. Penilaian

1. Jenis tagihan : Tes tertulis.
2. Bentuk instrumen : Pilihan Ganda
3. Instrumen soal : Terlampir

J. Lampiran-lampiran

1. Lembar Kerja Siswa (LKS)
2. Lembar Tugas Siswa (LTS) berupa Evaluasi Post Test
3. Kunci jawaban LKS

Guru Kelas

Makassar, Maret 2017

Peneliti

Hj. SAHRIATI S.PdJUWITA DAMAYANTI

NIP.19600929 19823 2015

NIM. 4512103166

Kepala Sekolah

Dra. A.ROSMIATI M.Pd.

NIP.19590528 198203 2004

LAMPIRAN II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah :SDN PACCINANG KOTA MAKASSAR

Mata Pelajaran : IPA

Kelas / Semester : V / II (Genap)

Topik : Daur Air dan Peristiwa Alam

Waktu : 2 x 35 menit (2 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi :

- a. Siswa memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

B. Kompetensi Dasar :

- Mendeskripsikan proses daur air.
- Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungannya

C. Indikator

- a. Mendeskripsikan proses daur air
- b. Menyebutkan peristiwa alam yang sering terjadi di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat mendeskripsikan proses daur air
- b. Siswa dapat menyebutkan peristiwa alam yang sering terjadi di indonesia

E. Karakter siswa yang di harapkan

Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Braver*)

F. Metode pembelajaran

- Ceramah, tanya jawab, penugasan`

G. Sarana Pembelajaran :

1. Sumber Materi : Buku Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V
2. Alat dan Bahan : -

H. Langkah-langkah Pembelajaran / Skenario Pembelajaran

Tahapan Kegiatan	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Karakter
Awal	-Mengecek kesiapan siswa -Salam pembuka -Mengkondisikan siswa -Berdo'a -Mengecek kehadiran siswa -Apersepsi -Memberi Motivasi	15 menit	

Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai pengertian daur air dan peristiwa alam. b. .Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai pengertian daur air dan peristiwa alam. c. Siswa menjelaskan kembali pengertian daur air dan peristiwa alam. d. Siswa diberi pertanyaan untuk menyebutkan manfaat atau kegunaan air dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen 4-5 orang. b. Siswa menerima LKS dari guru. c. Siswa memperhatikan petunjuk yang dibacakan oleh guru. d. Siswa mencari bacaan yang ditentukan dalam LKS e. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan apa yang di maksud dengan daur air dan peristiwa alam f. Siswa kemudian berlomba menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru ➤ Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> a) Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang belum jelas berkaitan dengan materi. b) Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi. c) Siswa diberi kesempatan mencatat hal-hal penting berdasarkan isi materi. d) Siswa mendapatkan penguatan. 	
------	---	--

Penutup	<p>a) Siswa melaksanakan evaluasi hasil belajar secara tertulis.</p> <p>b) Siswa dan guru melakukan analisis hasil belajar.</p> <p>c) Siswa mendapatkan tindak lanjut dari guru berupa pemberian tugas rumah.</p> <p>d) Siswa dan guru bersama-sama mengahiri pembelajaran dengan membaca “Alhamdulillah”.</p> <p>e) Siswa menjawab salam dari guru.</p>	15 menit	
---------	--	-------------	--

I. Penilaian

1. Jenis tagihan : Tes tertulis.
2. Bentuk instrumen : Pilihan Ganda
3. Instrumen soal : Terlampir

J. Lampiran-lampiran

1. Lembar Kerja Siswa (LKS)
2. Lembar Tugas Siswa (LTS) berupa Evaluasi Post Test
3. Kunci jawaban LKS

Makassar, Maret 2017

Guru Kelas

Peneliti

Hj. SAHRIATI S.Pd

JUWITA DAMAYANTI

NIP.19600929 19823 2015

NIM. 4512103166

Kepala Sekolah

UNIVERSITAS

BOSOWA

Dra. A.ROSMIATI M.Pd.

NIP.19590528 198203 2004



LAMPIRAN III

LEMBAR KERJA SISWA

Post test 1

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Nama :

