

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT  
( *TEAMS GAMES TOURNAMENT* ) DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJARSISWA PADA PEMBELAJARAN IPA  
KELAS III DI SDIT AL-HIKMAH PERSIS 187  
KOTA CIRBON**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**NAFSIYAH NAJDAH**  
NIM. 2015.3.3.1.00229

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA  
IAI BUNGA BANGSA CIREBON  
TAHUN 2019**

## **PERSETUJUAN**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT  
(*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III DI SDIT  
AL-HIKMAH PERSIS 187 KOTA CIREBON**

Oleh:

**NAFSIYAH NAJDAH**  
NIM. 2015.3.3.1.00229

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I  
NIDN. 2101087001

Shulkhah, M.Pd.  
NIDN. 2110128101

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon”, oleh **Nafsiyah Najdah** dengan NIM. 2015.3.3.1.00229, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Jurusan Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 22 Juni 2019.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 22 Juni 2019

Sidang Munaqosah,

Ketua  
Merangkap Anggota,

**H. Oman Fathurohman, M.A.**  
**NIDN.8886160017**

Penguji I,

**Drs. Hj. Lina Marlina, M.A.**

Sekretaris  
Merangkap Anggota,

**Drs. Sulaiman, M.MPd.**  
**NIDN. 2118096201**

Penguji II,

**H. Ahmad Munajim, MM.**  
**NIDN.2117086801**

## NOTA DINAS

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Tarbiyah  
IAI Bunga Bangsa Cirebon  
Di  
Cirebon

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari NAFSIYAH NAJDAH Nomor Induk Mahasiswa 2015.3.3.1.00229 dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III Di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.”** Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I**  
**NIDN. 2101087001**

**Shulkhah, M.Pd.**  
**NIDN. 2110128101**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.”** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Cirebon, Mei 2019  
Yang Membuat Pernyataan,

**NAFSIYAH NAJDAH**  
NIM. 2015.3.3.1.00229

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Eefektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon”.

Shalawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada suri tauladan kita semua baginda nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat serta para pengikutnya hingga akhir zaman. Aamiin.

Skripsi adalah sebuah karya tulis ilmiah yang disusun guna untuk memenuhi syarat kelulusan pendidikan jenjang S-1 bagi mahasiswa apapun dan manapun tidak terkecuali mahasiswa IAI Bunga Bangsa Cirebon Jurusan Tarbiyah Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) juga disyaratkan dan wajib membuat skripsi ini untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Penulis skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Bpk. Drs. H. A. Basuni, selaku ketua Yayasan Pendidikan Islam Bunga Bangsa Cirebon.

2. Bpk. Dr. H. Oman Fathurohman, MA., selaku Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon.
3. Ibu Ratna Purwati, M.Pd., selaku ketua Jurusan Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAI Bunga Bangsa Cirebon.
4. Bpk. Drs. Sulaiman, M.M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon
5. Bpk. Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Shulkhah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Ibu Nur Hayati dan Ibu Eliyah, selaku Guru kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.
8. Siswa dan siswi kelas III A dan III B SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.
9. Keluarga tercinta, khususnya orang tua yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan doa..
10. Ade Anis Habibi yang selalu menjadi penyemangat dan motivasi tersendiri bagi penulis.
11. Sahabat-sahabat penulis khususnya Mistani, Ainun Holiani, Ilda Nurcahya Meiliana, dan Dini Anggani yang selalu memberikan semangat dan mendukung penulis agar cepat lulus.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
13. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang disebutkan di atas, semoga Allah senantiasa memberikan pahala yang berlipat sebagai bekal kehidupan di duni dan di akhirat. Penulis sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan, oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Cirebon, 20 Mei 2019  
Penulis

Nafsiyah Najdah  
2015.3.3.1.00229



## ABSTRAK

**NAFSIYAH NAJDAH. NIM. 2015.3.3.1.00229 EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DLAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III DI SDIT AL-HIKMAH PERSIS 187 KOTA CIRBON**

Skripsi ini membahas efektivitas pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon tahun Pelajaran 2018/2019. Kajiannya dilatar belakangi oleh begitu pesatnya kemajuan sekolah di era modern ini, setiap sekolah selalu melakukan inovasi untuk mendesain model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif. Desain pembelajaran yang monoton adalah salah-satu hambatan dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya keefektifan pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas III di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan dokumentasi untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil belajar siswa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IIIA dan kelas IIIB SDIT Al-Hikmah Persis Kota Cirebon yang berjumlah 51 responden. Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis skor ideal yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X dan variabel Y. Kemudian data penelitian dari kedua variabel tersebut diolah untuk mengetahui dan menjawab permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

Berdasarkan analisis uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai Sig.  $0,02 < 0,05$  artinya data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi tidak normal. Dilanjut dengan uji homogenitas dengan nilai Sig.  $0,091 > 0,05$  artinya data homogen. Karena salah satu uji prasyarat tidak memenuhi maka dilakukan uji non parametrik yaitu uji *wilcoxon*. Yang diketahui Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,02, artinya nilai  $0,02 < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian, implikasinya bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Kata kunci. *Teams Games Tournament*. Hasil Belajar. IPA.

## DAFTAR ISI

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian.....	7

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik.....	8
1. Model Kooperatif Tipe TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ).....	8
2. Hasil Belajar.....	15
3. Pembelajaran IPA.....	19
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Hipotesis Penelitian.....	26

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel.....	30
1. Populasi.....	30
2. Sampel.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
a. Tes.....	29
b. Dokumentasi.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	32
a. Uji Normalitas.....	34
b. Uji Homogenitas.....	35

c. Uji-t.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	38
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	46
C. Pengujian Hipotesis.....	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
E. Keterbatasan Penelitian.....	58
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
A. Rpp Model Pembelajaran Konvensional.....	
B. Rpp Model Pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournamen</i> ).....	
D. Surat Keterangan Penelitian.....	
E. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	
F. Profil Sekolah.....	
G. Dokumentasi Pembelajaran.....	
H. Riwayat Hidup.....	

#### **DAFTAR TABEL**

1. Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	29
2. Tabel 4.1 Data Hasil Tes menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.....	39
3. Tabel 4.2 Hasil belajar IPA dengan menggunakan Model Konvensional.....	42
4. Tabel 4.3 Data Hasil Tes menggunakan Model Pembelajaran TGT.....	42
5. Tabel 4.4 Hasil belajar IPA dengan menggunakan Model <i>TGT</i> .....	45

<b>6. Tabel 4.5 Descriptives Uji Normalitas.....</b>	<b>47</b>
<b>7. Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....</b>	<b>51</b>
<b>8. Tabel 4.7. Test of Homogeneity of Variance.....</b>	<b>54</b>
<b>9. Tabel 4.8. Output Pertama Uji wilcoxon.....</b>	<b>55</b>
<b>10. Tabel 4.9 Output Test Statistics uji wilcoxon.....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1. kerangka berpikir.....	26
2. Gambar 3.1. Paradigma Penelitian.....	28
3. Gambar 3.2. Analisis Skor Ideal.....	30
4. Gambar 4.1. Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar for kelas kontrol.....	50
5. Gambar 4.2. Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar for kelas eksperimen.....	51

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar sebagai tahapan pertama pendidikan, seyogyanya dapat memberikan landasan yang kuat untuk tingkat selanjutnya. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan sebagai berikut:

“ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakal mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>1</sup>

Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka tujuan pembelajaran di sekolah dasar menginginkan agar siswanya memiliki pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap dan nilai yang sesuai dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk memenuhi tuntutan tersebut guru perlu memahami tugas dan tanggung jawabnya.

Seorang guru mempunyai kewajiban untuk mencari informasi-informasi baru dalam kehidupan ini. Sesuai dengan perubahan zaman guru senantiasa meng-update cara belajar mengajar agar pembelajaran yang diberikan tidak monoton dan tidak membosankan, serta membuat belajar siswa menjadi menyenangkan. Selaras dengan tujuan pendidikan diatas di dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 67:

---

<sup>1</sup> Master teacher, *UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3*, 2018, ([www.google.co.id/amp/s/fadloly](http://www.google.co.id/amp/s/fadloly))

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ

رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Artinya: "Wahai Rosul, sampaikan apa yang telah diturunkan kepadamu dari tuhanmu, dan jika kamu tidak melakukan berarti kamu tidak menyampaikan risalah-Nya. Allah menjagamu dari bahaya manusia, sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir". ( Q.S. Al-Maaida[5]: 67 )<sup>2</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa kita sebagai umat islam diwajibkan untuk menyampaikan ilmu kepada orang lain. Walaupun ilmu yang kita dapat hanya sedikit. Namun, kita tetap berkewajiban untuk menyampaikan ilmu yng kita miliki.

