



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE TEAM  
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V  
SDN 101887 BANGUN SARI TANJUNG  
MORAWA T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**OLEH :**

**LENNY GUSTI ANGGRAINI  
NIM. 36.15.3.070**

**Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS NEGERI**

**SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2019**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE TEAM  
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V  
SDN 101887 BANGUN SARI TANJUNG  
MORAWA T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**OLEH :**

**LENNY GUSTI ANGGRAINI  
NIM. 36.15.3.070**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**PEMBIMBING SKRIPSI I**

**PEMBIMBING SKRIPSI II**

**Drs. H. Sangkot Nasution, MA  
NIP: 19550117 198303 1 00 1**

**Hj. Auffah Yumni, Lc. MA  
NIP: 19720623 200710 2 00 1**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



---

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 101887 BANGUN SARI TANJUNG MORAWA**” yang disusun oleh **LENNY GUSTI ANGGRAINI** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**16 April 2019 M**  
**11 Sya’ban 1440 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Dr. Salminawati, S.S, MA**  
**NIP: 197112082007102001**

**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
**NIP: 197708082008011014**

**Anggota Penguji**

**1. Drs. H. Sangkot Nasution, MA**  
**NIP. 19550117 198303 1 001**

**2. Hj. Auffah Yumni, Lc, MA**  
**NIP. 19720623 200710 2 001**

**3. Drs. Rustam, MA**  
**NIP: 19680920 199503 1 002**

**4. Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
**NIP: 19770808 200801 1 004**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
**NIP.196010061994031002**

Nomor : Istimewa Medan, 02 Mei 2019  
 Lampiran : - Kepada Yth:  
 Prihal : Skripsi **Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
 Keguruan UIN Sumatera Utara  
 Medan**

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Lenny Gusti Anggraini

NIM : 36.15.3.070

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tnajung Morawa T.A 2018/2019**”

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. H. Sangkot Nasution, MA**  
**NIP:19550117 198303 1 001**

**Hj. Auffah Yumni, M.A**  
**NIP: 19720623 200710 2 001**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Lenny Gusti Anggraini

Nim : 36.15.3.070

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jl. Pertahanan Dususn IV Pasar V Patumbak II

Menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T,A 2018/2019**” adalah benar hasil karya sendiri dibawah bimbingan dosen, kecuali kutipan-kutiupan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 02 Mei 2019

Yang Menyatakan

**Lenny Gusti Anggraini**  
**NIM.: 36.15.3.070**

## ABATRAK



Nama : Lenny Gusti Anggraini  
 NIM : 36153070  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Pembimbing I : Drs. H. Sangkot Nasution, MA  
 Pembimbing II : Hj. Auffah Yumni, M.A  
 Judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019

---

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Pendekatan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experimental design* jenis kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas VA dan VB di SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah 56 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonrandomized* atau tidak secara random dan peneliti hanya mengambil dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah tes yang berbentuk pilihan berganda. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa di kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa pada materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa di kelas konvensional yaitu dengan rata-rata 74,60 di kelas *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) dan 56,57 di kelas konvensional. Hasil belajar IPA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa mengalami peningkatan sebesar 18,03%. Berdasarkan uji t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) pada pelajaran IPA materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa

Pembimbing I

**Drs. H. Sangkot Nasution, M.A**  
 NIP: 19550117 198303 1 001

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019**” dalam rangka menyelesaikan studi strata S1 di UIN Sumatera Utara. Selanjutnya salawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam jahiliyah kealam yang berilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tentunya menghadapi banyak kesulitan, tetapi berkathidayah dan anugerah yang Allah berikan dan ketekunan penulis beserta bantuan berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan penulisan .Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, antara lain kepada:

1. **Allah SWT** yang telah melimpah kanrahmat dan hidayah-Nya serta memudah kansegala urusan penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Amiin Amiin ya Rabbal ‘Alamiin.
2. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag**, selaku Rektor UIN Sumatera Utara.

3. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Salminawati, S.S, MA**, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
5. Bapak **Drs. H. Sangkot Nasution, MA**, selaku dosen pembimbing 1 yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
6. Ibu **Hj. Auffah Yumni, M.A**, selaku dosen pembimbing II yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Bapak **Sapri, S.Ag, MA**, selaku dosen pembimbing akademik.
8. Bapak **terbaik Savran, M.Pd.I** selaku dosen PGMI yang telah membantu dan mengajarkan dalam menyelesaikan Skripsi penulis
9. Seluruh dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yang telah melimpahkan ilmu dan jasanya kepada penulis.
10. Ibu **Syarrifah Hanum Harahap, S.Pd** selaku kepala sekolah SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa, yang telah banyak membantu dan berbaikhati menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu **Meriza Triana, S.Pd** guru wali kelas V A, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis



12. Ibu **Yusnita Istiani, S.Pd** selaku Wali Kelas V B yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
13. Teristimewa kedua orang tuaku tercinta Ayahanda **Idris, S.Pd** dan Ibunda **Rosita** yang telah melimpahkan segenap kasih sayang yang tidak terhingga, baik moril maupun material dalam menyelesaikan pendidikan. Semoga ayahanda dan ibunda sehat selalu, dan bahagia dunia dan akhirat serta selalu dalam lindungan Allah. Amiin Amiinya Rabbal 'Alamiin.
14. Kakak dan adik tersayang **Nelly Rahma Idrianita, AmKeb, S.Kep** dan **Shela Ajeng Prasiska** yang sudah banyak membantu dan selalu mendukung serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan pendidikan. Dan semua pihak keluarga besar yang telah membantu dan mendo'akan dalam menjalankan pendidikan.
15. Abangda **Effan Suhada Nasution, S.Pd** yang telah memberi semangat dan dukungan kepada penulis
16. Sahabat Tercinta MAN (**Maulida Rizky, Lisa Oktari Anggraini, Dilla Khautsar, Ifrah Mardiah Simbolon, Aprilia Priska, dan Choirunnisa Nst, Resika Rani**) yang selalu membantu serta selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
17. Sahabatku tercinta (**Siti Mahnia Siregar, Yunita Sari, Nur anisah Pulungan, Khairi Sahfitri, Nuria Sahan Siregar dan Nurma Artika**), yang selalu menghibur dan memberi semangat serta

membantu dalam menyusun skripsi dan selalu berjuang bersama-sama demi meraih Gelar Sarjana S1.

18. Wanita Tercuek **Hamidah Siregar** yang telah memberikan dukungan dan berjuang bersama-sama dalam penyusunan proposal ini
19. Keluarga Besar PGMI 2 stambuk 2015 yang senantiasa membantu dan memberikan saran dan masukan kepada penulis.
20. Keluarga besar KKN 80 dan Warga Desa Perkebunan Amal Tani Kecamatan Si Rapi Kabupaten Langkat yang telah memberi semangat kepada penulis. Terkhususnya (**Kakak Angkat Lisma Julianda, Emak'e dan Putra sya'ban Cibro**)
21. Para Kepala Sekolah dan guru serta siswa/I kelas V A dan VB SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi terlebih ketika penelitian.
22. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas semua jasa tersebut, penulis serahkan kepada Allah SWT, semoga dibalas dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun Skripsi ini telah tersusun dengan baik, penulis tetap mengaharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk penyempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat berguna bagi pembaca umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Medan, 02 Mei 2019

**LENNY GUSTI ANGGRAINI**  
**36153070**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>8</b>
<b>E. Tujuan Peneliti .....</b>	<b>8</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Kerangka Teori .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Belajar .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.1 Pengertian Belajar .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.2 Teori Belajar.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.3 Faktor-Faktor Belajar .....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Hasil Belajar .....</b>	<b>18</b>

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif .....	21
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	21
2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Kooperatif.....	23
2.3.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif.....	25
2.3.4 Tujuan Pembelajaran Kooperatif .....	28
2.3.5 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif .....	29
2.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	30
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	30
2.4.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	32
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	34
2.5 Pembelajaran IPA .....	36
2.5.1 Pengertian Pembelajaran IPA .....	36
2.5.2 Materi Siklus AIR .....	37
B. Kerangka Pikir .....	38
C. Penelitian Relevan.....	40
D. Pengajuan Hipotesis.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	44
B. Populasi dan Sampel .....	44
C. Desain Penelitian .....	45
D. Definisi Operational .....	47

E. Instrument Pengumpulan Data .....	48
F. Teknik Pengumpulan Data .....	52
G. Teknik Analisis Data.....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>56</b>
<b>A. Deskripsi Data .....</b>	<b>56</b>
<b>4.1 Deskripsi Data Penelitian .....</b>	<b>56</b>
4.1.1 Profil Sekolah .....	56
4.1.2 Visi SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa .....	58
4.1.3 Misi SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa.....	58
4.1.4 Tujuan SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa .	58
<b>4.2 Deskripsi Data Instrumen Tes</b>	
<b>4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pre-Tes dan Post-Tes pada</b>	
<b>Kelas Eksperimen dan Kontrol .....</b>	<b>62</b>
<b>B. Uji Persyaratan Analisis .....</b>	<b>64</b>
4.2 Uji Normalitas .....	64
4.3 Uji Homogenitas .....	66
<b>C. Hasil Analisis Data / Pengujian Hipotesis.....</b>	<b>67</b>
<b>D. Pembahasan Hasil Analisis.....</b>	<b>70</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>73</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 .....	44
Tabel 3.2.....	45
Tabel 3.3.....	46
Tabel 4.1.....	56
Tabe. 4.2.....	57
Tabel 4.3.....	58
Tabel 4.4.....	61
Tabel 4.5.....	62
Tabel 4.6.....	63
Tabel 4.7.....	66
Tabel 4.8.....	67
Tabel. 4.9.....	69
Tabel 4.10.....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	80
Lampiran 2 RRP Kelas Eksperimen .....	83
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol .....	90
Lampiran 4 Surat Keterangan Valid .....	96
Lampiran 5 Lembar Valid.....	97
Lampiran 6 Lembar Kartu Telaah Butir Tes Pilihan Ganda .....	109
Lampiran 7 Lembar Penilaian Hali .....	111
Lampiran 8 Lembar Lembar Kerja Siswa.....	112
Lampiran 9 Tes Uji Validitas .....	113
Lampiran 10 Tes Uji Reliabilitas .....	114
Lampiran 11 Tes Uji Daya Beda Soal .....	115
Lampiran 12 Indeks Kesukaran Soal .....	117
Lampiran 13 Rekapitulasi Valid, Realib, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Beda Soal .....	119
Lampiran 14 Tabel Valid, Realiabel, Daya Beda Soal, dan Kesukaran Soal.....	120
Lampiran 15 Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standart Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	121

Lampiran 16 Uji Normalitas Pre-Test Kelas Eksperimen.....	122
Lampiran 17 Uji Normalitas Post-Test Kelas Eskperimen.....	123
Lampiran 18 Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol .....	124
Lampiran 19 Uji Normalitas Post-test Kelas Kontrol .....	125
Lampiran 20 Uji Homogenitas Pre-Test .....	126
Lampiran 21 Uji Homogenitas Post-Test.....	127
Lampiran 22 Uji Hipotesis .....	128



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>1</sup>

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya ke arah kesempurnaannya (Sudirman, 1987:4)<sup>2</sup> Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian.<sup>3</sup>

Didalam proses belajar mengajar guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas. Dengan demikian seorang

---

<sup>1</sup> Teguh Triwiyanto. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014, hal. 113

<sup>2</sup> Rosdiana A Bakar. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan: CV. Gema Ihsani, hal. 12

<sup>3</sup> Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 9

guru harus memikirkan bagaimana strategi yang harus digunakan dalam pembelajaran tersebut dalam memperbaiki kualitas pengajarnya. Dalam meningkatkan mutu seorang guru harus memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi yang efektif.

Jean Piaget menyatakan bahwa tahap operasional konkret terjadi pada anak usia 7 sampai 11 tahun. Ciri utama pemikiran operasional konkret adalah transformasi reversibel ( pemikiran dua arah) dan sistem kekekalan. Meskipun kecerdasan pada tahap ini sudah sangat maju, namun cara berfikir anak masih terbatas karena mereka masih menerapkan logika berfikir pada barang-barang konkret. Tahap operasi konkret tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa yang dilihat nyata.<sup>4</sup> Cara berfikir anak yang demikian berpengaruh juga pada gaya mengajar dan model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran IPA akan lebih baik lagi jika diajarkan dengan model yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan anak. (Samatowa, 2011: 2). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.<sup>5</sup>

Guru memiliki peran vital dalam pembelajaran di kelas, guru memiliki tugas dan tanggung jawab menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran IPA yang baik adalah sebagai

---

<sup>4</sup> Paul Suparno. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius, hal. 24

<sup>5</sup> Farida Nur Kumala. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika, hal.

sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, evaluator, dan katalisator dalam pembelajaran, serta mengontrol konsep IPA yang dipahami peserta didik. Jika pernah dilaksanakan dengan baik maka akan mengarah pada mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran IPA dalam kaitannya dengan para pendidik ketika dikelas masih banyak menggunakan paradigma konservatif, dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif. Dalam arti pembelajaran lebih berpusat kepada guru dibandingkan siswa. Guru mengajar dengan menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti ini tidak akan meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam memahami mata pelajaran IPA . Karena itu penyusunan guru terhadap pola pikir siswanya sangat penting dilakukan. Memperhatikan masalah di atas, sudah selayaknya dalam pembelajaran IPA dilakukan suatu inovasi.

Suasana belajar yang demokratis akan memberikan peluang tercapainya hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan otoriter yang ada pada guru. Suasana belajar yang demokratis memberikan kebebasan, siswa untuk belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain sehingga siswa lebih aktif. Kenyataannya sering kali guru sebagai pihak yang aktif, sehingga kurang memberi kesempatan kepada siswa dalam berbagai pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikir holistik, kreatif, obyektif dan logis.

Selama ini peserta didik kurang berinteraksi dengan sesamanya karena peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat secara individual. Berdasarkan fenomena tersebut maka tercetuslah sebuah gagasan dari penulis untuk mengupayakan penggunaan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, bekerja sama dengan sesama peserta didik dan saling berinteraksi dengan sesama secara aktif dan efektif melalui sebuah model pembelajaran.

Peningkatan mutu pengajaran dimulai dengan pembenahan model pembelajaran. Model pembelajaran berhubungan dengan cara mengajar yang paling efektif efisien dalam memberikan pengalaman belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran. kenyataannya guru-guru sekarang dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan cenderung menggunakan metode yang sama pada setiap pembelajaran sehingga siswa tidak aktif dalam menerima informasi yang disampaikan. Gejala lain yang muncul adalah guru cenderung memperhatikan siswa secara keseluruhan alam kelas dan tidak memperhatikan setiap siswa (perorangan) atau kelompok-kelompok siswa, sehingga perbedaan individual tidak begitu diperhatikan, padahal peserta didik memiliki keunikan yang membedakan antara yang satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan tiap individu sehingga dapat merubah kondisi siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu.

Masalah-masalah lainnya yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah kejenuhan, kurangnya semangat siswa, gangguan didalam kelas, serta kurangnya perhatian siswa yang rendah karena

mengantuk, perlu segera diatasi yang disebabkan kurangnya perhatian yang diberi oleh guru. Belum lagi, kurikulum 13 yang dimana semua mata pelajaran menjadi satu dalam buku panduan yang disebut dengan tema. Sehingga mudah sekali untuk memicu suasana yang tidak kondusif.

Hasil studi pengamatan selama penulis menjadi guru relawan dari bulan September sampai kebulan Desember 2018, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran tematik (tema) yang didalamnya terdapat materi pembelajaran IPA masih berpusat pada guru, dimana siswa masih menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa.

Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa pada semester I tahun ajaran 2018/2019. Dimana sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yang sebesar 70, dengan ditunjukkannya data hasil ulangan bulanan dari 28 siswa. Diketahui, bahwa terdapat 8 siswa atau 28,57% yang mencapai KKM. Sedangkan 20 siswa atau 71,42% yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan realita yang terjadi pada uraian diatas, perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan model-model pembelajaran inovatif untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe Temas Games Tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap saling membantu diantara kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan sangat ditentukan oleh keterlibatan dari setiap anggota.<sup>6</sup> Strategi kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan strategi yang menuntut siswa bekerjasama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang yang berbedabeda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selain itu siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan berdiskusi dalam timnya untuk memahami materi yang diberikan guru. Kemudian diadakan permainan akademis guna mengaktifkan siswa dalam proses mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>7</sup>

Dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat di kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa Kec Tanjung Morawa Kab Deli Serdang selama peneliti menjadi guru relawan dari bulan September sampai kebulan Desember 2018. Yaitu:

1. proses pembelajaran tematik (tema) yang didalamnya terdapat materi pembelajaran IPA masih berpusat pada guru, dimana siswa masih menerima informasi yang disampaikan oleh guru saja
2. Tidak ada aktivitas lainnya selain siswa mendengarkan dan guru menjelaskan materi dari buku paket atau buku panduan siswa
3. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi

---

<sup>6</sup> Etin, Solihatin. 2007. *Cooperative Learning(analisis model pembelajaran ips)*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 4

<sup>7</sup> Robert E. Slavin.2010. *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*London: Allymand Bacon, 2005. Terjemah Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media, hal. 13

Dengan berbagai uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 101887 BANGUN SARI TANJUNG MORAWA**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Perubahan Kurikulum yang mengakibatkan hasil belajar siswa menurun
2. Pembelajaran lebih banyak berpusat ke guru dibandingkan siswa
3. Model pembelajaran yang kurang bervariasi
4. Hasil belajar yang belum maksimal

## **C. Batasan Masalah**

Karena luasnya cakupan masalah yang muncul, maka diperlukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Yang dimaksud oleh peneliti adalah hasil belajar siswa yang diukur dengan kemampuan kognitif jenjang C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), dan C4 (Menganalisa)
2. Model yang digunakan dalam pembelajaran adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)
3. Materi pelajaran IPA adalah siklus air

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah ***“Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air”***

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap mata pelajaran IPA di kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap mata pelajaran IPA di kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa
3. Pengaruh signifikan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
  - a. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi siklus air
  - b. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA
2. Bagi Guru
  - a. Guru menambah pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)



sehingga dapat digunakan sebagai bekal mengajar dan menambah variasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada anak

- b. Guru dapat memilih model pembelajaran yang efektif
3. Bagi peneliti
    - a. Untuk memenuhi tugas akhir kuliah dan memberikan wawasan baru bagi pengembangan ilmu pendidikan.
    - b. Peneliti mendapat pengalaman baru mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teori

##### 2.1 Belajar

###### 2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan *key trem* (istilah kunci) yang paling penting dalam pendidikan, sehingga tanpa belajar tidak akan pernah ada pendidikan. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dari penyelenggaraan pendidikan. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami siswa.<sup>8</sup>

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nantinya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).<sup>9</sup>

Konsep belajar merupakan aktivitas penting bagi manusia agar dapat berkembang. Setiap keterampilan, pengetahuan dan semua aktivitas manusia didominasi oleh aktivitas belajar. Aktivitas belajar di rumah, disekolah

---

<sup>8</sup> Muhibbin Syah. 2001. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu dan Pemikiran, hal. 55-56

<sup>9</sup> Miftahul Huda. 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: isu-isu metodis dan paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 2

bahkan di semua tempat bisa terjadi proses belajar. Contoh definisi belajar dikemukakan oleh Skinner dari aliran behavioristik yang menyatakan belajar sebagai proses adaptasi yang berlangsung secara progresif. Sementara Crow and Crow menyatakan belajar adalah perbuatan untuk memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan berbagai sikap, termasuk penemuan baru dalam mengerjakan sesuatu, usaha memecahkan rintangan, dan menyesuaikan dengan situasi baru.<sup>10</sup>

Wirth dan Perkins dalam Yosol mengutip definisi yang biasa disajikan di kamus, menyebutkan belajar sebagai: a) menguasai pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan atau pengalaman; b) memperoleh informasi tentang seseorang atau sesuatu; c) mengingat sesuatu. Namun keduanya menunjukkan bahwa pengertian belajar seperti itu tidak banyak membantu kita memperoleh kejelasan tentang makna belajar itu.<sup>11</sup>

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi karena siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Lilik Sriyanti. 2011. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: STAIN Salah Tiga Press, hal. 5-6

<sup>11</sup> Yosol Iriantara. 2014. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, hal. 54

<sup>12</sup> Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Perkembangan*. Jakarta: PT . Rineka Cipta, hal. 7

Dalam islam Allah SWT akan meninggikan derajat orang yang berilmu sebagaimana terdapat di dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا  
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “ Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “ Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”<sup>13</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Orang yang memiliki ilmu pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain sebab akan ilmu pengetahuannya yang tinggi. Oleh karena itu, dengan belajarlah kita mendapatkan ilmu pengetahuan yang luas. Maka, belajar memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan kita belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Terdapat juga dalam hadist yang mengemukakan bahwa manusia wajib menuntut ilmu. Yaitu:

<sup>13</sup> Departemen Agama RI. 2011. *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, Terejemahan Lajnah Pentashih. Jakarta: Bintang Indonesia, hal. 543

عَنْ حُسَيْنِ بْنِ عَلِيٍّ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ  
فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Husain bin Ali meriwayatkan bahwa Rasulullah bersabda, “Menuntut ilmu wajib bagi setiap orang islam.” (HR. Al-Baihaqi, Ath-Thabrani, Abu Ya’la, Al-Qudha’i, dan Abu Nu’aim Al-Ashbahani).<sup>14</sup>

Dari hadist diatas mengemukakan bahwa menuntut ilmu itu diwajibkan, bukan saja kepada laki-laki, tetapi juga kepada perempuan. Tidak ada perbedaan bagi laki-laki ataupun perempuan dalam mencari ilmu, semuanya wajib. Sebab, dengan berilmu Allah akan meninggikan derajat manusia. Sesuai dengan perkataan Allah dalam Al-Qur’an surah al-Mujadilah ayat 11.

Berdasarkan uraian tersebut diatas bahwa belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Belajar juga dapat mendorong suatu masyarakat pada umumnya untuk melakukan perubahan kearah yang lebih positif. Dengan belajar, masyarakat akan mendapatkan suatu keterampilan, kompetensi yang memadai dalam meningkatkan kualitas kehidupannya baik bagi dirinya maupun orang-orang yang ada disekitarnya. Belajar merupakan proses perubahan yang akan banyak melibatkan dirinya untuk terus melakukan perubahan kearah yang lebih baik, oleh karena itu diperlukan kesadaran dan kesungguhan dari setiap individu dalam melakukan proses belajar, sehingga tujuan dari belajar akan tercapai dengan maksimal. Baik tujuan akademik, maupun tujuan secara sosial kemasyarakatan. Dalam arti apa yang sudah dipelajari mendapatkan nilai yang baik, dan bermanfaat untuk masyarakat.

---

<sup>14</sup> Bukhari Umar. 2012. *Hadist Tarbawi*. Jakarta: Amzah, hal. 7-8

### 2.1.2 Teori Belajar

Ada beberapa teori belajar. Yaitu:

#### a) Teori behavior

Menurut Conny R. Semiawan (2002:32) Mengemukakan Behavior adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Behavior merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek mental.

Thorndike, mengemukakan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus dalam hal ini dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan.

Skinner, Ia mengemukakan bahwa unsur terpenting dalam belajar adalah penguatan. Maksudnya adalah pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus dan respon akan semakin kuat bila diberi penguatan.<sup>15</sup>

#### b) Teori konstruktivistik

Bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Bruner (1982) mengemukakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pengajar memberi kesempatan kepada

---

<sup>15</sup> R Mursid. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Medan:Unimed Press, hal. 65

pembelajar untuk menemukan sesuatu atauran melalui contoh-contoh yang digambarkan atau yang menjadi sumber.<sup>16</sup>

Jean Piaget menyatakan bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni asimilasi, akomodasi dan equalibrasi. Artinya belajar yang optimal membutuhkan pengalaman yang menantang bagi si pembelajar sehingga proses asimilasi dan akomodasi (belajar) dapat menghasilkan pertumbuhan intelektual.

### c) Teori belajar humanistik

Menurut teori ini, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika pembelajaran telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.<sup>17</sup>

Dengan demikian, hasil belajar merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu perubahan dalam berbagai aspek dalam diri pembelajar. Aspek ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut merupakan suatu ukuran yang dapat memperlihatkan keberhasilan individu atau siswa dalam belajar. Selain itu, keberhasilan individu dalam belajar juga dapat dilihat dari kemampuan menjelaskan suatu objek yang dipelajari, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan gerak dan sikap yang dimiliki individu setelah melakukan pembelajaran. Untuk mencapai ini semua, maka seorang guru wajib memahami dan menguasai cara untuk mencapai hasil belajar tersebut

---

<sup>16</sup> R Mursid. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Medan:Unimed Press, hal. 66

<sup>17</sup> Ibid, hal. 67

dengan optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran dikelas.

### **2.1.3 Faktor-Faktor Belajar**

Faktor-faktor belajar, yaitu:

- a) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan neural system, seperti melihat, mendengar, merasakan berfikir, kegiatan motoris dan lain sebagainya maupun kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar lebih mantap.
- b) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan: relearning, recalling, dan reviewing agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- c) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
- d) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 32



- e) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.

Alex Sobur dalam bukunya yang berjudul Psikologi Umum menuliskan beberapa faktor yang mempengaruhi belajar suatu individu, adalah sebagai berikut:

- a) Faktor endogen atau disebut juga faktor internal, yakni semua faktor yang berada dalam diri individu, yang meliputi faktor fisik dan psikis. Faktor psikis terdiri atas faktor intelegensia atau kemampuan, perhatian dan minat, bakat, motivasi, kematangan dan kepribadian.
- b) Faktor eksogen atau disebut dengan faktor eksternal, yakni semua faktor yang berada diluar diri individu, misalnya orang tua dan guru, atau kondisi lingkungan disekitar individu, yang meliputi faktor keluarga, sekolah dan lingkungan lain. Faktor keluarga yang terdiri atas kondisi ekonomi keluarga, hubungan emosional orang tua dan anak, cara mendidik anak. Faktor sekolah seperti para guru, pegawai administrasi, dan teman-teman sekolah. Faktor lingkungan lain seperti lingkungan disekitar keluarga atau rumah, teman pergaulan, aktivitas dalam masyarakat yang berlangsung berhubungan dengan individu.<sup>19</sup>

Berdasarkan faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa keberhasilan suatu individu dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor

---

<sup>19</sup> Alex Sobur. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia, hal. 244

tersebut diantaranya adalah faktor internal maupun eksternal. Faktor tersebut berpengaruh baik terhadap proses belajar maupun terhadap hasil belajar yang diperoleh. Individu dalam hal ini adalah siswa harus mengetahui dan memahami faktor tersebut dengan baik. Begitu juga seorang guru atau pelajar. Seorang guru harus betul-betul memahami kondisi siswa, lingkungan, sarana dan prasarana, serta model dan materi pembelajaran dengan baik, karena inilah beberapa faktor yang sangat menentukan saat keberhasilan dalam pembelajaran.

## 2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah Perubahan yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan, apresiasi (penerima atau penghargaan). Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan, atau perbuatannya.<sup>20</sup>

Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>21</sup>

Hasil belajar berdasarkan pernyataan tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari sebuah proses yang dialami selama ia belajar. Proses yang dialami siswa membuat siswa dapat menguasai konsep yang sudah dipelajari hal tersebut dapat dilihat dalam kecakapan siswa berfikir, berperilaku, dalam hal pengetahuan, dan motorik. Hal tersebut

---

<sup>20</sup> Ahmad Sabri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Yogyakarta: PT Ciputat Press, hal. 34

<sup>21</sup> Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 3

dapat terwujud jika guru membuat rumusan atau rencana pembelajaran dengan baik yang mendorong siswa untuk belajar dan ini dipengaruhi oleh kemampuan guru sebagai pendidik.

1) Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan kemampuan ini untuk mengembangkan intelektualnya. Hasil belajar ini terdiri dari jenjang, yaitu:<sup>22</sup>

- a) Mengingat (C1), mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang sudah dipelajari. Pengetahuan ini berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau model.
- b) Memahami (C2), mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari
- c) Menerapkan (C3), mencakup kemampuan menerapkan model dan kaidah untuk menghadapi masalah nyata dan baru
- d) Menganalisa (C4), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik
- e) Mensistesis (C5) mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru

---

<sup>22</sup> Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 51-52

- f) Menilai (C6), mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Melihat jenjang kognitif yang ada dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar kognitif siswa berbeda-beda, oleh sebab itu seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengenal karakter siswa. Sehingga guru dapat menentukan rencana, tujuan, dan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

## 2) Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik adalah yang berkaitan dengan keterampilan gerak, baik gerak otot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya. Hasil belajar ini memiliki jenjang, yaitu: a) meniru; b) manipulasi; c) ketepatan gerak; d) artikulasi.<sup>23</sup>

## 3) Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif ini memiliki lima jenjang yaitu: pengenalan, pemberian, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu perubahan dalam berbagai aspek dalam diri pembelajaran. Aspek ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut merupakan suatu ukuran yang dapat memperlihatkan keberhasilan individu atau siswa dalam belajar. Selain itu, keberhasilan individu dalam belajar juga dapat dilihat dari kemampuan

---

<sup>23</sup> Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media, hal. 54

menjelaskan suatu objek yang dipelajari, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan gerak dan sikap yang dimiliki individu setelah melakukan pembelajaran. Untuk mencapai ini semua, maka seorang guru wajib memahami dan menguasai cara untuk mencapai hasil belajar tersebut dengan optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di kelas.

## **2.3 Model Pembelajaran Kooperatif**

### **2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dari pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.<sup>24</sup>

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Agus Suprijono. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, h. 73-74

<sup>25</sup> Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo, hal. 202

Pembelajaran kooperatif juga merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok (Sugandi, 2002:14, dalam Riyadi Purworedjo, 2009:2).<sup>26</sup>

Menurut Henson & Eller (1999: 160) metode cooperative learning adalah bentuk kerja sama yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan bersama.<sup>27</sup>

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota berkerja sama dan membantu memahami bahan pembelajaran. Model pembelajarann kooperatif ini dikembangkan berdasarkan teori belajar kooperatif konstruktivis. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vygotsky yaitu penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran, bahwa fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan atau kerja sama

---

<sup>26</sup> Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pmebelajaran Inovatif*. Bandung:Alfabeta cv, hal. 55-56

<sup>27</sup> Haidri & Salim. 2012. *Strategi Pembelajaran (suatu pendekatan bagaimana meningkatkan kegiatan belajar siswa secara transformatif)*. Medan: Perdana Publishing, hal. 125

antara individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi terserap dalam individu tersebut.<sup>28</sup>

Jadi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok yang tidak semata-mata bekerja kelompok begitu saja, guru dalam hal ini ikut serta bekerja untuk membuat struktur dan rencana pembelajaran secara sistematis sehingga pada saat bekerja sama didalam kelompok siswa benar-benar mengerjakan tugas, saling bertukar pendapat dan menuangkan ide masing-masing dari anggota kelompoknya.

### **2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Pembelajaran tim**

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar, setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2. Didasarkan pada manajemen kooperatif**

Manajemen memiliki 4 fungsi pokok yaitu: a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. b) fungsi manajemen sebagai

---

<sup>28</sup> Nurdyansyah & Eni. 2013. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Nizamia Learning Center, hal. 61-62

organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

c) fungsi manajemen pelaksanaan, yaitu melaksanakan semua yang telah direncanakan. d) fungsi manajemen kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.<sup>29</sup>

### 3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

### 4. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.<sup>30</sup>

Ciri-ciri yang terjadi pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.

---

<sup>29</sup> Ibid, hal. 59

<sup>30</sup> Rusman, *op.cit.*, hal. 207



2. Kelompok dibentuk dan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah
3. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda
4. Penghargaan lebih berorientasi kelompok daripada individu.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu, hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan.<sup>31</sup>

Jadi, karakteristik pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini membentuk kelompok yang terdiri dari siswa yang heterogen baik dari segi jenis kelamin, ras, dan tingkat intelegensi, didalam pembelajaran ini setiap kelompok memiliki tanggung jawab atas kelompoknya masing-masing dan saling membantu jika terdapat temannya yang belum menguasai materi pelajaran.

### **2.3.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Roger dan David (dalam Lie,A. 2008:31) Mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap Cooperative Learning untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan, yang meliputi:

1. Siswa saling ketergantungan, artinya bahwa keberhasilan suatu karya sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.

---

<sup>31</sup> Nurdyansyah & Eni, *op.cit.*, hal. 64

2. Siswa harus memiliki tanggung jawab perorangan, artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Siswa bertatap muka, maksudnya bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu dan berdiskusi.
4. Komunikasi antar anggota, artinya agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi.
5. Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.<sup>32</sup>

Prinsip dasar pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok (siswa) tanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
3. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompok lainnya.
4. Setiap anggota kelompok akan dikenakan evaluasi
5. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagai kepemimpinan dan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.