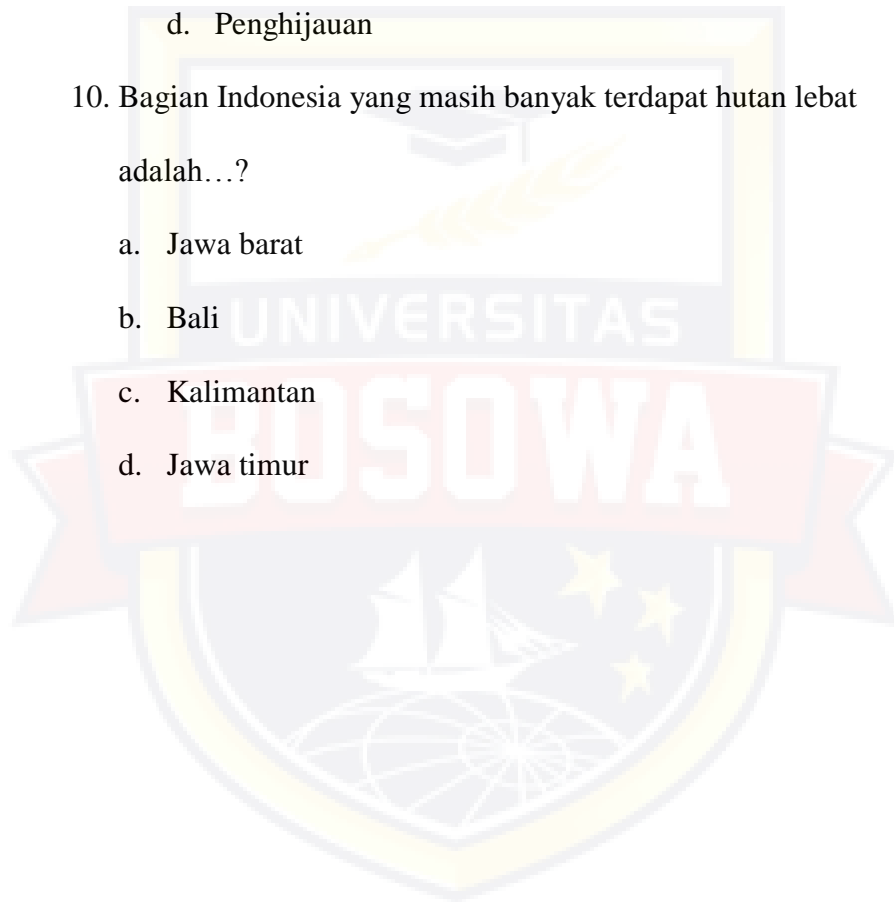
Kelas : V

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Sebagian besar permukaan bumi tertutup oleh...?
 - a. awan
 - b. air
 - c. tanaman
 - d. tanah
2. Pada siang hari, matahari memanaskan air yang ada di permukaan bumi, Akibatnya adasebagian ai di permukaan bumi berubah menjadi...?
 - a. awan
 - b. uap air
 - c. hujan
 - d. mendung
3. Gempa bumi yang terjadi karena gunung meletus disebut...?
 - a. Gempa kinetik
 - b. Gempa mekanik
 - c. Gempa tektonik
 - d. Gempa vulkanik

4. Untuk mengetahui peristiwa alam yang akan terjadi, pemerintah Indonesia membentuk...?
 - a. Badan Usaha Milik Negara
 - b. Badan Pertahanan Nasional
 - c. Badan Penelitian dan Pengembangan Teknologi
 - d. Badan Meteorologi dan Geofisika
5. Walaupun digunakan terus-menerus, air yang ada di permukaan bumi tidak pernah habis. Hal itu disebabkan air mengalami...?
 - a. Siklus
 - b. Penguapan
 - c. Penyubliman
 - d. Gerakan
6. Perubahan uap air menjadi air disebut...?
 - a. Menguap
 - b. Mengembun
 - c. Menyublim
 - d. Mencair
7. Air laut menguap membentuk uap air yang terkumpul sebagai...?
 - a. Hujan
 - b. Embun
 - c. Awan
 - d. Air
8. Cadangan air yang abadi di bumi adalah...?
 - a. Es kutub
 - b. Mata air
 - c. Sungai
 - d. Laut

9. Aliran air dalam tanah dapat dihambat agar tidak menyebabkan erosi dengan cara...?
- Membuat cadangan
 - Membuat penampungan air
 - Penguapan
 - Penghijauan
10. Bagian Indonesia yang masih banyak terdapat hutan lebat adalah...?
- Jawa barat
 - Bali
 - Kalimantan
 - Jawa timur



Post test 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Nama :