Guru adalah profesi sebagai manusia teladan yang mengajarkan suatu ilmu, mendidik, mengarahkan, dan melatih muridnya agar memahami ilmu pengetahuan yang diajarkannya tersebut. Untuk itu kita sebagai calon guru mempunyai tugas untuk mendesain pembelajaran dengan semenarik mungkin agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal. Serta murid dapat lebih mudah menyerap materi yang diajarkannya.

Salah satu upaya yang dilakukan seorang guru adalah dengan memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga, guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Dijelaskan juga

---

2 Moch Irham khaerullah, Implikasi QS Al-Maidah Ayat 67 Tentng Tugas dan Peran Guru dalam Menyampaikan Amanah, *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, h.2.

pada hadist Nabi Muhammad SAW tentang metode pembelajaran yang di terangkan oleh Anas bin Malik yang berbunyi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَسِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا (اخرجه البخاري في كتاب العلم)

Artinya: “Dari Anas bin Malik dari Nabi SAW bersabda mudahkanlah dan jangan kau persulit. Gembirakanlah dan jangan kamu membuat lari”. (HR. Abu Abdillah Muhammad bin Ismail al-Bukhori al-Jufri).<sup>3</sup>

Hadist di atas menerangkan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan jelas dan mudah. Serta dibuat menyenangkan, agar siswa tidak tertekan secara psikologis, tidak merasa bosan terhadap suasana pembelajaran di kelas, dan mudah memahami apa yang telah diajarkan gurunya.

Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti model pembelajaran yang menarik untuk siswa. Dengan mengganti model pembelajaran juga dapat menjadikan siswa merasa nyaman dalam pembelajaran serta dapat menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali serta memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari dan menjadikan siswa lebih berperan aktif dari pada guru, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan observasi, ditemukan beberapa masalah yang menarik penelitian untuk diteliti. Masalah-masalah yang ditemukan dilapangan antara lain

---

<sup>3</sup> Islamic Centre, *Hadits Tentang Pendidikan Dan Pengajaran*, 2013, (<https://multazam-einstein.blogspot.com>)



rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan proses belajar peserta didik yang tidak antusias pada mata pelajaran IPA.

Selain masalah di atas, mata pelajaran IPA disekolah merupakan mata pelajaran yang harus diperhatikan dalam proses pembelajarannya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitarnya, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan. Proses pembelajaran IPA di SD mempunyai fungsi dan pengaruh sangat besar dalam membangun konstruksi kognitif dan psikomotorik siswa. siswa di SD pada umumnya banyak mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran bidang studi IPA.

Begitu juga saat peneliti melakukan penelitian di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon guru mengajar mata pelajaran IPA kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon model yang sering digunakan guru dalam mengajar yakni dengan menggunakan model ceramah, model ceramah tergolong model konvensional karena persiapannya paling sederhana dan mudah, fleksibel tanpa memerlukan persiapan yang khusus. Media pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran ceramah yaitu papan tulis dan gambar-gambar sederhana yang ada disekitar kelas.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang tidak efektif merupakan faktor penyebab rendahnya hasil belajar.

Atas dasar di atas masih terdapat kekurangan dalam keefektifan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon. Untuk itu peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “EFEKTIFITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PERSIS 187 KOTA CIREBON”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Hasil belajar siswa kurang memenuhi KKM.
2. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sebelumnya peneliti paparkan dan dengan keterbatasan waktu untuk itu peneliti kemukakan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA dengan sub energi di kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.

2. Tingkat hasil belajar pada pembelajaran IPA di kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.
3. Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap mata pelajaran IPA dengan sub energi di kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.

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

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa baik hasil belajar IPA di kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon pada kelas kontrol?
2. Seberapa baik hasil belajar IPA di kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon pada kelas eksperimen?
3. Adakah perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon pada kelas kontrol dan eksperimen?

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

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui seberapa baik hasil belajar IPA di kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon pada kelas kontrol.
2. Untuk mengetahui Seberapa baik hasil belajar IPA di kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon pada kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon pada kelas kontrol dan eksperimen.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Dalam sebuah penelitian memiliki sebuah kegunaan, yaitu ditunjukkan untuk:

1. Untuk siswa

Diharapkan penelitian ini memiliki kegunaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

2. Untuk Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan kepada guru kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon untuk mendesain pembelajaran dengan lebih baik dan lebih menarik lagi.

3. Untuk sekolah

Diharapkan sekolah lebih memperhatikan kinerja guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teoretik

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

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang guru. Adapun model pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut:

“ Kemp mengartikan model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran (*desain instucsional*) yang digunakan dalam menentukan maksud dan tujuan setiap topik bahasan (*goals topics and purpose*) menganalisis karakteristik warga belajar (*learner characteristics*), menyusun tujuan intruksional khusus (*learning objectives*), memilih isi pembelajaran (*subject content*), melakukan pra tes (*pre assessment*), melakukan kegiatan belajar mengajar/sumber pembelajaran (*teaching learning activities/resources*), mengadakan dukungan pelayanan (*support services*), melaksanakan evaluasi (*evaluation*), dan membuat revisi (*revise*).<sup>4</sup>

“Joy & Weil mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.”<sup>5</sup>

Istilah model pembelajaran dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajara adalah bentuk gambaran dari komponen-komponen

---

4 Oman Fathurohman, dan Agus Prayitno, *Model-Model Pembelajaran*, (Cirebon:Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, 2018), Cet 1, h. 1.

5 I Wayan Santyasa, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, *Universitas Pendidikan Ganeshha*, 2007, h.7.

pembelajaran mulai dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Keberhasilan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh pemilihan metode, media dan model pembelajaran yang ditentukan oleh guru. Sebab dengan penyajian pembelajaran secara menarik maka akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar yang tinggi, upaya yang harus dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran dan dengan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif. Adapun model pembelajaran kooperatif menurut para ahli adalah sebagai berikut:

“ Tom V. Savage mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.”<sup>6</sup>

“ Sanjaya mendefinisikan model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-

---

6 Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Depok:PT. Rajagrafindo Persada, 2018), Cet.7, h. 303.

kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.”<sup>7</sup>

Kesimpulan pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok namundalam model pembelajaran kooperatif mempunyai dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompoknya untuk belajar. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam model pembelajaran ini juga siswa mampu bersosialisasi dengan teman-temannya.

Model kooperatif sangat beragam jenisnya. Salah satunya dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

- c. Tujuan Model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
  1. Meningkatkan kerja sama yang baik diantara peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang ada dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik tersebut mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, h. 303.

2. Membantu para peserta didik untuk meningkatkan sikap positif dalam pembelajaran.
3. Membuat peserta didik untuk menerima setiap pendapat lain dan peserta didik lain sehingga mengurangi rasa rendah diri pada peserta didik yang kurang pengetahuannya.

d. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, instruksi, dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuannya yang beragam ke dalam kelompok, sedangkan instruksi merupakan pertanyaan atau kuis yang berbentuk kartu soal atau lembar tugas tertentu.

e. Komponen-komponen utama pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahap berikut:

1. Penyajian kelas (*class Presentation*)

Tahap ini terdiri atas dua tahapan penting, yaitu pembukaan dan pengembangan.

a. Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberi motivasi (prasyarat



belajar). Saat pembelajaran kelas ini guru harus sudah mempersiapkan soal *tournament*.

b. Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar. Lamanya presentasi dan berapa kali harus dipresentasikan bergantung pada materi yang akan dibahas. Pada tahap penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang akan disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* juga menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Teams*)

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok.

Fugsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

*Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa. Pada umumnya *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu

bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor dan nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

#### 4. *Tournament*

*Tournament* merupakan sebuah struktur berlangsungnya suatu *game*. *Tournament* dilakukan pada akhir pelajaran setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah melakukan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Sebelum *tournament* dilakukan, guru membagi peserta didik dalam meja-meja *tournamnet*. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja *tournament* berdasarkan unggulan masing-masing, guru membagikan satu set seperangkat soal *tournament*. Semua seperangkat soal untuk meja adalah sama.