---

<sup>32</sup> Tukiran, dkk, *op. Cit.*, hal. 58-59

6. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta pertanggung jawaban secara individual materi yang di tangani dalam kelompok kooperatif.<sup>33</sup>

Jadi, dari prinsip pembelajaran kooperatif diatas. Siswa diajarkan untuk tidak bergantung kepada guru akan tetapi bergantung pada usahanya sendiri dan bekerja sama dengan teman-temannya dalam kelompok, didalam kelompok siswa diberikan ruang untuk saling berinteraksi dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas karena pembelajaran akan berhasil jika siswa saling membantu dan tidak saling mengandalkan satu dengan yang lainnya.

Dalam al-Qur'an banyak sekali ayat yang berhubungan dengan pembelajaran dan metode pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Sebagaimana yang dijelaskan dalam al-Qur'an surah al-Maidah ayat 2. Allah SWT berfirman:

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ {٢}

Artinya: “ Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya, Allah sangat berat siksa-Nya.”<sup>34</sup>

Dari ayat diatas dapat kita simpulkan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk saling tolong-menolong dan bekerja sama dalam hal kebaikan. Demikian juga dalam hal belajar yang merupakan suatu proses

---

<sup>33</sup> Widyantini. 2006. *Model Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kooperatif*. Yogyakarta: Departemen, Pendidikan Nasional Pusat Pengembangan dan Penataran Guru Matematika, hal. 106

<sup>34</sup> Departemen Agama RI. op., cit. hal 106

untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Melalui pembelajaran secara berkelompok diharapkan siswa dapat memperoleh suatu pengalaman yang baru melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompok.

Terdapat juga dalam sebuah hadist dari Abu Musa, bahwa Nabi sallallahu'alaihi wasallam bersabda, yaitu:

الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا .

*Artinya: "Seorang Mukmin terhadap mukmin yang lain seperti satu bangunan yang mana bahagian yang satu menguatkan bahagian yang lain".* (HR. al-Bukhari)<sup>35</sup>

Dari hadist tersebut dapat disimpulkan, bahwa. Dalam bekerja sama harus saling tolong-menolong dan saling menguatkan, agar menjadi satu kelompok yang kokoh seperti bangunan.

### 2.3.4 Tujuan Pembelajaran koopeartif

Zamroni (2000) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Disamping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.<sup>36</sup>

<sup>35</sup>

<https://muzir.wordpress.com/2015/05/18/ummat-islam-ibarat-satu-bangunan-jasad/>

Diakses pada hari selasa tanggal 12 Februari 2019 pukul 12:39 wib

<sup>36</sup> Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan(KTSP)*. Jakarta: Prenada Media, hal. 57

Pembelajaran kooperatif disusun dalam suatu usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi, dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda, yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai suatu tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar Sekolah.<sup>37</sup>

### **2.3.5 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif**

Menurut Slavin ( 1995) dalam buku (Haidir & Salim: 2012) mengemukakan beberapa langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

#### 1. Persiapan

- Menentukan bahan / materi pelajaran sesuai dengan dengan kurikulum
- Membuat lembar kerja untuk dibagikan kepada peserta didik .
- Menyediakan lembar jawaban.
- Kuis untuk setiap bagian pelajaran.
- Membuat kelompok berdasarkan pada tingkat peserta didik.

#### 2. Penyejian materi pelajaran

Tahap ini merupakan tahapan penyampain pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.

---

<sup>37</sup> Trianto Ibnu Badar Al-Thabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual: konsep, landasan, dan implimentasinya pada kurikulum 2013 (Kurikulum TematikTKI)*. (Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 109-111

### 3. Kerja kelompok

Setelah guru selesai memberikan penjelasan materi, setiap kelompok berkumpul dan mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan oleh guru.

### 4. Penghargaan kelompok

Penghargaan diberikan kepada setiap kelompok yang mampu mencapai hasil maksimal sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang disepakati bersama-sama.<sup>38</sup>

## 2.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

### 2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

*Teams Game Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan *touernament*, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan

---

<sup>38</sup> Haidri & Salim, *op. Cit.*, hal. 128-129

mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individu.<sup>39</sup>

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotaan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.<sup>40</sup>

Model TGT ini merupakan model pembelajaran yang membuat siswa dapat berperan aktif dengan memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan anggota kelompok dan kebebasan menuangkan pendapatnya didalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.<sup>41</sup>

Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar selama menggunakan model *Teams Games Tournament* ini membuat siswa lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja keras dan saling bekerja sama dalam satu tim.

---

<sup>39</sup> Robert E. Slavin. op. cit., hal. 11

<sup>40</sup> Rusman, *op. Cit.*, hal. 223

<sup>41</sup> Anisa Eka Pratiwi, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, No. 2, Januari 2018, Vol. 4. h 340

### **2.4.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Menurut Slavin dikutip oleh Nurdyansyah & Eni F. Fahyuni. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri lima langkah tahapan, yaitu:

#### **1. Penyajian kelas**

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game / tournament karena skor game menentukan skor kelompok;

#### **2. Belajar dalam kelompok (Teams)**

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 4- 5 orang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games;<sup>42</sup>

#### **3. Permainan (Games)**

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tiap kelompok (tim) mendapatkan kesempatan untuk memilih

---

<sup>42</sup> Nurdyansyah & Eni, *op. cit.*, hal. 78



kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamendan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul. Apabila tiap anggota alam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam. Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor yang telah tertera dibalik kartu tersebut. Sko ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skro akhir tim.

Jadi, setelah guru menyampaikan materi. Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan bernomor (artinya, kartu bernomor tersebut memiliki pertanyaan yang mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru dan disetiap kartu memiliki skor). Skor tersebutlah yang akan menentukan pemenangnya. Artinya, siapa yang memiliki skor yang paling banyak itulah yang menjadi pemenangnya.

#### 4. Touranament

Tournament atau lomba biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas.

#### 5. Penghargaan kelompok

Pengraharaan diberikan kepad atim yang menang atau mendpaat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (Reward) sebagai motivasi belajar.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Nurdyansyah & Eni, *op. cit.*, hal. 79

Yuliana, dalam penelitiannya yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.<sup>44</sup>

Dengan penerapan pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat bermanfaat bagi siswa. Adanya permainan dalam bentuk turnamen akademik yang dilaksanakan pada akhir pokok bahasan, memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Dengan hal ini siswa berlomba-lomba untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

### **2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif**

#### **Tipe TGT**

##### **a. Kelebihan model TGT**

- i. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

---

<sup>44</sup> Yuliana “ Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot”, Skripsi Universitas Tanjung Pura Pontianak, 2012

- ii. Dengan pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
  - iii. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik tau kelompok terbaik
  - iv. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
  - v. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
  - vi. Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik
  - vii. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- b. Kekurangan model TGT**
- i. Membutuhkan waktu yang lama.
  - ii. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
  - iii. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Aris Shoimin. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 207-208

## 2.5 Pembelajaran IPA

### 2.5.1 Pengertian IPA

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut Sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.<sup>46</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Keterampilan proses IPA digolongkan menjadi dua bagian yaitu keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. Pada siswa sekolah dasar diharapkan minimal keterampilan proses dasar IPA siswa wajib dikembangkan dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan. Sehingga siswa perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD.<sup>47</sup>

Carin dan Sund (1993) dikutip oleh Asih w & Eka S. Mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan dan hasil observasi dan eksperimen. IPA memiliki empat unsur utama. Yaitu:

---

<sup>46</sup> Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 136

<sup>47</sup> Farida Nur Kumala, *op. cit.*, hal. 10

- a. Sikap: memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup serta hubungan sebab akibat.
- b. Proses: proses memecahkan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang tuntut dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
- c. Produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori dan hukum.
- d. Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.<sup>48</sup>

### **2.5.2 Materi Siklus Air**

Materi IPA yang digunakan untuk penelitian yaitu “Daur Air” dengan Kompetensi Dasar 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Melalui pembelajaran ini diharapkan: 1) peserta didik mengetahui tentang proses daur air; 2) timbul rasa ingin tahu tentang topik yang akan dibahas yaitu tentang daur air secara bertahap Air merupakan kebutuhan pokok manusia yang sifatnya harus dipenuhi karena manusia tidak dapat hidup tanpa air. Air yang dimanfaatkan manusia berasal dari sumber air. Dikarenakan pentingnya dalam kehidupan, air perlu digunakan sebaik-baiknya.

---

<sup>48</sup> Asih W. Wisudawati & Eka S. 2014. *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 24

Proses daur air meliputi sinar matahari akan menguapkan air yang ada di laut, sungai, dan danau. Demikian juga air dari tanah dan tumbuhan yang berada di darat. Air tersebut akan menjadi uap air dan naik ke angkasa menjadi awan. Hal ini disebut penguapan. Di angkasa, awan yang mengandung uap air mengalami pembekuan sehingga membentuk butiran-butiran air. Hal itu terjadi, karena semakin tinggi tempat di permukaan bumi, maka semakin rendah udaranya.<sup>49</sup>

## **B. Kerangka Pikir**

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar (SD) masuk pada tahap operasional konkret. Hal ini ditandai dengan perkembangan pemikiran yang dijalankan secara terbalik. Operasi-operasi logis, konservasi, kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah konkret, pemikiran berbasis pengalaman. Untuk mendukung perkembangan kognitif anak, diperlukan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak adalah model pembelajaran kooperatif. pembelajaran kooperatif muncul karena adanya perkembangan dalam sistem pembelajaran yang ada. Pembelajaran kooperatif menggantikan sistem pembelajaran individual. Dimana guru terus memberikan informasi (guru sebagai pusat) dan peserta didik hanya mendengarkan.

---

<sup>49</sup> S. Rositawaty & Aris Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 5: untuk sekolah dasar /madrasah ibtidaiyah kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, hal. 130-131

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil yang heterogen, adanya ketergantungan positif (saling membutuhkan), dan bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk mengembangkan hubungan kelompok, saling bekerja sama dalam kelompok, membangkitkan semangat belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Di dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe yang mendukung hasil belajar siswa semakin meningkat dan ada beberapa para peneliti juga menggunakannya. Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yaitu, *model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotaan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menambah pengalaman dalam belajar siswa. Sebab, siswa belajar sambil bermain yang artinya dengan bermain siswa dapat mengacu kognitif anak yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) juga tepat diterapkan melalui pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPA mempelajari tentang alam dan segala isinya yang memungkinkan siswa untuk berfikir kritis dalam mengembangkan

kemampuan kognitif pada anak. Ruang lingkup IPA untuk SD terbagi atas beberapa konsep. Salah satunya adalah siklus air.

Penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA pada materi siklus air. Jika model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan dalam pembelajaran IPA, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan materi yang dipelajari.

### **C. Penelitian yang Relevan**

- 1) Wachit Nugroho, dalam penelitiannya yang berjudul. “ Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bermain Bola Volly Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Nguter Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil analisis tahap akhir dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar bermain bolavoli antara pembelajaran koopertaif tipe TGT dengan pendekatan konvensional Konstanta garis regresi kelompok eksperimen adalah 5.744. Konstanta ini lebih besar dari konstanta garis regresi kelompok kontrol yaitu 3.074. Secara geometris garis regresi kelompok eksperimen diatas garis regresi kelompok kontrol. Dari rata-rata hasil tes akhir siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 15,42 sedangkan rata-rata test akhir siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional adalah 12,57. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar bermain bolavoli dengan model



pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibanding hasil belajar bermain bolavoli dengan pendekatan konvensional.<sup>50</sup>

- 2) Yuliana, dalam penelitiannya yang berjudul, “ Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot”. Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa, dapat disimpulkan bahwa (1) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota (kelas eksperimen) pada materi Kelipatan dan Faktor dengan menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* adalah 83,42 dari skor total sebesar 2336 dengan standar deviasi sebesar 14,57, (2) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota (kelas kontrol) pada materi Kelipatan dan Faktor tanpa menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* adalah 66,94 dari skor total sebesar 1807,5 dengan standar deviasi sebesar 19,06, (3) Dari hasil belajar siswa (*post-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat perbedaan skor rata-rata *post-test* siswa sebesar 16,48 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan *t-test pooled varians* diperoleh thitung data *post-test* sebesar 3,63 dan *t* tabel ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 55$ ) sebesar 1,6835, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* (kelas eksperimen) dan data yang diajar dengan tidak menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* (kelas kontrol), (4) Pembelajaran dengan menerapkan model

---

<sup>50</sup> Wachit Nugroho, Skripsi, *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bermain Bola Volly Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Nguter Tahun Ajaran 2012/2013*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2012)

kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan pengaruh yang besar terhadap tingginya hasil belajar siswa pada materi Kelipatan dan Faktor dengan harga *effect size*

sebesar 0,86 dengan kriteria *effect size* tergolong tinggi.<sup>51</sup>

- 3) Muawanah, dalam penelitiannya yang berjudul, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013”. Dari hasil tes akhir yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah 64,32, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional adalah 55,61. Berdasarkan uji percobaan rata-rata dua pihak diperoleh  $t_{hitung} = 2,27$  dan  $t_{tabel} = 2,00$ . Karena pada penelitian ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV MI Sultan Fatah Demak pada mata pelajaran Matematika materi sifat-

---

<sup>51</sup> Yuliana, Skripsi, *Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot, (Pontianak: Universitas TanjungPura Pontianak, 2012)*

sifat bangun ruang Sederhana melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan pembelajaran konvensional.<sup>52</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **D. Pengajuan Hipotesis**

Pada penelitian ini dapat dirumuskan suatu hipotesis bahwa ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA dalam konsep siklus air di SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa Kec Tanjung Morawa Kab Deli Serdang.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA dalam konsep siklus air

Ho : Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA dalam konsep siklus air

---

<sup>52</sup> Muawanah, Skripsi, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II, Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2015)

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun 2018/2019 di SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang.

#### B. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian diatrik kesimpulannya.<sup>53</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa yang dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.1**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
V-A	28
V-B	28
<b>Jumlah</b>	<b>56</b>

*Sumber: Tata Usaha SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa*

##### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel terjadi bila populasi besar dan peneliti

---

<sup>53</sup> Jemmy Rumengan. 2012. *Metodologi Penelitian Dengan SPSS*. Batam: Uniba Press, hal. 45

tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut. Tetapi, menurut Suharsimi Arikunto dalam buku Indra Jaya. Mengemukakan bahwa apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah semuanya. Namun, apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15%, 20-25% atau lebih.<sup>54</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, pada penelitian ini populasi jumlahnya kurang dari 100 maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 56 siswa.

**Tabel 3.2**

**Sampel Penelitian**

<b>NO</b>	<b>Perlakuan Mengajar</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
1	Ekperimen	V-A	28 Orang
2	Kontrol	V-B	28 Orang
<b>Jumlah</b>			<b>56 Orang</b>

**C. Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen atau eksperimen semu. Dalam desain ini dipilih secara *nonrandomized control group pre-test post-tes design* atau *pre-test post-tes* tidak secara random dan menggunakan dua kelas dengan kemampuan kelas yang setara.

---

<sup>54</sup> Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: CitaPustaka Media Perintis, hal. 32

Dua kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama dinamakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua dinamakan kelompok kontrol. Kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol setelah mendapat perlakuan yang berbeda kemudian dibandingkan, kelompok-kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui randomisasi. Meskipun terdapat kelompok kontrol, akan tetapi kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>55</sup>

**Tabel 3.3 Desain Pre-test Kelompok Tanpa Acak**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	Y <sub>1</sub>	X	Y <sub>2</sub>
K	Y <sub>1</sub>	-	Y <sub>2</sub>

Sumber:<sup>56</sup>

Keterangan:

E = Kelompok eksperimen

K = Kelompok kontrol

Y<sub>1</sub> = Hasil Pretest siswa kelompok eksperimen dan kontrol

Y<sub>2</sub> = Hasil posttes kelompok kontrol dan eksperimen

X =Perlakuan siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan TGT

Berdasarkan tabel 3.3 dapat dijelaskan bahwa sampel dibedakan menjadi dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada awal pelajaran, kedua kelompok tersebut diberikan soal pretest yang

<sup>55</sup> Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, hal. 114

<sup>56</sup> Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 186

sama dan pada materi yang sama. Pretes disini berfungsi sebagai tolak ukur, sejauh mana pemahaman dan persiapan awal terhadap materi yang akan disampaikan.