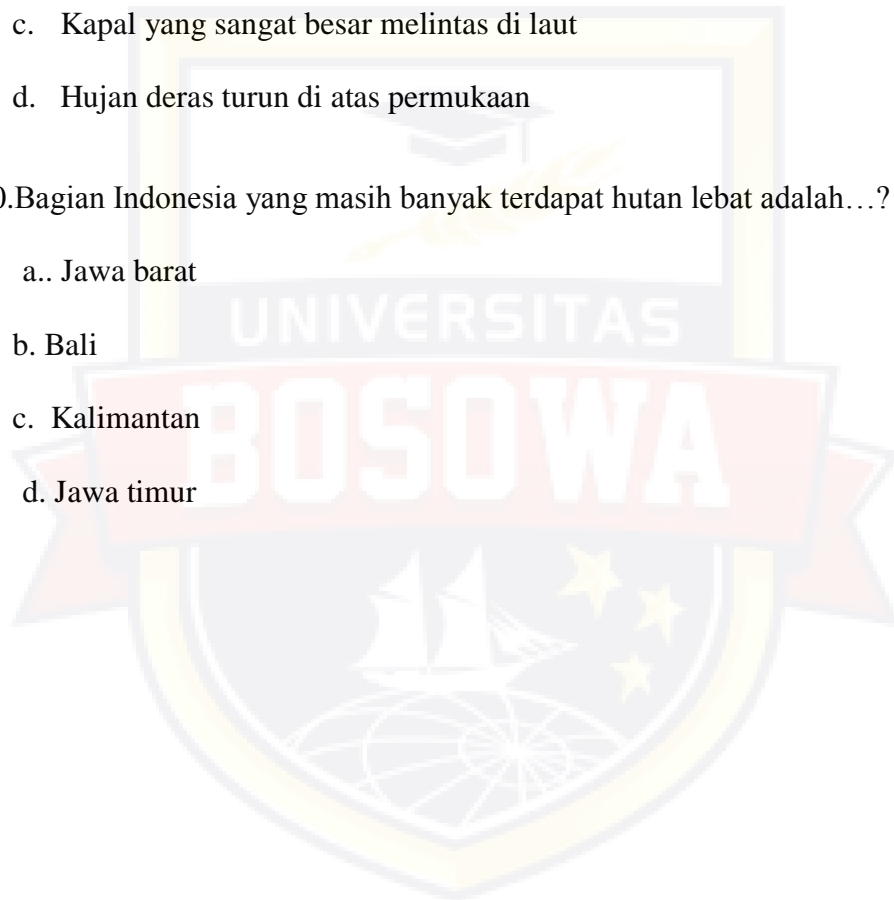
Kelas : V

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Tumbuhan memerlukan air untuk...?
 - a. Bernafas
 - b. Fotosintesis
 - c. Respirasi
 - d. Penguapan
2. Air laut tidak dapat kita masak untuk dijadikan air minum karena...?
 - a. Lebih panas daripada air tawar
 - b. Berkadar garam tinggi
 - c. Sering dilalui kapal sehingga cepat kotor
 - d. Banyak mengandung bibit penyakit
3. Bumi disebut sebagai planet berair karena...?
 - a. Sering di landa banjir
 - b. Sering mengalami hujan
 - c. Sebagian besar terdiri atas air
 - d. Terdapat peristiwa daur air
4. Daur air umumnya disebabkan oleh hal-hal berikut, kecuali...?
 - a. Penguapan air

- b. Pegembunan air
 - c. Aliran air
 - d. Kebersihan air
5. Berikut adalah beberapa kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air, kecuali...?
- a. Pencemaran udara
 - b. Pencemaran air
 - c. Perusakan hutan
 - d. Perusakan tanah
6. Seismograf adalah...?
- a. Alat untuk mengukur kekuatan gunung meletus
 - b. Alat untuk mengukur kekuatan gempa
 - c. Alat untuk mengukur kekuatan buyi
 - d. Alat untuk mengukur kekuatan tanah
7. Gempa yang di sebabkan oleh pergeseran lapisan batuan di dalam bumi disebut gempa...?
- a. Vulkanik
 - b. Tanah runtuh
 - c. Tektonik
 - d. Tumbukan
8. Salah satu tanda yang menunjukkan gunung akan meletus adalah...?
- a. Air tanah banyak yang keluar dari mata air
 - b. Terdengar suara bergemuruh dari dalam tanah

- c. Terdengar suara Guntur bersahut-sahutan di langit
 - d. Terlihat warna merah di atas gunung
9. Salah satu penyebab terjadinya gelombang tsunami adalah...?
- a. Gempa yang terjadi di permukaan bumi
 - b. Gempa yang terjadi di dasar laut
 - c. Kapal yang sangat besar melintas di laut
 - d. Hujan deras turun di atas permukaan
10. Bagian Indonesia yang masih banyak terdapat hutan lebat adalah...?
- a. Jawa barat
 - b. Bali
 - c. Kalimantan
 - d. Jawa timur



LAMPIRAN IV

**LEMBAR OBSERVASI SISWA
DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR**

Nama sekolah : SDN PACCINANG KOTA MAKASSAR
Tahun Pelajaran : 2016/2017
Kelas/ Semester : V (Lima) / II (Genap)

Petunjuk: Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dengan memberi tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat siswa mengikuti pelajaran berlangsung.