Soal-soal *tournament* harus dirancang sedemikian rupa agar semua siswa dari semua tingkat kemampuan dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Jadi, guru membuat kartu soal yang sulit untuk siswa pintar, dan kartu dengan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

#### 5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), Cet. 1, h. 310.

f. Kelebihan dan kelemahan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada dasarnya memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dan kelemahan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

- a) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f) Hadiah dan penghargaan yang diberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi.
- g) Hasil belajar lebih baik. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

2) Kelemahan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

a) Bagi Guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga

melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

## 2. Metode Ceramah

### a. Pengertian Metode Ceramah

Ceramah merupakan metode pembelajaran Tradisional yaitu menyampaikan suatu pembelajaran dengan jalan penuturan secara lisan pada peserta didik. Ciri metode ini yang sangat menonjol adalah peran guru di dalam kelas tampak sangat dominan, sehingga peserta didik hanya berperan sebagaiobyek bukan sebagai subyek pendidikan.

Ceramah juga dapat diartikan cara penyampaian informasi yang dilakukan secara langsung antara penceramah dengan pendengar atau secara tidak langsung melalui kaset, radio, TV dan sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan, ceramah adalah salah satu cara penyampaian informasi secara lisan kepada sasaran yang dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung.

b. Kelebihan Metode Ceramah

- 1) Mudah menggunakannya.
- 2) Waktu yang digunakan dapat dikendalikan oleh penyuluh.
- 3) Mempunyai sifat yang luwes
- 4) Tidak perlu banyak menggunakan alat bantu atau alat peraga.
- 5) Penyuluh dapat menjelaskan dengan menekankan bagian yang penting.

c. Kekurangan Metode Ceramah

- 1) Hanya sedikit penyuluh yang dapat menjadi pembicara yang baik.
- 2) Dapat menimbulkan kebiasaan kurang baik, yaitu sifat pasif, kurang aktif untuk mencari dan mengelola informasi jika sering digunakan.
- 3) Tidak semua sasaran mempunyai daya tangkap yang sama.
- 4) Sulit mendapat umpan balik dari sasaran.
- 5) Sering menimbulkan salah paham karena sasaran salah mengartikan uraian arti penyuluh.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Belajar adalah sesuatu proses perubahan pada diri seseorang yang bersifat positif. Namun, jika perubahannya bersifat negatif maka itu bukan dinamakan dengan belajar. Pengertian belajar menurut para ahli adalah sebagai berikut:

“ Menurut Crobach Belajar adalah *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.”<sup>9</sup>

“ Menurut Drs. Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dan lingkungannya”.<sup>10</sup>

“ Menurut Gagne belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat dari pengalaman.”<sup>11</sup>

Kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli di atas bahwa belajar adalah semua aktivitas mental dan psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Perubahan tersebut terjadi akibat pengalaman atau latihan. Namun, jika kegiatan belajar mengajar tersebut tidak menimbulkan perubahan, maka kegiatan belajar mengajar tersebut tidak dikatakan berhasil.

#### b. Ciri-Ciri Belajar

Hakekat dari belajar adalah perubahan tingkah laku. Maka, ciri-ciri belajar adalah:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

---

9 Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 13.

10 *Ibid.*, h. 13.

11 Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia), hal. 203.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
  5. Perubaha dalam belajar bertujuan terarah.
  6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.
- c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.
1. Faktor kematangan/pertumbuhan.
  2. Faktor kecerdasan/Intelijensi.
  3. Latihan dan Ulangan.
  4. Motivasi.
  5. Sifat-sifat Pribadi Seseorang.
  6. Keadaan keluarga.
  7. Guru dan Cara Mengajar.
  8. Alat-alat Pelajaran.
  9. Motivasi Sosial.
- d. Pengertian hasil belajar.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki baik bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) yang semuanya diperoleh melalui proses belajar mengajar.<sup>12</sup> Aspek perubahan itu mengacu pada tujuan pengajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

---

<sup>12</sup> Muh. Yusuf Mappedasse, *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*, Vol.1, *Jurnal Medtek*, 2009, h. 4.

#### a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

##### 1. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

##### 2. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode/model belajar, dan tugas rumah.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah dengan meningkatkan atau mendesain kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

##### 3. Faktor masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

#### 4. Pembelajaran IPA

##### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam merupakan pengetahuan manusia tentang gejala-gejala alam dan kebendaan yang diperoleh dengan cara observasi,



eksperimen/penelitian, atau uji coba yang berdasarkan pada hasil pengamatan manusia.

Pembelajaran IPA di SD memberi kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan atau kumpulan fakta, konsep, prinsip, atau teori semata. Tetapi IPA juga menyangkut tentang cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah

#### b. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan Pembelajaran IPA di SD Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.

6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang Lingkup Pembelajaran IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Untuk menggambarkan penelitian penulis dengan penelitian yang sudah diterbitkan sebelumnya, maka penulis sajikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dikaji penulis. Penelitian relevan itu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Penerapan model TGT (Teams Games Turnament) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XB SMA Ma’arif Pandaan Pasuruan tahun ajaran 2008/2009”. Penelitian ini ditulis oleh Erma Andhika Sari. Penelitian ini bertujuan menerapkan mode TGT pada

kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Rancangan yang diterapkan adalah tindakan kelas dengan model TGT.

2. Penelitian yang berjudul “Penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif siswa kelas IV SDN Bandung 02 Gedeg Mojokerto”. Penelitian ini ditulis oleh Nuro Laili Iktikaviana. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi operasi hitung bilangan bulat positif dan bilangan negatif melalui penerapan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2012 sampai 1 Juni 2012 yang terdiri dari 2 siklus.
3. Penelitian yang berjudul “penerapan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permukaan balok dan volume balok”. Penelitian ini ditulis oleh Sri Purwatiningsih. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh deskripsi pembelajaran yang menerapkan metode terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Untuk menjelaskan bagaimana posisi penelitian penulis dengan tiga buah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut:

1. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian lain adalah sebagai berikut:

- a. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Erma Andhika Sari yang berjudul “Penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XB SMA Ma’arif Pandaan Pasuruan tahun ajaran 2008/2009” adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
  - b. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuro Laili Iktikaviana yang berjudul “Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi operasi hitung bilangan bulat positif dan negatif siswa kelas IV SDN Bandung 02 Gedeg Mojokerto” adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
  - c. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Purwatiningsih yang berjudul “penerapan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permukaan balok dan volume balok” adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa.
2. Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian lain adalah sebagai berikut:
- a. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Erma Andhika Sari adalah Penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Erma Andhika Sari menggunakan penelitian tindakan kelas.
  - b. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Nuro Laili Iktikaviana adalah Penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Erma Andhika Sari menggunakan penelitian tindakan kelas.

- c. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Sri Purwatiningsih adalah Penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Sri Purwatiningsih menggunakan metode pendekatan kela. Penulis meneliti tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Purwatiningsih menggunakan metode penemuan terbimbing.

Dari seluruh penelitian pendahuluan yang relevan dengan penelitian yang sedang digarap oleh penulis, dengan segala persamaan dan perbedaan yang sudah penulis paparkan, bahwa tidak satupun penelitian yang diduplikasi atau diplagiasi oleh penulis. Jika ada bagian-bagian yang dikutip dari penelitian-penelitian terdahulu, pengutipan dilakukan dengan ketentuan yang berlaku, dengan demikian penulis menyatakan penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Sekolah adalah suatu lembaga yang bersifat formal, informal dan nonformal yang dirancang untuk mengajari, mengelola, dan mendidik peserta didik melalui bimbingan yang diberikan tenaga pendidik. Peran seorang guru adalah untuk membantu proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Efektivitas pembelajaran sangat bergantung terhadap kemampuan guru, oleh karena itu guru di tuntut agar senantiasa selalu belajar dan mencari informasi-informasi terbaru untuk mengembangkan wawasan serta pemahamannya tentang bagaimana cara menjadi guru yang profesional.