Kemudian, proses pembelajaran dimulai dengan menerapkan perlakuan (model pembelajaran). Untuk kelompok eksperimen, sistem pembelajaran menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Sebagai evaluasi pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka guru memberikan soal posttes yang sama pada masing-masing kelompok. Soal posttest tersebut sama dengan soal pretest. Hal itu dilakukan dengan harapan pengetahuan awal dalam menjawab soal-soal pretest yang belum dimengerti oleh siswa dapat di pahami selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya siswa-siswi dapat menjawab soal-soal posttes yang mirip dengan pretes tersebut. Hasil posttes inilah yang secara umum disebut sebagai hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil test dari masing-masing kelas dibandingkan (diuji perbedaannya), demikian juga antara peningkatan hasil tes antara kelompok kontrol dan eksperimen. Perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut yang menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

#### **D. Definisi Operasional**

Ada 2 definisi operasional variabel yang disampaikan yaitu:

1. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT)  
(X)

Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) merupakan model pembelajaran berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang dan dalam model pembelajaran ini terdapat games (pertandingan) yang dapat mengasah kognitif mereka dan terdapat sebuah reward sebagai penyemangat mereka dalam sebuah pertandingan.

## 2. Hasil Belajar Siswa (Y)

Hasil belajar yang dimaksud peneliti merupakan keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam ranah kognitif setelah mengikuti kegiatan belajar pada mata pelajaran IPA Kelas V materi siklus air dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* (TGT) yang ditandai dengan nilai berupa angka.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Tes Tertulis

Instrumen penelitian selalu juga disebut dengan alat pengumpulan data. Instrumen memegang peran penting dalam suatu penelitian, karena validitas serta kesahihan data yang diperoleh akan sangat ditentukan oleh kualitas atau validitas instrument yang digunakan, di samping prosedur pengumpulan data yang ditempuh.<sup>57</sup> Instrumen yang digunakan berbentuk tes tertulis yang disusun berdasarkan KD yang dipelajari. Adapun tipe tesnya adalah tes jenis pilihan ganda sebanyak 25 butir soal dengan empat pilihan yaitu a, b, c dan d. Sebelum instrumen diberikan kepada sampel, tes tersebut diuji cobakan terlebih dahulu di kelas VI (non sampel), dengan tujuan untuk

---

<sup>57</sup> Masganti Sitorus, *op. cit.*, hal. 62



mengetahui apakah tes tersebut sudah memenuhi persyaratan dari sebuah tes. Seperti validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda setiap soal.

Sebagai sebuah data yang diuji, maka setiap butir soal yang dijawab benar oleh siswa akan diberi skor 1 sedangkan jawaban yang salah akan diberi skor 0. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan dalam pengujian Validitas, realibilitas, dan sebagainya. Instrument sebagai alat ukur terhadap hasil belajar haruslah memenuhi KD materi pelajaran yang dijabarkan dalam dalam berbagai indikator.

#### a. Uji Validitas

Validitas adalah istilah yang menggambarkan kemampuan sebuah instrumen untuk mengukur apa yang ingin diukur. Validitas membicarakan keshahian sebuah alat ukur untuk mendapatkan data.<sup>58</sup>

Validitas instrumen pada penelitian dihitung dengan rumus, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

N : Jumlah Responden

X : Jumlah Skor Item Variabel X

Y : Jumlah Skor Item Variabel Y

#### b. Uji Realibilitas

Reabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk tetap konsisten meskipun ada perubahan waktu. Kekonsistenan instrumen penelitian amat diperlukan. Kita tidak mungkin mempercayai sebuah data yang dihasilkan oleh instrumen penelitian yang hasilnya berubah-ubah. Kita juga tidak

---

<sup>58</sup> Salim. 2018. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bandung: Citapustaka Media, hal. 133

mungkin memiliki sebuah kesimpulan jika data yang dihasilkan tidak dapat dipercaya.<sup>59</sup>

Reabilitas instrumen pada penelitian dihitung dengan rumus KR-20 (Kuder Richardson), yaitu:

$$r_i = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r = reabilitas tes secara keseluruhan

n = jumlah butir soal

s = standart deviasi dari soal

p = proporsi subyek yang menjawab item yang benar

q = proporsi subyek yang menjawab item yang salah

Klasifikasi koefisien reabilitas:

0,91-1,00 : sangat baik

0,71-0,90 : tinggi

0,41-0,70 : cukup

0,21-0,40 : rendah

R<0,20 : sangat rendah

#### c. Taraf Kesukaran Soal

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty index). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,00. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Indeks kesukaran semakin mendekati 0,00 maka soal tersebut sukar begitu sebaliknya indeks kesukaran semakin mendekati 1,00 soal tersebut dikatakan

---

<sup>59</sup> Ibid., 135

semakin mudah. Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks kesukaran yaitu:<sup>60</sup>

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Banyaknya jumlah siswa yang mengikuti tes

Klasifikasi indeks kesukaran

0,00-0,30 : Sukar

0,31-0,70 : Sedang

0,71-1,00 : Mudah

#### d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pintar (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut dengan indeks diskriminasi (D). Seperti halnya dengan indeks kesukaran, indeks diskriminasi ini berkisar antara 0,00-1,00. Perbedaannya, indeks kesukaran tidak mengenal tanda negatif tetapi pada indeks diskriminasi ada tanda negatif. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika suatu soal “terbalik” menunjukkan kualitas tes. Yaitu anak pandai disebut bodoh dan anak bodoh disebut anak pandai.

Bagi suatu soal yang dapat dijawab oleh siswa pandai maupun bodoh, atau bisa dijawab oleh keduanya maka soal tersebut tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab

---

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 207-208

benar oleh siswa yang pandai saja. Rumus untuk menentukan daya pembeda adalah:

$$D = PA - PB$$

$$PA = \frac{BA}{JA}, PB = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D : Indeks daya pembeda

PA : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

PB : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

Klasifikasi indeks daya pembeda:

0,00-0,20 : tidak cukup

0,21-0,40 : cukup

0,41-0,70 : baik

0,71-1,00 : baik sekali

#### e. Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data tidak terbatas pada orang, tetapi pada obyek-obyek alam yang lain juga. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks,

suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Data diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.<sup>61</sup>

## 2. Tes

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas sampel ini kemudian diberikan *pretest* sebelum proses pembelajaran dimulai dan *posttest* sesudah proses pembelajaran. hal tersebut dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal dan kesiapan siswa tentang materi apa yang dipelajari (*pretest*) dan untuk mengukur hasil belajar siswa (*posttest*) setelah proses pembelajaran dilakukan. Soal yang diberikan baik *pretest* maupun *posttest* adalah sama. Dari kedua sumber inilah (*pretest dan posttest*) data akan diambil.

## f. Teknik Analisis Data

### 1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan pada skor (hasil *pre tes* dan *post tes*). Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang digunakan adalah uji Liliefors.

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Langkah yang dilakukan untuk menentukan normal tidaknya data yaitu mengurutkan data sampel dari yang terkecil hingga terbesar, setelah data diurutkan maka langkah selanjutnya yaitu menentukan nilai Z dari tiap-

---

<sup>61</sup> Sugiyono. *op. cit.* 203

tipa data kemudian menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$ , selanjutnya yaitu menghitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian menghitung harga mutlaknya, ambil nilai terbesar diantara harga-harga mutlak selisih harga tersebut, nilai ini dinamakan  $L_0$  yang kemudian memberikan interperstasi  $L_0$  dengan membandingkannya dengan  $L_t$ .  $L_t$  adalah harga yang diambil dari tabel harga kritis uji Liliefors langkah yang terakhir yaitu mengambil kesimpulan berdasarkan harga  $L_0$  dan  $L_t$  yang telah didapat. Apabilah  $L_0 < L_t$  maka sampel berasal dari distribusi normal.<sup>62</sup>

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varian atau uji Fisher. Rumus yang digunakan adalah.<sup>63</sup>

$$F = \frac{Sx^2}{Sy^2}$$

Keterangan:

F = Homogenitas

$S_x^2$  = varians data pertama/variens terbesar

$S_y^2$  = varians data kedua/variens terkecil

Adapun kriteria pengujiannya adalah:

$H_0$  diterima jika  $F_h < F_t$        $H_0$  = data memiliki varian homogen

$H_0$  ditolak jika  $F_h > F_t$        $H_0$  = data tidak memiliki varian homogen

## 3. Pengujian Hipotesis Penelitian

---

<sup>62</sup> Indra Jaya. *op., cit.* hal. 253

<sup>63</sup> *Ibid.*, hal. 261

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat perbedaan hasil tes siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu dengan cara:

Menggunakan Uji-t jika kedua data berdistribusi normal dan homogen. Hasil perhitungan t-hitung dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikan 0,05 dengan kriteria:

Menolak  $H_0$ , jika  $t\text{-hitung} > t\text{-table}$  dan  $H_a$  diterima

Terima  $H_0$ , jika  $t\text{-hitung} < t\text{-table}$  dan  $H_a$  ditolak

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus (Polled Varian):

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Pengujian signifikan dari uji-t dilakukan dengan tabel t pada tingkat signifikansi 5 %. Apabila t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol ditolak dan apabila t hitung lebih kecil dari t tabel maka hipotesis nol diterima atau gagal untuk hipotesis nol.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

##### 4.1 Deskripsi Data Penelitian

###### 4.1.1 Profil Sekolah

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Lebih tepatnya terletak di jalan Madirsan, sekolah ini memiliki luas tanah 2852 M<sup>2</sup>. SK Pendiri SD NEGERI 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa ini pada tanggal 12-02-1950. Wilayah ini cukup aman dan strategis bagi siswa dan siswa serta bagi para orang tua. Sebab, sekolah ini terletak dikeliling rumah warga sehingga aman dari kendaraan-kendaraan yang besar. SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa memiliki sarana dan prasarana yang dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1**

**Sarana Prasarana SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa**

No	Keterangan Gedung	Jumlah
1.	Ruang Kepala	1
2.	Ruang Guru	1
3.	Ruang Perpustakaan	1
4.	Ruang UKS	1
5.	Kamar Mandi Kepsek & Guru	1
6.	Kamar Mandi Siswa	2
7.	Kantin	1
8.	Lapangan	1
9.	Ruangan Kelas	6
10.	Papan Tulis	6
11.	Lemari	6
12.	Meja Siswa Seluruhnya	120



13.	Kursi Siswa Seluruhnya	120
14.	Meja Guru	6
15.	Kursi Guru	12

Jumlah guru di SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 4.2**

**Tenaga Kependidikan SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa**

<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Status Kepegawaian</b>
Syariffah Hanum Harahap, S.Pd	Kepala Sekolah	PNS
Dorkas Manalu, S.Pd	Wali Kelas I <sup>A</sup>	PNS
Irma Mulyanti, S.Pd	Wali Kelas I <sup>B</sup>	Guru Honor Sekolah
Donna Hutabarat, S.Pd	Wali Kelas II	Guru Honor Sekolah
Sanggam Silaban, S.Pd	Wali Kelas III <sup>A</sup>	PNS
Qorry, S.Pd	Wali Kelas III <sup>B</sup>	Guru Honor Sekolah
Rosmaniar, S.Pd	Wali Kelas IV <sup>A</sup>	Guru Honor Sekolah
Maria Goretty Sinaga, S.Pd	Guru Kelas IV <sup>B</sup>	Guru Honor Sekolah
Meriza Triana, S.Pd	Wali Kelas V <sup>A</sup>	Guru Honor Sekolah
Yunita Istiani, S.Pd	Guru Kelas V <sup>B</sup>	Guru Honor Sekolah
Mutiara Lubis, S.Pd	Wali Kelas VI <sup>A</sup>	PNS
Samidi, S.Pd	Wali Kelas VI <sup>B</sup> Guru	PNS
Suriani Sitorus, S.Pd	Guru Agama Islam	PNS
Maria Br. Ginting, S.Pd	Agama Kristen	PNS
Suyanto, S.Pd	Guru Penjas	PNS
Misran, S.Pd	Guru Penjas	PNS
Vera Wati	TU	Operator Sekolah

Jumlah semua siswa di SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa ada 306 orang. Siswa laki-laki berjumlah 153 orang sedangkan siswi perempuan ada 153 orang. Dalam tiap kelas jumlah siswa berbeda-beda. Gambaran kondisi siswa di setiap kelas di SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa dapat dijelaskan dalam tabel di bawah.

Tabel 4.3

**Jumlah Peserta Didik SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa**

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Kelas I	17	21	38
Kelas II	13	16	29
Kelas III	26	29	55
Kelas IV	32	27	59
Kelas V	26	31	57
Kelas VI	39	29	68
<b>Jumlah</b>	<b>153</b>	<b>153</b>	<b>306</b>

**4.1.2 Visi SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa**

- Menghasilkan Lulusan Yang Berprestasi, Berbudi Pekerti Dan Taqwa Kepada Tuhan Ynag Maha Esa

**4.1.3 Misi SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa**

- Menyiapkan Generasi Unggul Yang Memiliki Potensi Iman Dan Taqwa (IMTAK) Dan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK)
- Membentuk Sumber Daya Manusia Yang Aktif Kreatif Inovatif Sesuai Dengan Perkembangan Zaman
- Membangun Citra Sekolah Sebagai Mitra Terpercaya Dalam Masyarakat

**4.1.4 Tujuan SD Negeri 101887 Bangun Sari**

- Siswa Beriman Dan Bertakwa Merakhlak Mulia, Berbudi Pekerti
- Siswa Sehat Jasmani Dan Rohani
- Siswa Memiliki Dasar-Dasar Pengetahuan, Kemampuan Dan Keterampilan Untuk Pendidikan Kejenjang Yang Lebih Tinggi

- Mengenal Dan Mencintai Bangsa, Masyarakat Dan Kebudayaan
- Siswa Terampil, Kreatif Dan Bekerja Mengembangkan Dirinya Secara Terus Menerus Sepanjang Hari

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari dua kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 56 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas V<sub>A</sub> sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 orang dan kelas V<sub>B</sub> sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang.

Pengambilan data yang diperoleh dari tes yang diberikan kepada kelas yang terpilih sebagai sampel. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus.

Penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol di SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa dilaksanakan pada tanggal 25 s/d 30 Maret 2019 sebanyak 6 kali pertemuan. Dengan rincian tiga kali pertemuan di kelas eksperimen dan tiga kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pertemuan). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan tes validitas soal tes kepada siswa kelas V dari SD lain untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

#### **4.2 Deskripsi Data Instrumen Tes**

Dalam penelitian ini menggunakan kelas V SD Negeri dan dosen ahli IPA Safran, M.Pd.I sebagai Validator untuk memvalidasi es yang akan digunakan pada tes hasil belajar IPA siswa. Dari hasil perhitungan validitas tes lampiran , dengan rumus Korelasi Product Moment ternyata dari 30 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 18 soal valid dan 12 soal tidak valid.

Setelah perhitungan validitas diketahui maka selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas. Dari hasil perhitungan reliabilitas lampiran , dengan menggunakan rumus K-R 20 diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel. Langkah selanjutnya adalah menghitung daya beda tiap soal. Setelah dilakukan perhitungan daya beda lampiran terdapat 5 soal dengan kriteria baik, 15 soal dengan kriteria cukup, dan 10 soal dengan kriteria jelek. Langkah terakhir adalah dengan menghitung tingkat kesukaran dari tiap soal. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran lampiran maka soal dinyatakan 1 soal dengan kriteria sukar, 21 soal dengan kriteria sedang dan 8 soal dengan kriteria mudah.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 18 soal soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar IPA siswa.