No	Deskriptor	Pengamatan	
		YA	TIDAK
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di depan kelas • Menjawab salam • Berdo'a sebelum belajar • Menjawab pertanyaan yang diberikan guru 		
2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajar seperti biasa. 2. Siswa belajar dalam kelompok heterogen. 3. Siswa pergi ke meja masing-masing untuk bertanding. 4. Setelah selesai pertandingan, semua belajar kembali ke kelompok masing-masing; 5. Guru mengumumkan skor-skor kelompok dan memberi penghargaan kelompok yang menjadi 		

	juara.		
3.	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menyimpulkan materi.• Siswa mendegarkan nasehat guru.• Menutup pelajaran• Guru menutup pelajaran		

Makassar, 2017
Mengetahui,

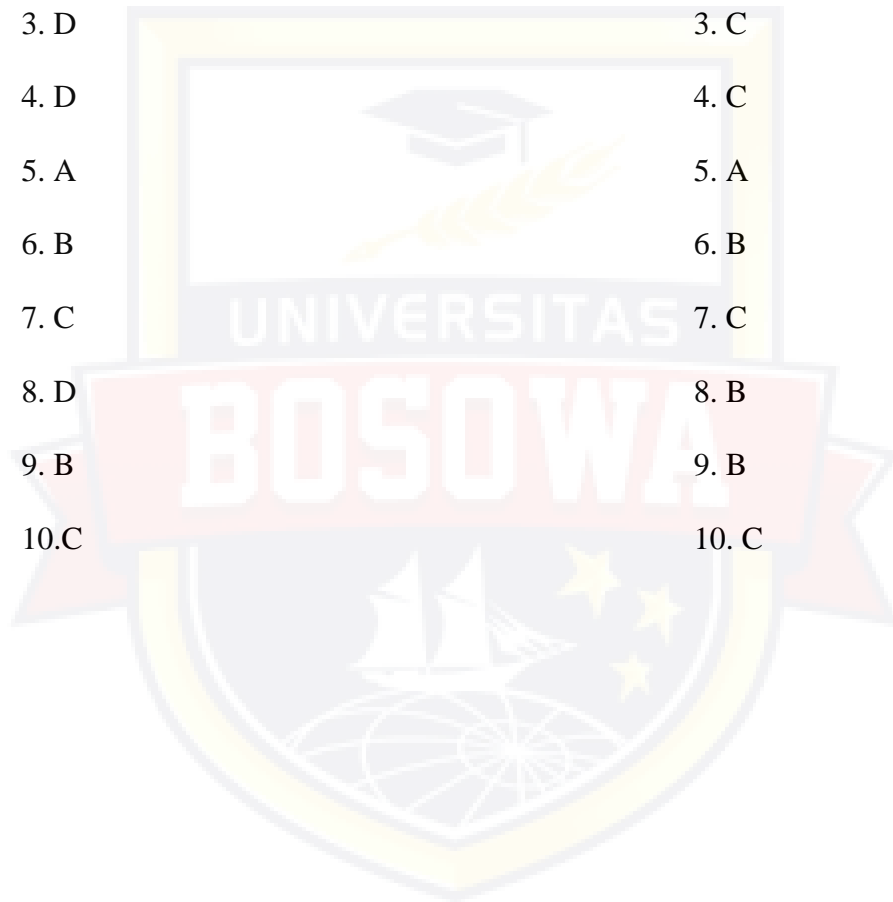
Observer

Juwita Damayanti
NIM. 4512103166

LAMPIRAN V

KUNCI JAWABAN

POST-TEST 1	POST-TEST 2
1. A	1.B
2. B	2. B
3. D	3. C
4. D	4. C
5. A	5. A
6. B	6. B
7. C	7. C
8. D	8. B
9. B	9. B
10.C	10. C



RIWAYAT HIDUP



Juwita Damayanti, Lahir di Rantepao pada Tanggal 03 Juni 1994. Anak kedua dari 4 (empat) bersaudara. Ayah kandung bernama Obbeth Pasissi', dan Ibu kandung bernama Delsi Ramlan. Penulis memasuki Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Rantepao, Kabupaten Toraja

Utara,Provinsi Sulawesi Selatan dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2006, Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Terbuka Rantepao, Kabupaten Toraja Utara,Provinsi Sulawesi Selatan dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2009 kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2Rantepao, Kabupaten Toraja Utara Provinsi Sulawesi Selatan hingga selesai pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, penulis melanjutkan kuliah di Universitas Bosowa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata-1 (S1) dan selesai tahun 2017. Di akhir perkuliahan, penulis telah menyusun sebuah karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournmaent Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi daur Air dan Peristiwa Alam Pada Siswa Kelas V SD Negeri Paccinang Kota Makassar”.