Menggunakan model pembelajaran adalah salah satu upaya untuk memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa, selain itu juga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sangat baik.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Turnament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

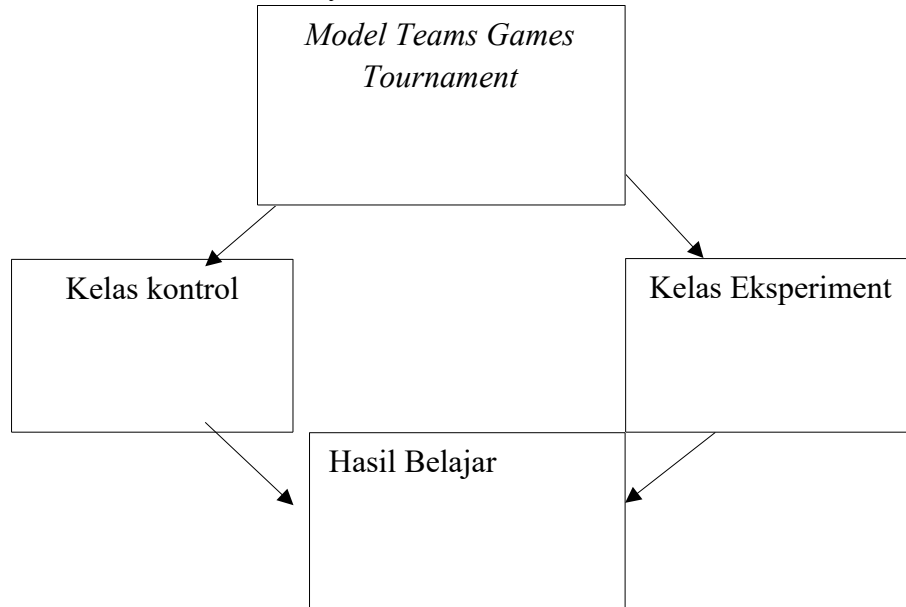
Langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) adalah penyajian kelas, kelompok, *games*, dan *tournamen*.

Belajar adalah semua aktivitas mental dan psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Perubahan tersebut terjadi akibat pengalaman atau latihan. Ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- a) Perubahan yang terjadi secara sadar
- b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d) Perubaha dalam belajar bertujuan terarah
- e) Perubahan mencakup seluruh aspektingkah laku

Hasil belajar merupakan perubahan pemahaman, pengetahuan dan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.



Gambar 2.1  
Sketsa kerangka berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara tentang jawaban penelitian yang harus diuji kebenarannya. Sejalan dengan hal ini Sugiyono menjelaskan bahwa:

“ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”.<sup>13</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian hipotesis adalah sebagai asumsi atau dugaan atau pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya tentang karakteristik populasi, oleh karena itu hipotesis perlu diuji kebenarannya.<sup>14</sup>

Berdasarkan pemikiran di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2017), h. 96.

<sup>14</sup> Irianton Arionang, dkk., *Aplikasi Statistika dalam Pengolahan dan Analisis Kesehatan*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2005), h. 84.

kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### B. Desain Penelitian

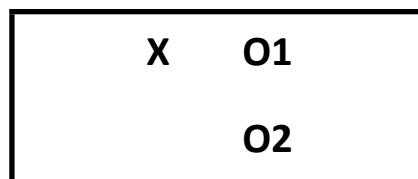
Metode penelitian adalah suatu cara atau langkah yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data.

“ Sugiyono menjelaskan metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya data digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”.<sup>15</sup>

Begitu banyak macam-macam dari metode penelitian, namun berdasarkan permasalahan penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif.

“ Menurut Sugiyono metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.<sup>16</sup>

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Real Experimental Design* yang digambarkan dengan paradigama penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1.  
Paradigma Penelitian

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, h. 6

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 14

Pada desain ini pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali pada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian akan dilaksanakan di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2019 sampai dengan bulan Maret 2019. Penelitian ini diperkirakan menghabiskan waktu 3 bulan dan selesai pada akhir bulan Maret.

Tabel 3.1.  
Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Januari				Februari				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Tahap penyusunan Proposal		√	√										
2	Tahap penyusunan instrumen penelitian				√	√								
3	Tahap pengumpulan dan pengolahan data						√	√	√					
4	Tahap penulisan laporan penelitian										√	√	√	

## **D. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subyek yang akan di teliti. Jadi populasi adalah bukan hanya orang yang di jadikan pusat penelitiannya saja dalam arti yang memberkan data kepada peneliti melainkan jumlah keseluruhan subyek baik yang dijadikan pusat penelitian atau pun yng tidak menjadikan pusat penelitian.

“ Menurut Sugiyono Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.<sup>17</sup>

“ Sedangkan menurut M.Iqbal Hasan populasi adalah totalitas dari semua objek atau idividu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang akan diteliti (bahan penelitian)”.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, h. 117.

<sup>18</sup> M. Iqbal Hasan, “*Pokok-Pokok Materi Statistika 2*”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002). Cet. 1, h. 84.

Dalam hal ini peneliti menentukan Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B yang seluruhnya berjumlah 51 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk dijadikan kesimpulan yang dapat diberlakukan untuk populasi. Sedangkan pengertian sampel menurut para ahli adalah sebagai berikut:

“Sugiyono menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”<sup>19</sup>

“Menurut M. Subhan Sampel adalah cara mengumpulkan data dari populasi dengan mengambil sebagian saja anggota yang dipilih dan sampel yang diasumsikan harus mempresentasikan populasinya”.<sup>20</sup>

Pengambilan sampel pada penelitian ini penulis mengacu pada pendapat sugiyono bahwa pengambilan sampel secara sampling jenuh, dengan kata lain semua anggota populasi dijadikan sampel

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu tahap yang sangat menentukan untuk mengetahui hasil dari sebuah penelitian.

“Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, h. 118.

<sup>20</sup> M. Subhan, “*Statistik Pendidikan*”, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 15.

<sup>21</sup> Sugiyono, *op. cit.*, h. 308.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan dokumentasi.

a. Tes

Tes adalah suatu alat yang berupa soal atau tugas yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui kemampuan individu siswa.<sup>22</sup> Adapun pengertian tes menurut Arikunto dan Jabar yaitu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan menggunakan cara atau aturan yang telah ditentukan.<sup>23</sup>

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sesuatu yang tertulis atau tercetak dan segala benda yang memiliki keterkaitan dan keterangan yang dipilih untuk dikumpulkan, disusun, disediakan atau disebar. Sedangkan dokumentasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah surat yang tertulis atau tercetak yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan.<sup>24</sup>

## F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Adapun pertanyaan dari rumusan masalah yang nomor 1 dan nomor 2 dilakukan dengan **Analisis Skor Ideal**, yakni membuat kriteria-kriteria gambaran

---

22 Sri Wilujeng, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT), *Journal of Elementary Education*, 2013, h. 48.

23 Ana Ratna Wulan, Pengertian dan Esensi Konsep Evaluasi, Asesmen, Tes dan Pengukuran, *FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia*, 2007, h. 3.

24 Nunus Supardi, *Pedoman Teknis Fotografi Benda Cagar Budaya*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2000), h. 3.

variabel X dan variabel Y melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan penghitungan **Kriteria Skor Ideal**.

$$\mathbf{X \text{ ideal} + Z (SD \text{ ideal})}$$

Gambar 3.2.

Analisis Skor Ideal

Data penelitian variabel X dan variabel Y dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan  $Z = 0,61$ .
2. Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan  $Z = -0,61$  sampai dengan  $Z = +0,61$ .
3. Kategori III : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan  $Z = -0,61$ .

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

$\mathbf{X \geq X_{id} + 0,61_{sd}}$  adalah tinggi/baik

$\mathbf{X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}}$  adalah sedang

$\mathbf{X \leq X_{id} - 0,61_{sd}}$  adalah kurang

Dengan ketentuan:

$\mathbf{X_{id}}$  :  $\frac{1}{2}$  skor maksimal

$\mathbf{Sd_{id}}$  :  $\frac{1}{3} X_{id}$

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

Keterangan:

f = alternatif jawaban responden

N = jumlah responden

100% = bilangan tetap

P = persentase jawaban yang diharapkan<sup>25</sup>

Akan lebih baik lagi manakala dilanjutkan pula dengan mencari mean, median, dan modus serta menentukan hubungan ketiganya yang digambarkan dengan kurve normal.