Tabel 4.4

**Rekapitulasi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal**

<b>No Soal</b>	<b>Validitas</b>	<b>Reliabilitas</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Keputusan</b>
1.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
2.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
3.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
4.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
5.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
6.	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
7.	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Terima
8.	Valid	Reliabel	Cukup	Sukar	Terima
9.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
10.	Error	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
11.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
12.	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Terima
13.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
14.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
15.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
16.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
17.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
18.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
19.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
20.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
21.	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
22.	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Terima
23.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
24.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
25.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
26.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima

27.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
28.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
29.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
30.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima

### 4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar siswa Pre-tes dan Post Tes Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 18 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen dan kontrol diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) dan metode ceramah pada kelas kontrol. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 18 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre-test dan post-test pada siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**

#### **Hasil Pre Tes Dan Post Tes Siswa Kelas Eksperimen**

No Responden	KELAS EKSPERIMEN	
	Pretest	Post
1	50	89
2	39	83
3	50	94
4	39	89
5	39	78
6	44	78

7	33	67
8	33	72
9	28	56
10	39	50
11	33	61
12	50	67
13	22	39
14	39	89
15	22	61
16	28	56
17	61	100
18	56	72
19	33	67
20	39	83
21	56	89
22	50	72
23	28	72
24	22	72
25	56	94
26	44	78
27	56	94
28	33	67
Total	1122	2089
Rata-rata	40,07	74,60
Simpangan Baku	11,47	14,88
Varians	131,55	221,43

Tabel 4.6

#### Hasil Pre Tes Dan Post Tes Siswa Kelas Kontrol

No Responden	KELAS KONTROL	
	Pretest	Post
1	11	33
2	33	67
3	16	33
4	16	44

5	39	56
6	33	50
7	16	67
8	28	33
9	39	56
10	39	72
11	44	78
12	33	50
13	22	44
14	28	61
15	44	72
16	28	56
17	22	56
18	44	72
19	22	50
20	28	61
21	33	56
22	33	72
23	22	61
24	44	78
25	16	39
26	22	39
27	44	67
28	39	61
TOTAL	838	1584
RATA-RATA	29,92	56,57
SIMPANGAN BAKU	10,2	13,61
VARIANS	104,81	185,43

## B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji  $t$  terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yang meliputi:



## 4.2 Uji Normalitas

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik *liliefors*, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Berikut hasil analisis normalitas pada masing-masing kelas.

- a. Hasil Belajar IPA Siswa yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran* untuk data nilai *pre-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) pada hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai  $L_{hitung}$  sebesar 0,1444 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,1658. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1444 < 0,1674$ . Hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran* untuk data nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* pada hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai  $L_{hitung}$  sebesar 0,1053 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,1674. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1053 < 0,1674$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil IPA siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournamen* (TGT) memiliki sebaran normal.

- b. Hasil Belajar IPA Siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar IPA siswa diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar 0,1378 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,1674. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1378 < 0,1674$ . Hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran untuk data nilai pos-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar IPA siswa diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar 0,0801 dan nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,1674. Karena  $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0810 < 0,1674$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional memiliki sebaran normal.

**Tabel 4.7**

**Rangkuman Uji Normalitas**

<b>Kelompok</b>	<b>Hasil</b>	<b>N</b>	<b><math>L_{hitung}</math></b>	<b><math>L_{tabel}</math></b>	<b>Kesimpulan</b>
Eksperimen	Pre-Test	28	0,1444	0,1674	Berdistribusi Normal
	Post-Tes	28	0,1053	0,1674	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre-Test	28	0,1378	0,1674	Berdistribusi Normal
	Post-Tes	28	0,0801	0,1674	Berdistribusi Normal

#### 4.4 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varians yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar IPA siswa. Data berasal

dari varians populasi yang homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Uji homogenitas dilakukan pada hasil belajar IPA siswa dapat dilihat pada *lampiran*

**Tabel 4.8**

**Rangkuman Hasil Uji Homogen untuk Kelompok Sampel Pre-Test dan Post-Test**

Kelompok	Kelas	Dk	$S^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keputusan
Pre-test	Eksperimen	27	131,55	1,255	1,905	Homogen
	Kontrol	27	104,81			
Post-test	Eksperimen	27	221,43	1,1940	1,905	Homogen
	Kontrol	27	185,43			

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa, kelompok sampel berasal dari populasi yang sama.

**C. Hasil Analisis Data / Pengujian Hipotesis**

Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar IPA siswa kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum kepada tahap pengujian hipotesis maka dilakukan perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku (SD). Hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji  $t$  (polled Varian), uji  $t$  (Polled Varian) digunakan apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap obyek yang diteliti yaitu hasil belajar IPA siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil IPA siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa

$H_0$  : Tidak dapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil IPA siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa.

Rumus uji t (Polled Varian) yang digunakan dalam penelitian ini adalah

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

a. Analisis Data Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen

Analisis data dilakukan pada hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) yaitu kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa. Nilai tes hasil belajar IPA dapat dilihat pada *lampiran*. Dari hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 74,60 varians sebesar 221,43 dan standar deviasi sebesar 14,88

b. Analisis Data Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol

Analisis data selanjutnya dilakukan pada hasil belajar IPA siswa yang dijadikan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yaitu kelas V SDN101887 Bangun Sari Tanjung Morawa. Nilai tes hasil belajar IPA dapat dilihat pada *lampiran*. Dari hasil IPA siswa kelas kontrol dapat diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 56,57 varians sebesar 185,43 dan standart deviasi sebesar 13,61

Nilai Rata-rata dan simpangan baku (SD) dari hasil belajar IPA siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

## Rata-rata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas V <sub>A</sub> (Eksperimen)	Kelas B <sub>B</sub> (Kontrol)
$n_1 = 28$	$n_1 = 28$
$\bar{X} = 74,60$	$\bar{X} = 56,57$
$S^2 = 221,43$	$S^2 = 185,43$

Setelah diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing kelas maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus statistik uji t. Pada penelitian ini menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

Maka:

$$t = \frac{74,60 - 56,57}{\sqrt{\frac{(28 - 1)221,43 + (28 - 1)185,43}{28 + 28 - 2}} \times \left(\frac{1}{28} + \frac{1}{28}\right)}$$

$$t = \frac{18,03}{\sqrt{\frac{5978,61 + 5006,61}{54}} \times \left(\frac{2}{28}\right)}$$

$$t = \frac{18,03}{\sqrt{203,43 \times 0,071}}$$

$$t = \frac{18,03}{\sqrt{14,443}}$$

$$t = \frac{18,03}{3,80}$$

$$t = 4,7447$$

Dari perhitungan tersebut tersebut diketahui nilai  $t_{hitung} = 4,7447$ . Kriteria pengujiannya adalah tolak  $H_0$  jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .  $T_{tabel}$  diambil dari tabel berdistribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% 0,05 dan  $dk=n-1$ ,  $28-1=27$ . Menggunakan rumus excel yaitu  $=TINV(0,05;27)$ , Maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,052$ .

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,7447 > 2,052$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengguna Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswi kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa”. Hasil uji t tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 10**

**Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa**

<b>Kelompok</b>	<b>N</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Dk</b>	<b>T<sub>hitung</sub></b>	<b>T<sub>tabel</sub></b>	<b>Kesimpulan</b>
Kelas dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)	28	74,60	27	4,7447	2,052	Terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa
Kelas Tanpa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)	28	56,67	27			

#### D. Pembahasan Hasil Analisis

Penelitian yang dilakukan di SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 40,07 dan untuk kelas kontrol adalah 29,92. Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan diperoleh bahwa kedua kelas memiliki homogen yang sama

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Siswa pada kelas eksperimen diajarkan dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT), siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional dan di kedua kelas juga diterapkan percobaan siklus air. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 70,60 sedangkan pada kelas kontrol adalah 56,57. Dari pengujian yang dilakukan melalui post-test yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki variansi yang sama atau homogen.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa  $H_0$  ditolak. Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n - 1$ ,  $28 - 1 = 27$ , berdasarkan tabel distribusi t dapat diketahui bahwa  $t_{tabel} = 2,052$ , selanjutnya dengan membandingkan harga hitung dengan harga tabel diperoleh bahwa  $t_{hitung} >$

$t_{tabel}$  yaitu  $4,7447 > 2,052$ . Hal ini berarti  $H_a$  diterima atau  $H_o$  ditolak yang berarti rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional di SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa.

Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan hasil belajar IPA siswa yang sama-sama melakukan percobaan siklus air akan tetapi kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada taraf signifikan 0,05. Artinya sebelum diterapkan model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) kegiatan belajar mengajar masih terfokus oleh guru. Akan tetapi setelah diterapkan model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen proses pembelajaran lebih menarik dengan adanya permainan / pertandingan dibandingkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional meskipun di kedua kelas diterapkan percobaan siklus air, akan tetapi Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya siswa lebih semangat dengan adanya model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT). Karena, didalamnya terdapat reward yang diperoleh oleh kelompok yang memiliki skor tertinggi, serta mengurangi kejenuhan pada siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT).dapat



mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari  
Tanjung Morawa

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V SN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa, menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1. Penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (TGT) ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari proses berfikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan. Berdasarkan kegiatan pembelajaran Yang dilakukan dengan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (TGT) siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Siswa dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman sekelompoknya.
2. Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (TGT). Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (TGT) adalah 74,60 dengan standart deviasi 14,88. Sehingga berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dengan melihat hasil  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , maka yang dihasilkan adalah  $t_{hitung} > t_{tabe}$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, maka

terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (TGT ) kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa. Jadi, untuk taraf signifikan ( $t$  tabel) dengan jumlah responden  $28 = 2,052$ . Sehingga dapat dilihat dari signifikasi yang dihasilkan pada uji  $t$  tersebut dinyatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,742 > 2,052$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (TGT ) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa.

## **B. Saran**

1. Diharapkan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (TGT ) dapat diterapkan disekolah SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa. Karena tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berantusias dalam setiap pembelajaran
2. Meningkatkan kinerja guru agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa, dan memahami karakter yang dimiliki oleh setiap siswa
3. Setiap guru sebaiknya lebih ditingkatkan dalam penggunaan model, metode, maupun media dalam penyampaian materi, agar siswa dapat lebih mudah memahami apa yang telah disampaikan berkenaan dengan pelajaran yang bersangkutan

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Thabany T. I. Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual: konsep, landasan, dan implimentasinya pada kurikulum 2013 (Kurikulum TematikTKI)*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bakar, A. Rosdiana. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan: CV Gema Ihsani
- Departemen Agama RI. 2011. *Al-Qur'an Dan Terjemahan, Terejemahan Lajnah Pentashih*. Jakarta: Bintang Indonesia
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Haidri dan Salim. 2012. *Strategi Pembelajaran (suatu pendekatan bagaimana meningkatkan kegiatan belajar siswa secara transformatif)*. Medan: Perdana Publishing
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- <https://muzir.wordpress.com/2015/05/18/ummat-islam-ibarat-satu-bangunanjasad/>  
Diaksespadahariselasatanggal 12 Februari 2019 pukul 12:39 wib
- Jaya,Indra. 2013. *PenerapanStatistikUntukPendidikan*. Bandung: CitaPustaka Media Perintis
- Kumala, N. Farida. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: EdiideInfografika

- Muawanah. 2015. Skripsi, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II, Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo
- Mursid, R. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Medan: Unimed Press
- Nugroho, Wachit. 2012. Skripsi, *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bermain Bola Volly Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Nguter Tahun Ajaran 2012/2013*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Nurdyansyah & Eni. 2013. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Nizamia Learning Center
- Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media
- Pratiwi, E. Anisa. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, No. 2, Januari, Vol. 4
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rositawaty, S dan Muharam, Aris. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 5: untuk sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Rumengan, Jemmy. 2012. *Metodologi Penelitian Dengan SPSS*. Batam: Uniba Press

- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Yogyakarta: PT Ciputat Press,
- Salim.133. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sitorus, Masganti. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Medan,: IAIN Press
- Slavin, E Robert. 2005. *Cooperatif Learning, Teori Riset dan Praktik*. London: Allymand Bacon
- Sobur,Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Solihatin, Etin. 2007. *Cooperative Learning(analisis model pembelajaran ips)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sriyanti, Lilik. 2011. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: STAIN Salah Tiga Press
- Sudjana. Nana.2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi.2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius

- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learnin*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suyanto. 2006. *Dinamika Pendiidkan Nasional Dalam Peraturan Dunia Global*. Jakarta: PSAP Muhammadiyah
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syah, Muhibbin. 2001. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu dan Pemikiran
- Syahrum, & Salim. 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Trianto. 2010. *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif Progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media
- . 2013. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Triwiyanto, T. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Umar, Bukhari. 2012. *Hadist Tarbawi*. Jakarta: Amzah
- Widyantini. 2006. *Model Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kooperatif*. Yogyakarta: Departemen, Pendidikan Nasional Pusat Pengembangan dan Penataran Guru Matematika
- Wisudawati W. Asih dan Eka, S. 2014 *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Yuliana. 2012. Skripsi. “ Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot”. Universitas Tanjung Pura Pontian.



## Lampiran 1

## SILABUS

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa

**Kelas/Semester** : V / II

**Tema 8** : Lingkungan Sahabat Kita

**Subtema 1** : Manusia dan Lingkungan

**Kompetensi Inti** :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siklus air dan dampaknya</li> <li>➢ Siklus air</li> <li>➢ Dampak siklus air pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi</li> <li>• Mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup</li> <li>•</li> </ul>	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6) 1. Teknik Penilaian	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi</li> <li>• Gambar tentang aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia</li> </ul>

			a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		• Gambar tentang kelainan tulang manusia, teks
<b>IPS</b> 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	☞ Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dalam bidang: ☞ pertanian ☞ peternakan ☞ perkebunan dan kehutanan ☞ perikanan ☞ pertambangan ☞ perindustrian	☞ Mengamati gambar/foto/ video/teks bacaan tentang kegiatan ekonomi ☞ Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan ekonomi ☞ Menjelaskan berbagai bentuk kegiatan ekonomi beserta contohnya ☞ Memahami penyajian berbagai bentuk data terkait kegiatan ekonomi (tabel, diagram garis, grafik batang, gambar)	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	18 JP	• Buku guru • Buku Siswa • Materi • peta Indonesia • atlas
<b>PPKn</b> 1.3 Mensyukuri keragaman social masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika 3.3 Menelaah keragaman social budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	☞ Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat	☞ Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	30 JP	• Buku guru • Buku Siswa • Materi • Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
<b>SBdP</b> 3.2 Memahami tangga nada 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	☞ Gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun) ☞ Pembuatan gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun) ☞ Lagu-lagu dalam berbagai tangga nada ☞ Pola lantai tari kreasi	☞ Menyanyikan berbagai lagu daerah dan lagu perjuangan bertangga nada mayor dan minor ☞ Menuliskan perbedaan antara lagu bertangga nada mayor dan minor ☞ Melakukan gerak tangan, tungkai, dan pengambilan pernapasan dalam renang gaya punggung	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2) 1. Teknik Penilaian	24 JP	• Buku guru • Buku Siswa • Contoh gambar cerita • peralatan menggambar

	daerah		a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	☞ Teks nonfiksi	☞ Mengamati gambar urutan proses pembuatan makanan yang diacak ☞ Mengurutkan urutan gambar pembuatan makanan dengan tepat	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.3 dan 4.3) 1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi</li> <li>• Teks bacaan</li> </ul>

<p>Mengetahui, Kepala SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa</p> <p><b><u>Hj, Syarifah Hanum Harahap S.Pd</u></b> NIP.19590522 197803 2 003</p>	<p>Pamekasan, Januari. 2019 Guru Kelas V</p> <p><b><u>Meriza Triana</u></b> NIP.</p>
--	--

**Lampiran 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)****KELAS EKSPERIMEN****Identitas Sekolah : SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa****Mata Pelajaran : IPA****Kelas/Semester : V / II****Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit****A. Kompetensi Inti**

1. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Mendemonstrasikan siklus air 3.8.4 Menyimpulkan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

**C. Tujuan Pembelajaran**

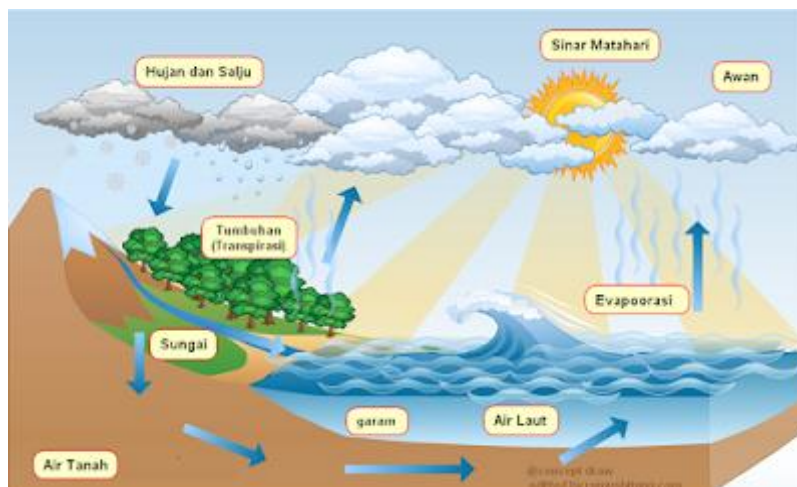
1. Siswa mampu mendemonstrasikan siklus air
2. Siswa mampu menyimpulkan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

**D. Materi Pembelajaran**

1. Siklus air

Air banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk mandi, mencuci, memasak dan sebagainya. Darimana datangnya air? Mengapa air tak kunjung habis, walaupun kita gunakan setiap hari?. Air selalu ada di bumi karena air mengalami

siklus (daur). Siklus air adalah perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu. Perhatikan siklus air pada gambar di bawah ini.