Untuk pertanyaan rumusan masalah nomor 3 dilakukan dengan:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data dalam kelompok data tersebut normal atau tidak. Jika ternyata distribusi data itu normal maka analisis statistik parametrik dapat dilakukan. Jika data tidak berdistribusi normal maka harus menggunakan analisis nonparametrik<sup>26</sup>. Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* dan *shapiro-wilk* dalam program SPSS 25.0. Maka kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data normal
- Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tidak normal

---

<sup>25</sup>Casta, "Dasar-Dasar Statistika Pendidikan", (Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2014), h.111.

<sup>26</sup> *Ibid.*, h. 56.

Adapun langkah-langkah menghitung *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* dan *shapiro-wilk* dalam program SPSS 25.0. adalah sebagai berikut:

- 1) Klik Analyze – Descriptive Statistics – Explore
- 2) Masukkan variabel kontrol ke kotak Dependent List, lalu masukkan variabel eksperimen ke kotak Factor List, pada bagian Display pilih Both, selanjutnya klik Plots.
- 3) Maka muncul kotak dialog “Explore: Plots”, dari serangkaian pilihan yang ada, berikan tanda centang (v) pada Normality plots with tests, lalu klik Continue
- 4) Klik Ok maka akan muncul output SPSS

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data tersebut homogeny atau tidak. Dalam hal ini uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan uji varians terbesar dan varian terkecil dengan menggunakan tabel F.<sup>27</sup> Pengujian homogenitas data menggunakan *Test of Homogeneity of Variance* dalam program SPSS 25.0. Maka kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data homogen.
- Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tidak homogen.

Adapun langkah-langkah menghitung *Test of Homogeneity of Variance* dalam program SPSS 25.0. adalah sebagai berikut:

- 1) Klik Analyze kemudian klik Compare Means lalu klik One-Way ANOVA

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, h.67.



- 2) Muncul kotak dengan “One-Way ANOVA”. Selanjutnya masukkan variabel hasil belajar ke kotak Dependen List dan masukkan variabel kelas ke kotak factor lalu klik options.
- 3) Kemudian pada bagian “Statistics” berikan tanda ceklis (√) untuk Homogeneity of Variance test, lalu klik Continue.
- 4) Klik Ok. Selanjutnya akan muncul tampilan output SPSS

c) Uji-t

Uji-t merupakan dalam golongan statistika parametrik. Statistika uji ini digunakan dalam pengujian hipotesis, uji-t digunakan ketika informasi mengenai nilai variance (ragam) populasi tiak diketahui. Uji-t adalah salah-satu uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (menyakinkan) dari dua mean sampel (dua buah variabel yang dikomparasikan).<sup>28</sup> Pengujian Hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* dalam program SPSS 25.0. Maka kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka  $H_a$  diterima
- Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari  $> 0,05$ , maka  $H_a$  ditolak

Adapun langkah-langkah menghitung uji *wilcoxon* dalam program SPSS 25.0. adalah sebagai berikut:

- 1) Klik menu Analyze lalu pilih Nonparametric Test kemudian pilih Legacy Dialogs lalu pilih 2 Related Samples.
- 2) Maka dilayar akan muncul kotak dialog “Two-Related Sample Tests”, selanjutnya masukkan variabel kontrol dan eksperimen ke kotak Test

---

<sup>28</sup> Syukur J Jiem, *Makalah Statistika Dasar Uji-T*, 2016, (<http://www.academia.edu>)

Pairs secara bersamaan, kemudian pada bagian “Test Type” berikan tanda centang (✓) pada pilihan Wilcoxon, lalu klik Ok.

- 3) Maka akan muncul output “Wilcoxon Signed Ranks Test.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Hasil penelitian adalah paparan tentang hasil-hasil yang diperoleh sesudah proses penelitian dilakukan. Hasil penelitian dimaksudkan untuk mengemukakan analisis dan ulasan terhadap hasil penelitian yang diarahkan untuk mendapatkan kesimpulan guna memenuhi tujuan penelitian.

Penelitian ini berusaha menjawab masalah tentang yang telah ditetapkan, yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diawali dengan deskripsi dari gambaran setiap variabel (variabel X1 dan variabel X2) yang dilanjutkan dengan deskripsi tentang perbedaan variabel X1 dengan variabel X2

1. Gambaran variabel X1 (hasil belajar IPA peserta didik kelas III A dengan model pembelajaran konvensional).

Data tentang hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau model model pembelajaran ceramah (X1) diambil dari hasil tes belajar yang dilaksanakan setelah penelitian dilakukan. Adapun data yang diperoleh dihimpun untuk memecahkan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1  
Data Hasil Tes menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

No	Kode Sampel	Skor/Nilai
1	001	80
2	002	55
3	003	35
4	004	75
5	005	60
6	006	70
7	007	80
8	008	80
9	009	60
10	010	70
11	011	75
12	012	90
13	013	70
14	014	80
15	015	50
16	016	75
17	017	85
18	018	60
19	019	85
20	020	50
21	021	90
22	022	55
23	023	80
24	024	75
25	025	50
26	026	60
27	027	90
Jumlah		1885
Rata-rata		69,81
Skor tertinggi		90
Skor terendah		35

Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran konvensional dianalisis dengan analisis kriteria skor ideal, yakni membuat kriteria-kriteria

gambaran variabel X1 melalui pengelompokkan skor masing-masing variabel menggunakan kriteria skor ideal menurut Riduwan

$$\mathbf{X \text{ ideal} + Z (\text{SD ideal})}$$

Data penelitian variabel X dan variabel Y dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan  $Z = 0,61$ .

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan  $Z = -0,61$  sampai dengan  $Z = +0,61$ .

Kategori III : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan  $Z = -0,61$ .

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$  adalah tinggi/baik

$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$  adalah sedang

$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$  adalah kurang

Dengan ketentuan:

$X_{id}$ :  $\frac{1}{2}$  skor maksimal

$Sd_{id}$  :  $\frac{1}{3} X_{id}$

Pada penelitian ini diperoleh data X1 sebagai berikut:

- a. Jumlah item : 20 item
- b. Skor maksimal jawaban benar : 5
- c. Maka skor idealnya adalah  $20 \times 5 = 100$

Berdasarkan rumus-rumus kategori diatas, maka asumsi statistik variabel X1 perhitngannya adalah sebagai berikut:

- a. Skor ideal :  $20 \times$  menjawab skor  $5 = 100$
- b.  $X_{id}$  :  $\frac{1}{2} \times 100 = 50$
- c.  $Sd_{id}$  :  $\frac{1}{3} \times 50 = 16,67$

Dari data penghitungan diatas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel karakteristik hasil belajar siswa sebagai berikut:

- a. Kategori tinggi =  $X \geq 50 + 0,61 (16,67) = X \geq 60,16$
- b. Kategori cukup/sedang =  $50 - 0,61 (16,67) < X < 50 + 0,61 (16,67) = 39,84 - 60,16$
- c. Kategori kurang/rendah =  $X \leq 50 - 0,61 (16,67) = X \leq 39,84$

Berdasarkan kategori diatas, maka gambaran variabel hasil belajar Pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2  
Gambaran Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Kategori	Rentang Skor	F	%
Baik	$X \geq 61$	18	66,66 %
Sedang	41-60	9	33,33 %
Kurang/rendah	$X \leq 40$	1	3,7%
Jumlah		27	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka disimpulkan bahwa 66,66% responden termasuk dalam kategori baik. Sebanyak 33,33% responden termasuk dalam kategori sedang. Sisanya 3,7% responden termasuk dalam kategori hasil beajarnya rendah.

2. Gambaran variabel X2 (hasil belajar IPA peserta didik kelas III dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*)

Data tentang hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) (X2) diambil dari hasil tes belajar yang dilaksanakan setelah penelitian dilakukan. Adapun data yang telah dihimpun untuk memecahkan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Data Hasil Tes menggunakan Model Pembelajaran TGT  
(*Teams Games Tournament*)

No	Kode Sampel	Skor/Nilai
1	001	90
2	002	50
3	003	60
4	004	85
5	005	85
6	006	90
7	007	85
8	008	85
9	009	75
10	010	90
11	011	85
12	012	70

13	013	90
14	014	80
15	015	85
16	016	85
17	017	80
18	018	60
19	019	90
20	020	65
21	021	80
22	022	75
23	023	90
24	024	80
Jumlah		1910
Rata-rata		79,58
Skor tertinggi		90
Skor terendah		50

Untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua yakni gambaran tentang hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* dianalisis dengan analisis kriteria skor ideal, yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X2 melalui pengelompokkan skor masing-masing variabel menggunakan kriteria skor ideal menurut Riduwan

$$\mathbf{X \text{ ideal} + Z (\mathbf{SD \text{ ideal}})}$$

Data penelitian variabel X dan variabel Y dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan  $Z = 0,61$ .

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan  $Z = -0,61$  sampai dengan  $Z = +0,61$ .



Kategori III : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan  $Z = -0,61$ .

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

$X \geq X_{id} + 0,61 s_d$  adalah tinggi/baik

$X_{id} - 0,61 s_d < X < X_{id} + 0,61 s_d$  adalah sedang

$X \leq X_{id} - 0,61 s_d$  adalah kurang

Dengan ketentuan:

$X_{id}$ :  $\frac{1}{2}$  skor maksimal

$Sd_{id}$  :  $\frac{1}{3} X_{id}$

Pada penelitian ini diperoleh data X1 sebagai berikut:

- a. Jumlah item : 20 item
- b. Skor maksimal jawaban benar : 5
- c. Maka skor idealnya adalah  $20 \times 5 = 100$

Berdasarkan rumus-rumus kategori diatas, maka asumsi statistik variabel X2 perhitungannya adalah sebagai berikut:

- a. Skor ideal :  $20 \times$  menjawab skor  $5 = 100$
- b.  $X_{id}$  :  $\frac{1}{2} \times 100 = 50$
- c.  $Sd_{id}$  :  $\frac{1}{3} \times 50 = 16,67$

Dari data penghitungan diatas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel karakteristik hasil belajar siswa sebagai berikut:

- a. Kategori tinggi =  $X \geq 50 + 0,61 (16,67) = X \geq 60,16$
- b. Kategori cukup/sedang =  $50 - 0,61 (16,67) < X < 50 + 0,61 (16,67) = 39,83 - 60,16$
- c. Kategori kurang/rendah =  $X \leq 50 - 0,61 (16,67) = X \leq 39,83$

Berdasarkan kategori diatas, maka gambaran variabel hasil belajar Pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4  
Gambaran Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Kategori	Rentang Skor	F	%
Baik	$X \geq 61$	21	87,5%
Sedang	41-60	3	12,5%
Kurang/rendah	$X \leq 40$	-	-
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka disimpulkan bahwa 87,5% responden termasuk dalam kategori baik. Sebanyak 12,5% responden termasuk dalam kategori sedang. Dan tidak ada responden yang termasuk kategori hasil belajarnya rendah.

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

Tahap analisis pengolahan data dilakukan dengan analisis inferensial, yakni untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar IPA di kelas III antara kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran) dengan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*). Sesuai dengan karakter hipotesis nol ( $H_0$ ) penelitian ini yang

menyatakan bahwa “Tidak terdapat keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ( *Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa. Maka analisis yang digunakan adalah analisis komparatif. Dibawah ini berturut-turut dilakukan pengolahan data statistik yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji t.

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam model regresi, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai eror yang berdistribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang dimiliki distribusi normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas data menggunakan *Shapiro-wilk* dalam program SPSS 25.0. Dan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0.05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0.05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Berikut hasil output uji normalitas data dengan kolmogorov-smirnov dan shapiro-wilk menggunakan SPSS 25.0 sebagai berikut:

Tabel 4.5  
Descriptives Uji Normalitas

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
Hasil Belajar	Kontrol	Mean	69,81	2,805
		95% Confidence Interval for Mean		
			Lower Bound	64,05
			Upper Bound	75,58

		5% Trimmed Mean	70,41	
		Median	75,00	
		Variance	212,464	
		Std. Deviation	14,576	
		Minimum	35	
		Maximum	90	
		Range	55	
		Interquartile Range	20	
		Skewness	-,514	,448
		Kurtosis	-,453	,872
	Eksperimen	Mean	79,58	2,271
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74,89
			Upper Bound	84,28
		5% Trimmed Mean	80,56	
		Median	85,00	
		Variance	123,732	
		Std. Deviation	11,123	
		Minimum	50	
		Maximum	90	
		Range	40	
		Interquartile Range	14	
		Skewness	-1,282	,472
		Kurtosis	,959	,918

Berdasarkan tabel di atas dapatlah dideskripsikan gambaran data variabel hasil belajar kontrol dan eksperimen sebagai berikut:

1. Kontrol

- a. Mean atau rata-rata hitungny adalah 69,81. *Standar Error of mean* sebesar 2,805 sehingga dapat diperkirakan rata-rata populasi dengan rumus:

Rata-rata  $\pm$ (F tabel x Standar Error of mean)

- b. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan  $df=n-1$ , maka diperoleh nilai  $F_{\text{tabel}}$  sebesar 4,03 maka formula rumus di atas menjadi:  $69,81 \pm (4,03 \times 2,805) = 81,11$  Artinya dengan rata-rata sampel sebesar 69.81 maka dapat diperkirakan bahwa rata-rata populasinya yaitu antara 69.81 sampai 81,11.
- c. Median atau titik tengah data adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa 50% sampel memiliki nilai di atas 75 dan 50% sampel memiliki nilai di bawah 75.
- d. Standar Deviasi adalah 14,576 dan varian yang merupakan kuadrat standar deviasi ( $14,576^2$ ) adalah 212,464. Makin besar angka standar deviasi menunjukkan data semakin bervariasi; jika standar deviasi dibagi dengan akar jumlah sampel, maka hasilnya adalah *standard error of mean (SE-Mean)*.

$$SE_{\text{Mean}} = \frac{\text{deviasi}_{\text{standar}}}{\sqrt{\text{jumlah sampel}}} = \frac{14,576}{\sqrt{51}} = 2,04$$

- e. Ukuran Skewness adalah 0,514. Untuk penilaian, nilai tersebut diubah ke angka rasio.

$$\text{rasio} - \text{skweness} = \frac{\text{skewness}}{\text{standar} - \text{error} - \text{skweness}}$$

Atau dalam kasus ini rasio skweness =  $0,514 / 0,448 = 1,14$

Sebagai pedoman, jika rasio skweness berada di antara -2 sampai dengan +2, maka distribusi data adalah normal

Karena rasio skewness adalah 1,14 terletak antara -2 dengan +2, maka dapatlah disimpulkan bahwa distribusi sampel data hasil belajar siswa adalah normal.

- f. Ukuran Kurtosis adalah -0,453 . Untuk penilaian, nilai tersebut diubah ke dalam angka rasio, menjadi:

$$rasio_{kurtosis} = \frac{kurtosis}{standar_{error\ kurtosis}} = \frac{-0,453}{0,872} = -0,520$$

Sebagai pedoman, jika rasio kurtosis berada di antara -2 sampai dengan +2, maka distribusi data adalah normal

Karena rasio kurtosis -0,520 terletak pada daerah antara -2 dan +2 maka dapat disimpulkan bahwa distribusi sampel data hasil belajar siswa adalah Normal.

- g. Data Maksimum = 90 data minimum = 35 dan Range=55 (Semakin besar Range semakin bervariasi data).

## 2. Eksperimen

1. Mean atau rata-rata hitungnya adalah 79,58. *Standar Error of mean* sebesar 2,805 sehingga dapat diperkirakan rata-rata populasi dengan rumus:

$$\text{Rata-rata} \pm (\text{F tabel} \times \text{Standar Error of mean})$$

- b. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan  $df=n-1$ , maka diperoleh nilai  $F_{\text{tabel}}$  sebesar 4,03 maka formula rumus di atas menjadi:  $79,58 \pm (4,03 \times 2,805) = 90,88$ . Artinya dengan rata-rata sampel sebesar 79,58 maka dapat diperkirakan bahwa rata-rata populasinya yaitu antara 79,58 sampai 90,88.