Proses siklus air terjadi sebagai berikut: air yang terdapat di permukaan bumi mengalami penguapan (*evaporasi*) karena terkena panas matahari. Air yang mengalami penguapan berubah menjadi uap air. Kemudian uap air akan naik ke tempat tinggi dan dingin. Akibatnya air mengalami pengembunan (*kondensasi*) hingga membentuk butiran air. Butiran-butiran air yang jumlahnya sangat banyak ini kemudian membentuk awan. Di tempat yang amat tinggi dan dingin, butiran air dapat membeku. Jika butiran air atau es di awan cukup besar, butiran dapat jatuh ke tanah. Peristiwa jatuhnya butiran-butiran air ini disebut *presipitasi*. Presipitasi dapat berupa hujan, es, dan salju.

Air hujan yang jatuh ke bumi sebagian meresap ke dalam tanah dan akan keluar sebagai mata air, dan sebagian lagi akan mengalir di permukaan tanah. Air di permukaan tanah akan mengalir ke tempat-tempat yang lebih rendah, misalnya sungai dan terus mengalir sampai ke laut. Air di sungai dan laut kembali mendapat panas dari sinar matahari dan mengalami penguapan. Proses ini terus berlanjut sampai terjadinya hujan kembali.

## 2. Kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air

### - Penebangan hutan

Daur air dapat terganggu dengan adanya kegiatan manusia. Kegiatan manusia yang dapat menyebabkan terganggunya daur air adalah penebangan pohon di hutan secara berlebihan yang mengakibatkan hutan menjadi gundul.



Pada saat hujan turun, air hujan tidak langsung jatuh ke tanah karena tertahan oleh daun-daun yang ada di pohon. Hal ini menyebabkan jatuhnya air tidak sekuat hujan. Air dari daun akan menetes ke dalam tanah atau mengalir melalui permukaan batang. Jatuhnya air ini menyebabkan tanah tidak terkikis.

Air hujan yang meresap ke dalam tanah selain dapat menyuburkan tanah juga disimpan sebagai sumber mata air yang muncul ke permukaan menjadi air yang jernih dan kaya akan mineral. Air yang muncul di permukaan ini kemudian akan mengalir ke sungai dan danau.

Hutan yang gundul karena penebangan liar menyebabkan air hujan langsung jatuh ke tanah. Hal ini menyebabkan air tidak dapat diserap dengan baik oleh tanah karena langsung mengalir ke sungai dan danau. Selain itu, apabila terjadi hujan terus menerus dapat mengakibatkan longsor dan banjir. Hutan yang gundul menyebabkan daur air menjadi terganggu. Hal ini disebabkan karena cadangan air yang berada di dalam tanah semakin berkurang, sehingga air yang berada di sungai dan danau menjadi lebih sedikit.

Kegiatan manusia lainnya yang juga dapat mengakibatkan terganggunya daur air, di antaranya,

- membiarkan lahan kosong tidak ditanami dengan tumbuhan
- menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari
- mengubah daerah resapan air menjadi bangunan-bangunan lain.

- Pencemaran

Pencemaran yang sangat mempengaruhi daur air adalah pencemaran yang terjadi di laut, karena laut adalah bagian terbesar dari bumi. Misalnya pencemaran minyak di laut menyebabkan laut tertutup oleh minyak. Minyak akan menghambat proses penguapan, akibatnya jumlah uap air yang membentuk awan akan semakin berkurang sehingga hujan yang turun pun semakin sedikit.



- Pembuangan gas-gas beracun

Gas-gas beracun dapat berasal dari gas buangan bahan bakar kendaraan bermotor dan mesin pabrik. Gas-gas tersebut akan bercampur dengan uap air di atmosfer menghasilkan air hujan yang bersifat asam. Hujan asam dapat merusak bangunan, tumbuhan, dan melukai hewan serta manusia.

### 3. Dampak Siklus Air

Siklus air mempengaruhi peristiwa di bumi dan kelangsungan makhluk hidup. Siklus air menyediakan air yang dibutuhkan oleh makhluk hidup. Siklus air juga mempengaruhi kelembaban, suhu, curah hujan dan iklim di bumi. Uap air hasil evaporasi yang ada di atmosfer akan mempengaruhi kelembaban dan suhu. Uap air akan mengurangi suhu di bumi sehingga tidak terlalu panas. Air yang turun sebagai hujan menghasilkan air tawar yang dibutuhkan makhluk hidup untuk dapat bertahan hidup. Banyaknya curah hujan yang turun juga dipengaruhi oleh banyaknya air yang mengalami penguapan dalam siklus air.

## E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran: Percobaan, tanya jawab, diskusi

## F. Media / Alat dan Sumber Belajar

- Media/Alat : 1. Lampu semprong / lilin
2. kaleng bekas susu
  3. korek api
  4. air
  5. kaca jendela bekas / piring kaca kecil

Sumber belajar: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat

Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	Pertemuan I	
<b>KEGIATAN AWAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa.</li> <li>Guru menyampaikan kompetensi yang akan di capai melalui model pembelajaran kooperatif TGT</li> <li>Guru memberikan soal pre test</li> </ul>	20 menit
<b>KEGIATAN INTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan tentang siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan bagi makhluk hidup</li> <li>Guru bertanya kepada siswa apa yang terjadi jika kegiatan manusia yang mempengaruhi siklus air?</li> </ul>	50 menit
<b>Tahap I (Pemberian materi)</b>  <b>Tahap II (Pembentukan Tim / Teams)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim</li> <li>Guru memberikan lembar kerja kelompok dan diskusi mengenai suatu percobaan yang telah dilakukan oleh guru</li> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati disetiap proses terjadinya siklus air</li> </ul>	
<b>KEGIATAN AKHIR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini</li> <li>Guru mengingatkan bahwa pertemuan berikutnya akan dimulai tournament dan meminta siswa untuk belajar di rumah</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.</li> </ul>	5 menit
	<b>Pertemuan II</b>	
<b>KEGIATAN AWAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing</li> <li>Guru meminta siswa untuk membacakan materi yang lalu sebelum dimulai pembelajaran</li> <li>Guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar kerja kelompok yang telah dikerjakan</li> </ul>	10 menit
<b>KEGIATAN INTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan meja tournament</li> <li>Guru mempersiapkan kartu tournament yaitu kartu yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan mengenai materi</li> <li>Guru meminta kepada siswa yang nomor urutnya 1 dalam kelompok segera pindah ke meja tournament yang pertama, berikutnya nomor urut 2 pindah ke meja kedua dan seterusnya</li> <li>Langkah-langkah tournament</li> <li>Tiap kelompok memiliki skor awal 0 poin</li> </ul>	50 menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiap tim mendapat kesempatan bergilir untuk mengocok nomor undian pada kotak yang disediakan</li> <li>• Soal turnamen akan dibacakan oleh guru, kemudian semua tim mendapat hak untuk merebut dalam menjawab pertanyaan tersebut.</li> <li>• Tim yang lebih awal mengajukan tangan akan mendapat kesempatan untuk menjawab soal tersebut</li> <li>• Apabila jawaban salah, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain yang mampu menjawab soal</li> <li>• Tim yang dapat menjawab dengan benar akan mendapat skor yang tertera dibalik nomor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skor akhir tim</li> </ul>	
<b>Tahap IV KEGIATAN AKHIR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menentukan skor tournament</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana</li> <li>• Guru mengingatkan pertemuan berikutnya melanjutkan tournament dan meminta siswa untuk belajar</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam</li> </ul>	10 menit
<b>Pertemuan III</b>		
<b>KEGIATAN AWAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum belajar Guru meminta siswa untuk berdoa menurut kepercayaan Agamanya masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing</li> </ul>	5 menit
<b>KEGIATAN INTI Tahap III Game / Tournament</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan meja tournament</li> <li>• Guru meminta perwakilan kelompok untuk pindah ke meja tournament</li> <li>• Guru mengadakan tournament</li> </ul>	50menit
<b>Tahap IV</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menentukan skor tournament</li> <li>• Guru menentukan skor kelompok</li> </ul>	
<b>Tahap V (Penghargaan Tim)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada tim / kelompok yang poinnya tinggi</li> </ul>	
<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana</li> <li>• Guru memberikan soal post tes</li> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam</li> </ul>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Bentuk tes

- Tes tertulis

#### b. Bentuk Instrumen

- Pilihan ganda

**Diketahui,  
Wali Kelas V<sub>A</sub>**

**Tanjung Morawa,  
Mahasiswi Peneliti**

**2019**

**Meriza Triana  
NIP. -**

**Lenny Gusti Anggraini  
NIM. 36153070**

**Mengetahui,  
Kepala SDN 101887 Bangun Sari**

**Hj, Syarifah Hanum Harahap S.Pd  
NIP.19590522 197803 2 003**

**Lampiran 3****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)****KELAS KONTROL****Identitas Sekolah : SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa****Mata Pelajaran : IPA****Kelas/Semester : V / II****Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit****A. Kompetensi Inti**

2. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Mendemonstrasikan siklus air 3.8.4 Menyimpulkan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

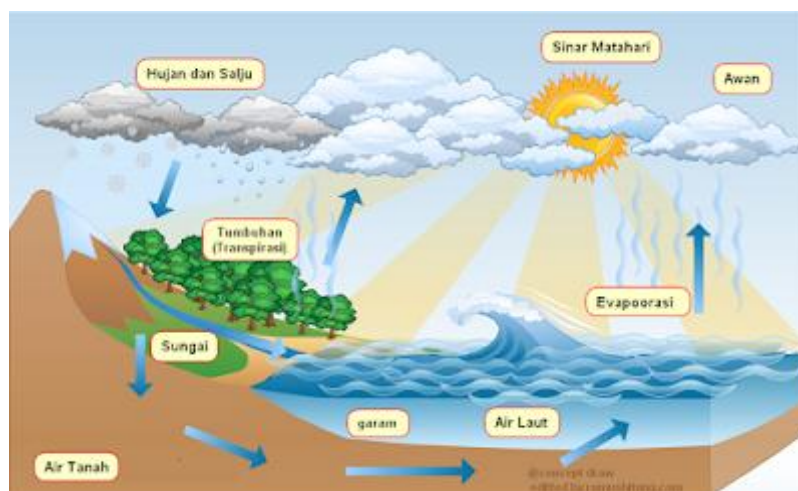
**C. Tujuan Pembelajaran**

3. Siswa mampu mendemonstrasikan siklus air
4. Siswa mampu menyimpulkan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

**D. Materi Pembelajaran**

4. Siklus air

Air banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk mandi, mencuci, memasak dan sebagainya. Darimana datangnya air? Mengapa air tak kunjung habis, walaupun kita gunakan setiap hari?. Air selalu ada di bumi karena air mengalami siklus (daur). Siklus air adalah perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu. Perhatikan siklus air pada gambar di bawah ini.



Proses siklus air terjadi sebagai berikut: air yang terdapat di permukaan bumi mengalami penguapan (*evaporasi*) karena terkena panas matahari. Air yang mengalami penguapan berubah menjadi uap air. Kemudian uap air akan naik ke tempat tinggi dan dingin. Akibatnya air mengalami pengembunan (*kondensasi*) hingga membentuk butiran air. Butiran-butiran air yang jumlahnya sangat banyak ini kemudian membentuk awan. Di tempat yang amat tinggi dan dingin, butiran air dapat membeku. Jika butiran air atau es di awan cukup besar, butiran dapat jatuh ke tanah. Peristiwa jatuhnya butiran-butiran air ini disebut *presipitasi*. Presipitasi dapat berupa hujan, es, dan salju.

Air hujan yang jatuh ke bumi sebagian meresap ke dalam tanah dan akan keluar sebagai mata air, dan sebagian lagi akan mengalir di permukaan tanah. Air di permukaan tanah akan mengalir ke tempat-tempat yang lebih rendah, misalnya sungai dan terus mengalir sampai ke laut. Air di sungai dan laut kembali mendapat panas dari sinar matahari dan mengalami penguapan. Proses ini terus berlanjut sampai terjadinya hujan kembali.

##### 5. Kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air

###### - Penebangan hutan

Daur air dapat terganggu dengan adanya kegiatan manusia. Kegiatan manusia yang dapat menyebabkan terganggunya daur air adalah penebangan pohon di hutan secara berlebihan yang mengakibatkan hutan menjadi gundul.



Pada saat hujan turun, air hujan tidak langsung jatuh ke tanah karena tertahan oleh daun-daun yang ada di pohon. Hal ini menyebabkan jatuhnya air tidak sekuat hujan. Air dari daun akan menetes ke dalam tanah atau mengalir melalui permukaan batang. Jatuhnya air ini menyebabkan tanah tidak terkikis.

Air hujan yang meresap ke dalam tanah selain dapat menyuburkan tanah juga disimpan sebagai sumber mata air yang muncul ke permukaan menjadi air yang jernih dan kaya akan mineral. Air yang muncul di permukaan ini kemudian akan mengalir ke sungai dan danau.

Hutan yang gundul karena penebangan liar menyebabkan air hujan langsung jatuh ke tanah. Hal ini menyebabkan air tidak dapat diserap dengan baik oleh tanah karena langsung mengalir ke sungai dan danau. Selain itu, apabila terjadi hujan terus menerus dapat mengakibatkan longsor dan banjir. Hutan yang gundul menyebabkan daur air menjadi terganggu. Hal ini disebabkan karena cadangan air yang berada di dalam tanah semakin berkurang, sehingga air yang berada di sungai dan danau menjadi lebih sedikit.

Kegiatan manusia lainnya yang juga dapat mengakibatkan terganggunya daur air, di antaranya,

- membiarkan lahan kosong tidak ditanami dengan tumbuhan
- menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari
- mengubah daerah resapan air menjadi bangunan-bangunan lain.

- Pencemaran

Pencemaran yang sangat mempengaruhi daur air adalah pencemaran yang terjadi di laut, karena laut adalah bagian terbesar dari bumi. Misalnya pencemaran minyak di laut menyebabkan laut tertutup oleh minyak. Minyak akan menghambat proses penguapan, akibatnya jumlah uap air yang membentuk awan akan semakin berkurang sehingga hujan yang turun pun semakin sedikit.



- Pembuangan gas-gas beracun

Gas-gas beracun dapat berasal dari gas buangan bahan bakar kendaraan bermotor dan mesin pabrik. Gas-gas tersebut akan bercampur dengan uap air di atmosfer menghasilkan air hujan yang bersifat asam. Hujan asam dapat merusak bangunan, tumbuhan, dan melukai hewan serta manusia.

6. Dampak siklus air

Siklus air mempengaruhi peristiwa di bumi dan kelangsungan makhluk hidup. Siklus air menyediakan air yang dibutuhkan oleh makhluk hidup. Siklus air juga mempengaruhi kelembaban, suhu, curah hujan dan iklim di bumi. Uap air hasil evaporasi yang ada di atmosfer akan mempengaruhi kelembaban dan suhu. Uap air akan mengurangi suhu di bumi sehingga tidak terlalu panas. Air yang turun sebagai hujan menghasilkan air tawar yang dibutuhkan makhluk hidup untuk dapat bertahan hidup. Banyaknya curah hujan yang turun juga dipengaruhi oleh banyaknya air yang mengalami penguapan dalam siklus air.