- c. Median atau titik tengah data adalah 85. Hal ini menunjukkan bahwa 50% sampel memiliki nilai di atas 85 dan 50% sampel memiliki nilai di bawah 85.
- d. Standar Deviasi adalah 11,123 dan varian yang merupakan kuadrat standar deviasi ( $11,123^2$ ) adalah 123,732. Makin besar angka standar deviasi menunjukkan data semakin bervariasi; jika standar deviasi dibagi dengan akar jumlah sampel, maka hasilnya adalah *standard error of mean (SE-Mean)*.

$$SE_{Mean} = \frac{\text{deviasi}_{\text{standar}}}{\sqrt{\text{jumlah sampel}}} = \frac{11,123}{\sqrt{51}} = 1,56$$

- e. Ukuran Skewness adalah -1,282. Untuk penilaian, nilai tersebut diubah ke angka rasio.

$$\text{rasio - skweness} = \frac{\text{skewness}}{\text{standar - error - skweness}}$$

Atau dalam kasus ini rasio skweness =  $-1,282 / 0,472 = -2,71$

Sebagai pedoman, jikarasio skweness berada di antara -2 sampai dengan +2, maka distribusi data adalah normal

Karena rasio skweness adalah -2,71 terletak antara -2 dengan +2, maka dapatlah disimpulkan bahwa distribusi sampel data hasil belajar siswa adalah tidak normal.

- f. Ukuran Kurtosis adalah -0,453 . Untuk penilaian, nilai tersebut diubah ke dalam angka rasio, menjadi:

$$\text{rasio}_{\text{kurtosis}} = \frac{\text{kurtosis}}{\text{standar}_{\text{erro r}_{\text{kurtosis}}}} = \frac{0,989}{0,918} = 1,07$$

Sebagai pedoman, jika rasio kurtosis berada di antara -2 sampai dengan +2, maka distribusi data adalah normal

Karena rasio kurtosis 1,07 terletak pada daerah antara -2 dan +2 maka dapat disimpulkan bahwa distribusi sampel data hasil belajar siswa adalah Normal.

- g. Data Maksimum = 90 data minimum = 50 dan Range=40 (Semakin besar Range semakin bervariasi data)

Tabel 4.6  
Hasil Uji Normalitas

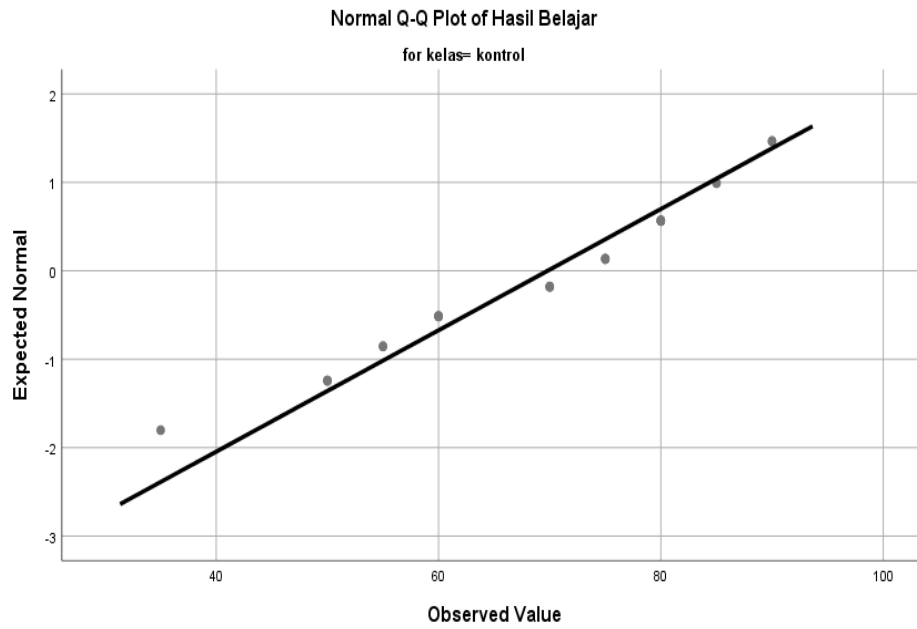
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
,157	27	,084	,939	27	,118
,229	24	,002	,835	24	,001

a. Lilliefors Significance Correction

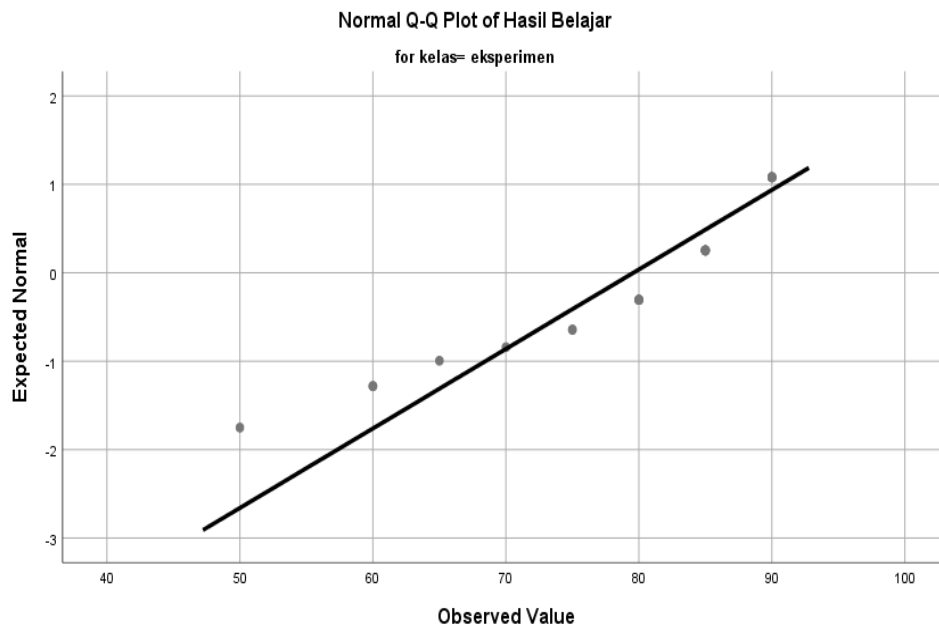
Berdasarkan tabel 4.5 Test of Normality diperoleh angka probabilitas Sig. Nilai Sig. pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* diketahui nilai Sig. Untuk kelompok A sebesar 0,084 dan nilai Sig. untuk kelompok B sebesar 0,002. Karena nilai salah satu dari nilai Sig tersebut  $< 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal. Sedangkan pada uji normalitas *Shapiro-wilk* diketahui nilai Sig. Untuk kelompok A sebesar 0,118 dan nilai Sig. untuk kelompok B sebesar 0,001. Karena nilai salah satu dari nilai Sig tersebut  $< 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal. Dari kedua hasil output uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-wilk* sama-sama menghasilkan data yang berdistribusi tidak normal.



Selain itu normal atau tidaknya data juga dapat dilihat dari hasil uji normalitas data dengan normal Q-Q Plot sebagai berikut:



Gambar 4.1.  
Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar for Kelas Kontrol



Gambar 4.2.  
Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar for Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 4.6. Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar for kelas kontrol dan gambar 4.7 Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar for kelas eksperimen dijelaskan bahwa garis diagonal dalam grafik ini menggambarkan data yang berdistribusi tidak normal. Karena banyak titik-titik yang tersebar jauh dari garis diagonal tersebut. Dari kedua gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data tersebut homogeny atau tidak. Dalam hal ini uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan uji varians terbesar dan varian terkecil dengan menggunakan tabel F. Pengujian homogenitas data menggunakan *Test of Homogeneity of Variance* dalam program SPSS 25.0. Dan dasar pengambilan keputusan

dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) < 0.05 maka data dikatakan tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 maka data dikatakan homogen. Berikut hasil output uji homogenitas data menggunakan SPSS 25.0 sebagai berikut:

Tabel 4.7.  
Test of Homogeneity of Variance

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,963	1	49	,091
	Based on Median	2,141	1	49	,150
	Based on Median and with adjusted df	2,141	1	48,955	,150
	Based on trimmed mean	3,045	1	49	,087

Berdasarkan pada output gambar 4.8. dijelaskan bahwa nilai Sig. Based on Mean untuk variabel hasil belajar IPA adalah sebesar 0,091. Karena nilai Sig.  $0,091 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar IPA pada siswa kelas A dan kelas B adalah homogen.