**E. Metode Pembelajaran**

Model Pembelajaran: Ceramah

Metode pembelajaran: Percobaan, tanya jawab, diskusi

**F. Media / Alat dan Sumber Belajar**

Media/Alat : 1. Lampu semprong/ lilin  
2. kaleng bekas susu  
3. korek api  
4. air  
5. kaca jendela bekas / piring kaca kecil

Sumber belajar: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	Pertemuan I	
KEGIATAN AWAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa</li> <li>Guru memberikan soal pre test</li> </ul>	20 menit
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan tentang siklus air</li> <li>Guru bertanya kepada siswa apa yang terjadi jika kegiatan manusia yang mempengaruhi siklus air?</li> <li>Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim</li> <li>Guru memberikan lembar kerja kelompok dan berdiskusi mengenai percobaan telah dilakukan</li> </ul>	50 menit
KEGIATAN AKHIR	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.</li> </ul>	5 menit
<b>Pertemuan II</b>		
KEGIATAN AWAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa</li> </ul>	5 menit
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membacakan (persentasi) hasil lembar kerja yang telah dikerjakan. Kelompok yang lain diam dan mendengarkan</li> <li>Guru menjelaskan dampak siklus air bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan bagi makhluk hidup</li> <li>Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya</li> </ul>	55 menit
KEGIATAN AKHIR	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta ketua kelas memimpin doa sebelum pulang menurut Agama dan kepercayaannya masing-masing</li> <li>Guru meninggalkan kelas</li> </ul>	10 menit
<b>Pertemuan III</b>		
KEGIATAN AWAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu seorang siswa</li> </ul>	5 menit
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dibahas selama ini</li> </ul>	45 menit

<b>KEGIATAN AKHIR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan soal post test</li> <li>• Guru menutup pelajaran dengan salam</li> </ul>	20 menit
---------------------------	---	----------

#### H. Penilaian

1. Teknik penilaian
  - a. Bentuk tes
    - Tes tertulis
  - b. Bentuk instrumen
    - pilihan ganda

Diketahui,  
Wali Kelas V<sub>B</sub>

Tanjung Morawa,  
Mahasiswa Peneliti

2019

Yusnita Istiani  
NIP. -

Lenny Gusti Anggraini  
NIM. 36153070

Mengetahui,  
Kepala SDN 101887 Bangun Sari

Hj. Syarifah Hanum Harahap S.Pd  
NIP.19590522 197803 2 003



**Lampiran 4****Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safran, M.Pd.I

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019** “

yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Lenny Gusti Anggraini

NIM : 36153070

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Maret 2019

**Safran,**

**M.Pd.I**

**Lampiran 5****LEMBAR VALIDITAS TES HASIL BELAJAR**

Nama Sekolah : SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa

Kelas/Semester : V/II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Materi Ajar : Siklus Air

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom V, VDR, dan TV

Keterangan : V (Valid), VDR (Valid Dengan Revisi), TV(Tidak Valid)

**A. KOMPETENSI INTI**

KI 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

**B. Kompetensi Dasar**

3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

**C. Indikator**

3.8.3 Mendemonstrasikan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

3.8.4 Menyimpulkan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

**KISI-KISI INSTRUMENT SOAL**

<b>Indikator</b>	<b>C1</b>	<b>C2</b>	<b>C3</b>	<b>C4</b>
3.8.3 Mendemonstrasikan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	14,27	1, 8, 17,21, 25,29	3, 7, 16, 23,	4, 18
3.8.4 Menyimpulkan siklus air dan dampaknya pada peristiwa	11,28	2, 5, 9, 22, 26,30	6, 12, 13, 24	15, 19, 20

di bumi serta kelangsungan makhluk hidup				
<b>JUMLAH:</b>				<b>30</b>

No	Soal	Validitas Tes			Keterangan
		V	VDR	TV	
1.	<p>Air di bumi tidak pernah habis walaupun terus-menerus digunakan. Hal ini disebabkan air mengalami . . . .</p> <p>a. Penambahan</p> <p>b. siklus air</p> <p>c. pencampuran</p> <p>d. pengurangan</p>				
2.	<p>Kegiatan manusia yang tidak menyebabkan daur air terganggu adalah....</p> <p>a. penebangan pohon secara liar</p> <p>b. penutupan jalan dengan beton</p> <p>c. pembuatan taman di lahan sempit</p> <p>d. meratakan halaman dengan konblok</p>				
3.	<p>Kegiatan manusia yang bertujuan untuk mencegah tanah longsor adalah...</p> <p>a. Membuat tanggul</p> <p>b. Membuang sampah di selokan</p> <p>c. Menanam pohon</p>				

	d. Membakar sampah				
4.	<p>Kelompok bencana alam yang dapat kita cegah yaitu...</p> <p>a. Banjir dan gunung meletus</p> <p>b. Gempa bumi dan tanah longsor</p> <p>c. Banjir dan tanah longsor</p> <p>d. Puting beliung dan gunung meletus</p>				
5.	<p>Di bawah ini yang bukan termasuk fungsi air adalah...</p> <p>a. Minuman</p> <p>b. Untuk dibuang-buang</p> <p>c. Pembersih</p> <p>d. Sarana olahraga</p>				
6.	<p>Penutupan jalan dengan aspal atau konblok dapat mengakibatkan....</p> <p>a. jalanan menjadi becek</p> <p>b. terjadi banjir di musim hujan</p> <p>c. kendaraan sulit melintas</p> <p>d. air hujan meresap dengan baik</p>				

7.	<p>Gas beracun penyebab hujan asam antara lain berasal dari....</p> <p>a. limbah rumah tangga</p> <p>b. limbah pengolahan makanan</p> <p>c. buangan kendaraan bermotor</p> <p>d. gas alam</p>				
8.	<p>Betonisasi jalan-jalan dapat mengganggu daur air karena . . .</p> <p>a. mengurangi peresapan air</p> <p>b. membuat jalan terasa panas</p> <p>c. dapat mencegah banjir</p> <p>d. air dapat merembes dengan cepat</p>				
9.	<p>Air digunakan untuk mandi dan mencuci sayuran. Hal tersebut menunjukkan fungsi air sebagai....</p> <p>a. Peluruh</p> <p>b. Pengotor</p> <p>c. Pelarut</p> <p>d. Pembersih</p>				
10.	Salah satu pola tindakan yang				

	<p>sanggup menghemat air yaitu ..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mencuci pakaian tiap hari dalam jumlah sedikit</li> <li>Mencuci kendaraan rutin setiap hari</li> <li>Menyiram flora dengan air keran</li> <li>Mematikan keran sesudah digunakan</li> </ol>				
11.	<p>Peristiwa penguapan dalam daur air terjadi akibat....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>gaya tarik bumi</li> <li>gravitasi bulan</li> <li>jumlah air sangat banyak</li> <li>sinar matahari</li> </ol>				
12.	<p>Uap air yang suhunya turun akan berubah menjadi air. Air ini akan berkumpul di angkasa kemudian turun menjadi . . . .</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>hujan</li> <li>kabut</li> <li>angin</li> <li>pelangi</li> </ol>				
13.	<p>Daur air mempunyai 3 unsur pokok yaitu....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>penguapan, presipitasi, pengendapan</li> <li>evaporasi, pengendapan, kondensasi</li> </ol>				

	<p>c. penguapan, kondensasi, presipitasi</p> <p>d. evaporasi, presipitasi, penguapan</p>				
14.	<p>Air hujan jika terkena besi akan mengakibatkan besi itu berkarat. Hal ini disebabkan oleh?...</p> <p>a. Air hujan mengandung garam laut</p> <p>b. Air hujan jatuh dari tempat yang sangat tinggi</p> <p>c. Air hujan mengandung asam</p> <p>d. Air hujan dekat dengan matahari</p>				
15.	<p>Pohon-pohon mempunyai tugas penting dalam daur air. Pohon-pohon tersebut berfungsi untuk ...</p> <p>a. Menyimpan air hujan</p> <p>b. Menurunkan penguapan air</p> <p>c. Menghasilkan air tanah</p>				

	d. Mengendapkan air hujan				
16.	<p>Jika uap air bercampur dengan gas-gas buangan yang berbahaya, akan terjadi....</p> <p>a. pencemaran udara</p> <p>b. hujan asam</p> <p>c. penyakit saluran pernapasan</p> <p>d. hujan</p>				
17.	<p>Dari percobaan yang kamu lakukan, apa yang akan terjadi jika air yang mendidih terus menerus dipanaskan . . .</p> <p>.</p> <p>a. Menguap</p> <p>b. mengembun</p> <p>c. menyublim</p> <p>d. membeku</p>				
18.	<p>Air di Bumi selalu tersedia karena adanya . . . .</p> <p>a. lautan</p> <p>b. hujan</p> <p>c. mata air</p> <p>d. daur air</p>				
19.	<p>Air hujan dapat menjadi air tanah karena proses . . . .</p>				



	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penguapan</li> <li>b. Pengembunan</li> <li>c. Pengendapan</li> <li>d. Peresapan</li> </ul>				
20.	<p>Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir adalah ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. menebang pepohonan yang ada di hutan secara liar</li> <li>b. mengadakan penghijauan di lahan-lahan yang kosong</li> <li>c. membuang sampah di sungai</li> <li>d. menebang pohon yang ada di pinggir jalan</li> </ul>				
21.	<p>Daur adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. perubahan-perubahan tertentu yang berulang dalam suatu pola</li> <li>b. perubahan yang menghasilkan jenis zat baru</li> <li>c. perubahan-perubahan yang mengakibatkan terjadinya perubahan struktur</li> </ul>				

	d. perubahan yang menghasilkan jenis struktur baru				
22.	<p>Di bawah ini merupakan salah satu cara menghemat air adalah ....</p> <p>a. menggosok gigi dengan air secukupnya</p> <p>b. menyiram bunga dengan banyak air</p> <p>c. menggunakan air untuk bermain-main</p> <p>d. mencuci kendaraan yang masih bersih</p>				
23.	<p>Salah satu kegunaan air dalam pertanian adalah ....</p> <p>a. Mencuci</p> <p>b. bahan bangunan</p> <p>c. irigasi</p> <p>d. minuman hewan ternak</p>				
24.	<p>Uap air naik ke udara membentuk ....</p> <p>a. awan</p> <p>b. pelangi</p> <p>c. air</p> <p>d. es</p>				

25.	<p>Secara teori, sebenarnya air di bumi tidak akan habis. Akan tetapi, di daerah tertentu terjadi kekeringan karena...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perbedaan curah hujan</li> <li>b. Tidak ada air</li> <li>c. Terjadi banjir</li> <li>d. Sering hujan</li> </ul>				
26.	<p>Tahapan-tahapan yang benar pada proses terjadinya siklus air yang kamu uji cobakan (praktikan), yaitu...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Evaporasi, Kondensasi, dan Presipitasi</li> <li>b. Kondensasi, Presipitasi, dan Evaporasi</li> <li>c. Presipitasi, Kondensasi, dan Evaporasi</li> <li>d. Evaporasi, Presipitasi, dan Kondensasi</li> </ul>				
27.	<p>Di bawah ini yang bukan termasuk fungsi air adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Minuman</li> <li>b. Untuk dibuang-buang</li> </ul>				

	<p>c. Pembersih</p> <p>d. Sarana olahraga</p>				
28.	<p>Kegiatan manusia berikut yang berdampak positif terhadap daur air di bumi yaitu...</p> <p>a. Terasering</p> <p>b. Reboisasi</p> <p>c. Penggundulan hutan</p> <p>d. Pembuatan bendungan</p>				
29.	<p>Kegiatan manusia yang dapat mengganggu proses daur air adalah, kecuali...</p> <p>a. membiarkan lahan kosong tidak ditanami dengan tumbuhan</p> <p>b. menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari</p> <p>c. mengubah daerah resapan air menjadi bangunan-bangunan lain</p> <p>d. membuang sampah pada tempatnya</p>				
30.	<p>Kegiatan manusia yang dapat</p>				

	<p>menyebabkan hujan asam kecuali....</p> <p>a. Pemakaian kendaraan berbahan bakar bensin</p> <p>b. Penggunaan mesin di dalam pabrik</p> <p>c. Pemakaian bahan bakar dari fosil</p> <p>d. Pemakaian mesin berbahan bakar matahari</p>				

Medan, 20 Maret 2019  
Yang Menilai Validator,

**Safran, M.Pd.I**

**Lampiran 6****Kartu Telaah Butir Tes Pilihan Ganda**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sasaran Program : Siswa SD Negeri 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa

Peneliti : Lenny Gusti Anggraini

NIM : 36153070

Ahli Materi dan Bentuk Soal : Safran, M.Pd.I

Jabatan : Dosen

Bidang penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soal sesuai indicator</li> <li>2. Pengecoh sudah berfungsi</li> <li>3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat</li> </ol>				
Konstruksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas.</li> <li>2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatife.</li> <li>3. Pilihan jawaban homogen dan logis.</li> <li>4. Panjang pendek relatif sama.</li> <li>5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi “semua jawaban diatas salah”</li> </ol>				
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar.</li> <li>2. Soal menggunakan bahasa</li> </ol>				

	<p>komunikatif.</p> <p>3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat.</p> <p>4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.</p>				
--	---	--	--	--	--

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Medan, 20 Maret 2019

**Safran, M.Pd.I**

**Lampiran 7****PENILAIAN AHLI**

Judul Skripsi : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019”**

Oleh : Lenny Gusti Anggraini

NO	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrument				
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa disempurnakan				
3	Kesesuaian soal dan usia anak				
4	Kesesuaian defenisi operasional dan grand teori				

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Kesimpulan : Instrument ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 20 Maret 2019

**Safran, M.Pd.I**



**Lampiran 8****LEMBAR KERJA SISWA  
PERCOBAAN SIKLUS AIR**

Nama Kelompok :

Anggota :

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

**A. Tujuan**

Siswa mampu mendemonstrasikan siklus air

**B. Alat dan Bahan**

1. Lampu semprong/ lilin
2. Batu (untuk mengganjal kanan dan kiri)
3. kaleng bekas susu
4. korek api
5. air
6. kaca jendela bekas / piring kaca kecil

**C. Langkah-Langkah Percobaan**

1. Nyalakan lampu semprong / lilin
2. Kemudian, ambil batu letakan dikanan dan kiri lampu / lilin
3. Lalu, nyalakn api di lampu semprong / lilin
4. Kemudian, letakan kaleng bekas susu diatas api yang berisi air

**D. Amatilah setiap proses siklus air kemudian deskripsikanlah dengan jelas**

## Lampiran 9

### Tes Uji Validitas

Untuk mencari validitas tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan korelasi product moment. Dari tabel uji validitas tes hasil belajar siswa kelas V untuk soal no 1 diperoleh sebagai berikut:

Diketahui:  $\Sigma X = 18$        $\Sigma Y = 454$        $\Sigma XY = 342$

$\Sigma X^2 = 18$        $\Sigma Y^2 = 8602$        $N = 26$

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N \Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\} \{(N \Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{26(342) - (18)(454)}{\sqrt{\{(26 \cdot 18) - (18)^2\} \{(26 \cdot 8602) - (454)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8892 - 8172}{\sqrt{\{(468 - 324)(223652 - 206116)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{720}{\sqrt{\{(144)(17536)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{720}{\sqrt{2.525.184}}$$

$$r_{xy} = \frac{720}{1589,082}$$

$$r_{xy} = 0,453$$

Dari perhitungan diatas diperoleh nilai  $r_{hitung}$  0,453, sedangkan nilai  $r_{tabel}$  dengan jumlah sampel 26 orang dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 0,404. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,453 > 0,05$ ) maka soal no1 tersebut dinyatakan valid. Dengan cara yang sama dari 30 soal yang diujikan pada siswa, diperoleh sebanyak 18 soal valid.

## Lampiran 10

### Tes Uji Reliabilitas Tes

Untuk mencari reliabel tes maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Kuder Richardson. Dari tabel uji reliabelitas tes hasil belajar siswa kelas V diperoleh sebagai berikut:

$$r_i = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_i = \left( \frac{30}{30-1} \right) \left( \frac{184,864 - 0,249}{184,864} \right)$$

$$r_i = (1,034) \left( \frac{184,615}{184,864} \right)$$

$$r_i = (1,034) (0,999)$$

$$r_i = 1,033$$

Dari perhitungan diatas diperoleh nilai reliabilitas tes adalah 1,033, maka tes diatas termasuk dalam klafikasi reliabelitasnya sangat tinggi.

## Lampiran 11

### Tes Uji Daya Beda Soal

Untuk mengetahui indeks soal nomor 1 sebagai berikut:

$$D = PA - PB$$

$$D = 0,84 - 0,53$$

$$D = 0,31$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes nomor 1 termasuk dalam kategori cukup.

No	Daya Beda	Klasifikasi
1.	0,31	Cukup
2.	-0,23	Tidak Cukup
3.	-0,15	Tidak Cukup
4.	0,00	Tidak Cukup
5.	-0,15	Tidak Cukup
6.	0,23	Cukup
7.	0,23	Cukup
8.	0,23	Cukup
9.	0,00	Tidak Cukup
10.	0,00	Tidak Cukup
11.	0,23	Cukup
12.	0,23	Cukup
13.	0,00	Tidak Cukup
14.	0,31	Cukup
15.	0,23	Cukup
16.	0,08	Cukup
17.	0,23	Cukup
18.	0,46	Baik
19.	0,46	Baik
20.	0,23	Cukup
21.	0,31	Cukup
22.	0,31	Cukup
23.	0,31	Cukup
24.	0,15	Tidak Cukup
25.	0,23	Cukup
26.	0,50	Baik
27.	0,31	Cukup

28.	0,31	Tidak Cukup
29.	0,44	Baik
30.	0,50	Cukup

## Lampiran 12

### Indeks Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran tes digunakan untuk melihat apakah tes yang disusun merupakan tes yang baik atau tidak. Artinya tes tidak terlalu mudah maupun sukar yang berarti tes yang diberikan kepada siswa tergolong sedang. Uji tingkat kesukaran tes untuk soal no 1 dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Sebagai perhitungan indeks kesukaran soal nomor 1 adalah

$$P = \frac{18}{26}$$

$$P = 0,69$$

Dengan merujuk kepada klasifikasi tingkat kesukaran tes maka tes no 1 termasuk dalam kategori sedang

No Soal	P	Klasifikasi
1.	0,69	Sedang
2.	0,88	Mudah
3.	0,31	Sedang
4.	0,38	Sedang
5.	0,62	Sedang
6.	0,50	Sedang
7.	0,81	Mudah
8.	0,27	Sukar
9.	0,85	Mudah
10.	1,00	Mudah
11.	0,50	Sedang
12.	0,73	Mudah
13.	0,62	Sedang
14.	0,85	Mudah
15.	0,62	Sedang
16.	0,35	Sedang
17.	0,81	Mudah

18.	0,50	Sedang
19.	0,54	Sedang
20.	0,31	Sedang
21.	0,65	Sedang
22.	0,46	Sedang
23.	0,69	Sedang
24.	0,69	Sedang
25.	0,58	Sedang
26.	0,54	Sedang
27.	0,35	Sedang
28.	0,50	Sedang
29.	0,42	Sedang
30.	0,46	

## Lampiran 13

**Rekapitulasi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal**

<b>No Soal</b>	<b>Validitas</b>	<b>Reliabilitas</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Keputusan</b>
1.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
2.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
3.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
4.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
5.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
6.	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
7.	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Terima
8.	Valid	Reliabel	Cukup	Sukar	Terima
9.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
10.	Error	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
11.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
12.	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Terima
13.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
14.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
15.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
16.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
17.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Tolak
18.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
19.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
20.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
21.	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Tolak
22.	Valid	Reliabel	Cukup	Mudah	Terima
23.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
24.	Tidak Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Tolak
25.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
26.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
27.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
28.	Valid	Reliabel	Cukup	Sedang	Terima
29.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima
30.	Valid	Reliabel	Baik	Sedang	Terima



## Lampiran 15

### Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standart Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

#### A. Kelas Eksperimen

##### 1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai:

$$\sum X = 1122 \quad \sum (X - \bar{X})^2 = 3551,72 \quad N=28$$

##### a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1122}{28}$$

$$\bar{X} = 40,07$$

##### b. Varians ( $S^2$ )

$$S^2 = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{3551,72}{28 - 1}$$

$$S^2 = 131,55$$

##### c. Standart Deviasi

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{131,55}$$

$$S = 11,47$$

##### 2. Post-Tes

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai:

$$\sum X = 2089 \quad \sum (X - \bar{X})^2 = 5978,68 \quad N=28$$

##### a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2089}{28}$$

$$\bar{X} = 74,60$$

##### b. Varians ( $S^2$ )

$$S^2 = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{5978,68}{28 - 1}$$

$$S^2 = 221,43$$

c. Standart Deviasi

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{221,43}$$

$$S = 14,88$$

## B. Kelas Kontrol

### 1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai:

$$\sum X = 838 \quad \sum (X - \bar{X})^2 = 2829,96 \quad N=28$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{838}{28}$$

$$\bar{X} = 29,92$$

b. Varians ( $S^2$ )

$$S^2 = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{2829,96}{28 - 1}$$

$$S^2 = 104,81$$

c. Standart Deviasi

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{104,81}$$

$$S = 10,23$$

### 2. Post-Tes

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai:

$$\sum X = 1584 \quad \sum (X - \bar{X})^2 = 5006,72 \quad N=28$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1584}{28}$$

$$\bar{X} = 56,57$$

b. Varians ( $S^2$ )

$$S^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{5006,72}{28 - 1}$$

$$S^2 = 185,43$$

c. Standart Deviasi

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{185,43}$$

$$S = 13,61$$

## Lampiran 16

## HASIL BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL

No Responden	KELAS EKSPERIMEN	
	Nilai Pretest	Nilai Post
1	50	89
2	39	83
3	50	94
4	39	89
5	39	78
6	44	78
7	33	67
8	33	72
9	28	56
10	39	50
11	33	61
12	50	67
13	22	39
14	39	89
15	22	61
16	28	56
17	61	100
18	56	72
19	33	67
20	39	83
21	56	89
22	50	72
23	28	72
24	22	72
25	56	94
26	44	78
27	56	94
28	33	67

	1122	2089
Rata-rata	40,07	74,60
Simpangan Baku	11,47	14,88
Varians	131,55	221,43

No Responden	KELAS KONTROL	
	Nilai Pretest	Nilai Post
1	11	33
2	33	67
3	16	33
4	16	44
5	39	56
6	33	50
7	16	67
8	28	33
9	39	56
10	39	72
11	44	78
12	33	50
13	22	44
14	28	61
15	44	72
16	28	56
17	22	56
18	44	72
19	22	50
20	28	61
21	33	56
22	33	72
23	22	61
24	44	78
25	16	39
26	22	39
27	44	67
28	39	61

TOTAL	838	1584
RATA-RATA	29,92	56,57
SIMPANGAN BAKU	10,23	13,61
VARIANS	104,81	185,43

## Lampiran 17

## UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN

No	Uji Normalitas Kelas Eksperimen						
	Pre Test						
	Xi	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)- S(Zi)
1.	22	3	3	-1,5756	0,057559	0,107143	0,049584
2.	28	3	6	-1,05248	0,14629	0,214286	0,067995
3.	33	5	11	-0,61654	0,268769	0,392857	0,124088
4.	39	6	17	-0,09342	0,462787	0,607143	0,144356
5.	44	2	19	0,342522	0,634021	0,678571	0,04455
6.	50	4	23	0,865647	0,806658	0,821429	0,01477
7.	56	4	27	1,388772	0,917549	0,964286	0,046737
8.	61	1	28	1,824709	0,965978	1	0,034022

**Total**                    **28**  
**Rata-Rata**            **40,07143**  
**Simpangan**  
**Baku**                    **11,46954**

**L-Hitung**    **0,144356**

**DERAJAT KEPERCAYAAN**            **0,05**  
**0,886**  
**L TABEL**    **0,167438**  
**NORMAL**    **Normal**



## Lampiran 19

127

No	Uji Normalitas Kelas Kontrol						
	Pre Test						
	Xi	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)- S(Zi)
1.	11	1	1	-1,84892	0,032235	0,035714	0,003479
2.	16	4	5	-1,36052	0,086832	0,178571	0,091739
3.	22	5	10	-0,77445	0,219332	0,357143	0,137811
4.	28	4	14	-0,18838	0,425289	0,5	0,074711
5.	33	5	19	0,300013	0,617916	0,678571	0,060655
6.	39	4	23	0,886085	0,812214	0,821429	0,009214
7.	44	5	28	1,374478	0,915353	1	0,084647
<b>Total</b>		<b>28</b>					

**Rata-Rata** 29,92857  
**Simpangan Baku** 10,23765

**L-Hitung** 0,137811

**Derajat Kepercayaan** 0,05  
0,886

**L-Tabel** 0,167438

**NORMAL** Normal





**Lampiran 21**

No	Uji Homogenitas	
	Pre Test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	50	11
2.	39	33
3.	50	16
4.	39	16
5.	39	39
6.	44	33
7.	33	16
8.	33	28
9.	28	39
10.	39	39
11.	33	44
12.	50	33
13.	22	22
14.	39	28
15.	22	44
16.	28	28
17.	61	22
18.	56	44
19.	33	22
20.	39	28
21.	56	33
22.	50	33
23.	28	22
24.	22	44
25.	56	16
26.	44	22
27.	56	44
28.	33	39

<b>Total</b>	<b>1122</b>	<b>838</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>40,07142857</b>	<b>29,92857143</b>
<b>Varians</b>	<b>131,5502646</b>	<b>104,8095238</b>
<b>Jumlah sampel</b>		<b>28</b>
<b>DF (Derajat Kebebasan) 1</b>		<b>27</b>
<b>DF (Derajat Kebebasan) 2</b>		<b>27</b>
<b>Tingkat Signifikan</b>		<b>0,05</b>
<b>Nilai F</b>		<b>1,255136554</b>
<b>Nilai signifikan (pihak kiri)</b>		<b>0,279496991</b>
<b>Nilai signifikan (pihak kanan)</b>		<b>0,279496991</b>
<b>Nilai signifikan (2 pihak)</b>		<b>0,558993982</b>
<b>HOMOGEN</b>	<b>Homogen</b>	

## Lampiran 22

No	Uji Homogenitas	
	Post-Test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	89	33
2.	83	67
3.	94	33
4.	89	44
5.	78	56
6.	78	50
7.	67	67
8.	72	33
9.	56	56
10.	50	72
11.	61	78
12.	67	50
13.	39	44
14.	89	61
15.	61	72
16.	56	56
17.	100	56
18.	72	72
19.	67	50
20.	83	61
21.	89	56
22.	72	72
23.	72	61
24.	72	78
25.	94	39
26.	78	39
27.	94	67
28.	67	61

<b>Total</b>	<b>2089</b>	<b>1584</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>74,60714286</b>	<b>56,57142857</b>
<b>Varians</b>	<b>221,4325397</b>	<b>185,4391534</b>
<b>Jumlah Sampel</b>		<b>28</b>
<b>DF (Derajat kebebasan) 1</b>		<b>27</b>
<b>DF (Derajat kebebasan) 2</b>		<b>27</b>
<b>Tingkat Signifikan</b>		<b>0,05</b>
<b>Nilai F</b>		<b>1,194098094</b>
<b>Nilai signifikan (Pihak Kiri)</b>		<b>0,675924751</b>
<b>Nilai Signifikan (Pihak Kanan)</b>		<b>0,675924751</b>
<b>Nilai signifikan (2pihak)</b>		<b>0,648150498</b>
<b>HOMOGEN</b>		<b>Homogen</b>

## Lampiran 23

## UJI HIPOTESIS

Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol

$$n_2 = 28$$

$$n_2 = 28$$

$$\bar{x} = 74,690$$

$$\bar{x} = 56,57$$

$$S_1^2 = 221,43$$

$$S_2^2 = 185,43$$

rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{74,60 - 56,57}{\sqrt{\frac{(28 - 1)221,43 + (28 - 1)185,43}{28 + 28 - 2} \times \left(\frac{1}{28} + \frac{1}{28}\right)}}$$

$$t = \frac{18,03}{\sqrt{\frac{5978,61 + 5006,61}{54} \times \left(\frac{2}{28}\right)}}$$

$$t = \frac{18,03}{\sqrt{203,43 \times 0,071}}$$

$$t = \frac{18,03}{\sqrt{14,443}}$$

$$t = \frac{18,03}{3,80}$$

$$t = 4,7447$$

T hitung 4,7447 dan t tabel menggunakan excel (=TINV (0,005;dk) = 2,0518

Jadi, t hitung > t tabel. 4,7447 > 2,052 = H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak

NILAI-NILAI  $r$  PRODUCT MOMENT

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Sugiyono.2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Hal. 373

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI							
	dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%	
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619	
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599	
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924	
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610	
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869	
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959	
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408	
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041	
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781	
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587	
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437	
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318	
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221	
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140	
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073	
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015	
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965	
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922	
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883	
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850	
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819	
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792	
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768	
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745	
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725	
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707	
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690	
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674	
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659	
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646	
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633	
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622	
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611	
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601	
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591	
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582	
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574	
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566	
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558	
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551	
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544	
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538	
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532	

44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,239	3,470
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	3,225	3,452
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	3,223	3,449
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	3,220	3,447
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	3,218	3,444
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	3,216	3,442
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	3,214	3,439
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	3,213	3,437
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	3,211	3,435
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	3,209	3,433
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	3,207	3,431
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	3,206	3,429
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	3,204	3,427
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	3,202	3,425
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	3,201	3,423
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	3,199	3,421
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	3,198	3,420
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	3,197	3,418
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	3,195	3,416
81	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	3,194	3,415
82	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	3,193	3,413
83	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,191	3,412
84	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,190	3,410
85	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	3,189	3,409
86	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,188	3,407
87	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,187	3,406
88	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	3,185	3,405
89	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	3,184	3,403
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	3,183	3,402

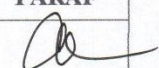

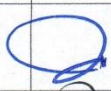
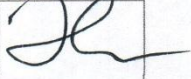
91	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	3,182	3,401
92	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	3,181	3,399
93	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	3,180	3,398
94	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	3,179	3,397
95	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	3,178	3,396
96	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	3,177	3,395
97	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	3,176	3,394
98	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	3,175	3,393
99	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	3,175	3,392
10	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,174	3,390



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:  
 ftiansu@gmail.com

### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

**NAMA** : LENNY GUSTI ANGGRAINI  
**NIM** : 36.15.3.070  
**JURUSAN** : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
**TANGGAL SIDANG** : 15 APRIL 2019  
**JUDUL SKRIPSI** : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOEPRATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 101887 BANGUN SARI TANJUNG MORAWA T.A 2018/2019

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Drs. H. Sangkot Nasution, MA	Agama	Tidak Ada	
2.	Hj. Auffah Yumni, Lc, MA	Pendidikan	Ada	
3.	Drs. Rustam, MA	Metodologi	Tidak Ada	
4.	Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd	Hasil	Tidak Ada	

Medan, 02 Mei April 2019  
 PANITIA UJIAN MUNAQASYAH  
 Sekretaris



Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd  
 NIP. 19770808 200801 1 014





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683  
 Website : [www.fitk.uinsu.ac.id](http://www.fitk.uinsu.ac.id) e.mail : [fitk@uinsu.ac.id](mailto:fitk@uinsu.ac.id)

Nomor : B-3067/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/ 03/2019  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Riset**

Medan, 05 Maret 2019

**Yth. Ka. SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa**

*Assalamu'alaikum Wr Wb*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : LENNY GUSTI ANGGRAINI  
 Tempat/Tanggal Lahir : Patumbak, 15 September 1997  
 NIM : 36153070  
 Semester/Jurusan : VII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 101887 BANGUN SARI TANJUNG MORAWA TA 2018/2019.**

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalam*

A.n. Dekan

Ketua Jurusan PGMI



Dr. Suginawati, S.S, M.A

NIB: 19711208 200710 2 002

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL  
SEKOLAH DASAR NEGERI 101887 BANGUN SARI**  
Gg. Madirsan Dsn XII Desa Bangun Sari Kecamatan Tanjung Morawa (20362)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/10/PD/2019

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: <b>HJ. SYARIFAH HANUM HARAHAHAP, S.Pd</b>
NIP	: 196002081983042005
Pangkat/Gol. Ruang	: Pembina Tingkat I/ IV-B
Jabatan	: Kepala UPT SD Negeri No 101887
Unit Kerja	: SD Negeri No 101887 Bangun Sari

Benar bahwa mahasiswa yang bernama:

Nama	: <b>LENNY GUSTI ANGGRAINI</b>
Tempat/ Tanggal lahir	: Patumbak, 15-09-1997
NIM	: 36153070
Semester/ Jurusan	: VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk hal dimaksudkan kami telah memberikan izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di SD Negeri No 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 101887 BANGUN SARI TANJUNG MORAWA TA 2018/2019.**

Demikianlah surat keterangan ini saya perbuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Morawa, 25 Maret 2019  
Kepala UPT SDN 101887 Bangun Sari

**HJ. SYARIFAH HANUM HARAHAHAP, S.Pd**  
NIP. 19600208 198304 2 005



**DATA RIWAYAT HIDUP**

Nama : Lenny Gusti Anggraini  
NIM : 36.15.3.070  
Tempat/ Tanggal Lahir : Patumbak, 15 September 1997  
Alamat :Dusun IV Pasar V Patumbak II  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak Ke : 2 (Dua) dari tiga bersaudara

**Data Orang Tua**

Nama Ayah : Idris, S.Pd  
Nama Ibu : Rosita  
Pekerjaan Ayah : Guru  
Pekerjaan Ibu : IRT  
Alamat : Dusun IV Pasar V Patumbak II

**Jenjang Pendidikan**

- 1. SD PAB 23** **2004-2009**
- 2. SMP PAB 5** **2009-2012**
- 3. MAN 3 MEDAN** **2012-2015**
- 4. S1 UIN Sumatera Utara** **2015-2019**