### C. Pengujian Hipotesis

Dari tabel normalitas data yang diteliti didapatkan bahwasanya nilai signifikansinya tidak bernilai diatas 0,05, ini berarti data dianggap berdistribusi tidak normal secara statistik. Oleh sebab itu, agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat di uji dan dianalisis maka peneliti menggunakan alternatif lain. Yakni dengan cara melakukan metode statistik non parametrik. Salah satu bagian dari metode statistik non parametrik adalah uji wilcoxon.

Uji wilcoxon adalah suatu teknik analisis uji beda yang menghitung tanda dan besarnya selisih antara dua sampel untuk menaksir populasi. Uji wilcoxon digunakan untuk uji beda antara dua sampel yang tidak berhubungan (independent) yang berskala ordinal, atau data yang berskala interval tetapi asumsi populasi yang normal tidak terpenuhi. Berikut hasil output uji wilcoxon menggunakan SPSS 25.0 sebagai berikut:

Tabel 4.8.  
Output Pertama Uji wilcoxon

		<b>Ranks</b>		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
eksperimen – kontrol	Negative Ranks	4 <sup>a</sup>	8,38	33,50
	Positive Ranks	18 <sup>b</sup>	12,19	219,50
	Ties	2 <sup>c</sup>		
	Total	24		
a. eksperimen < kontrol				
b. eksperimen > kontrol				
c. eksperimen = kontrol				

Berdasarkan output gambar 4.9. dijelaskan bahwa sebagai berikut:

- a. Negative Ranks atau selisih (negatif) antara hasil belajar IPA kelas kontrol dan kelas eksperimen pada nilai N adalah 4, sedangkan pada nilai Mean Rank adalah 8,38 dan nilai Sum Rank adalah 33,50. Artinya ada 4 siswa yang mengalami penurunan nilai pada pembelajaran tersebut.
- b. Positive Rank atau selisih (positif) antara hasil belajar IPA kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah terdapat 18 data positif (N) yang artinya ke 18 siswa mengalami peningkatan pada hasil belajar IPA. Dengan nilai Mean Rank 12,19 sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Rank adalah 219,50.

- c. Ties adalah kesamaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai Ties disini adalah 2, artinya ada 2 orang siswa yang mengalami kesamaan nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.9.  
Output Test Statistics uji wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>	
	eksperimen – kontrol
Z	-3,038 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan output pada gambar 4.10 menjelaskan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,02. Sedangkan berdasarkan keputusan dalam uji wilcoxon adalah jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Sebaliknya jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,02, artinya nilai  $0,02 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa “adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SDIT Persis Al-Hikmah 187 Kota Cirebon”.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dari uji olah data maka penulis uraikan pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

Setelah melakukan analisis data hasil penelitian dengan kriteria skor ideal, dihasilkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas III A dengan menggunakan model pembelajaran ceramah di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon didapatkan dengan memberikan tes kepada 27 peserta didik, memiliki rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 66,66 % dalam kategori baik, 33,33 % dalam kategori sedang dan 3,7 % dengan kategori rendah.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian dengan kriteria skor dihasilkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas III B dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon yang didapatkan dengan memberikan tes kepada 24 peserta didik, memiliki rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 87,5 % dalam kategori baik, dan 12,5 % dalam kategori sedang. Sedangkan tidak ada peserta didik yang berada dalam kategori rendah.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan variabel X1 dengan variabel X2 ditempuh dengan menghitung uji normalitas data kedua variabel, menghitung homogenitas data, dan pengujian hipotesis dengan menggunakan program aplikasi SPSS 25.0.

Berdasarkan hasil output uji normalitas data dengan menggunakan program aplikasi SPSS 25.0. bahwa Nilai Sig. pada uji normalitas *kolmogorov-smirnov* adalah 0,02 <0.05. sehinggaberdasarkn uji normalitas *kolmogorov-smirnov* data berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai signifikansi pada uji normalitas *shapiro-wilk* adalah 0,001 sehingga bedasarkan uji normalitas *shapiro-wilk* data berdistribusi tidak normal.

Sedangkan hasil output uji homogenitas data dengan menggunakan program aplikasi SPSS 25.0 bahwa nilai Sig. Based on Mean untuk variabel hasil belajar IPA adalah sebesar 0,091. Karena nilai Sig.  $0,091 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar IPA pada siswa kelas A dan kelas B adalah homogen.

Setelah data-data yang diperoleh sudah didapatkan, maka data-data tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk menguji seberapa besar perbedaan hasil belajar IPA kelas III A dengan menggunakan model pembelajaran ceramah dengan hasil belajar IPA kelas III B dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Namun, karena hasil output uji normalitas data berdistribusi tidak normal sedangkan hasil output uji homogenitas data berdistribusi normal. Oleh sebab itu, agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat di uji dan dianalisis maka peneliti menggunakan alternatif lain. Yakni dengan cara melakukan metode statistik non parametrik. Salah satu bagian dari metode statistik non parametrik adalah uji wilcoxon. Sedangkan hasil output uji wilcoxon dengan menggunakan program aplikasi SPSS 25.0 mendapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,02, artinya nilai  $0,02 < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa “adanya model kooperatif tipe *teams games tournamen* pada pembelajaran IPA kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon”.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Setelah didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menguraikan beberapa keterbatasan didalam pelaksanaan penelitian. Diantaranya adalah:

1. Keterbatasan peneliti tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan guru yang bersangkutan dalam jangka waktu yang panjang.
2. Pengelolaan waktu karena kegiatan pembelajaran membutuhkan tahapan-tahapan yang biasanya menghabiskan waktu yang lama.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon, maka hasil penelitian ini belum tentu sama jika dilakukan di sekolah lainnya.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas III A di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon dengan menggunakan model pembelajaran ceramah mendapatkan nilai tinggi 66,66 %.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III B di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mendapatkan nilai tinggi sebesar 87,5 %.
3. Ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA antara kelas III A di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon dengan menggunakan model pembelajaran ceramah dan kelas III B di SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

#### B. Saran

Setelah melakukan penelitian tentang Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA kelas III SDIT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon, untuk melengkapi peningkatan kualitas pendidikan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Hendaknya guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai salah satu bahan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.
2. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbatas, hanya pada pokok bahasan pengertian energi dan macam-macamnya saja sehingga dapat dikatakan bahwa hasil-hasil penelitian terbatas hanya pada materi tersebut. Untuk mengetahui kemungkinan hasil yang berbeda pada pokok bahasan lainnya peneliti menyarankan kepada penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis pada pokok bahasan yang lain.
3. Peneliti menyadari bahwa perlakuan yang diberikan siswa sangatlah singkat jika digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena keterbatasan peneliti pada pokok bahasan yang telah ditetapkan dan juga karena keterbatasan waktu yang disediakan oleh pihak sekolah. Untuk itu peneliti menyarankan, agar diperoleh gambaran yang lebih meyakinkan mengenai hasil belajar siswa hendaknya peneliti melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih lama.
4. Pihak sekolah hendaknya lebih memperhatikan kelengkapan pembelajaran di sekolah dalam upaya menunjang kegiatan proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, Irianton, dkk. *Aplikasi Statistika dalam Pengolahan dan Analisis Kesehatan*, Yogyakarta: Media Pressindo, 2005.
- Casta. *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2014.
- Centre, Islamic. “*Hadits Tentang Pendidikan Dan Pengajaran*”, <https://multazam-einstein.blogspot.com>, 18 Januari 2019.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Fathurohman, Oman dan Prayitno, Agus. *Model-Model Pembelajaran*, Cirebon: Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, Cet 1, 2018.
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Statistika 2*, Jakarta: PT Bumi Aksara, Cet. 1, 2002.
- Jiem, Syukur J. “*Makalah Statistika Dasar Uji-T*”, <http://www.academia.edu>, 20 Januari 2019
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Mappeasse, M. Y. Pekaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar, *Jurnal Medtek*, 1, 2009.
- Priansa, D. J. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada, Cet.7, 2018
- Santyasa, I Wayan. “*Model-Model Pembelajaran Inovatif*”, Makalah disajikan dalam Pelatihan tentang Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-Guru SMP dan SMA , Nusa Penida, 29 Juni – 1 Juli 2007.
- Subhan, M. *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Supardi, Nunus. *Pedoman Teknis Fotografi Benda Cagar Budaya*, Departemen Pendidikan Nasional, 2000.
- Teacher, Master. “*UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3*”, [www.google.co.id/amp/s/fadloly](http://www.google.co.id/amp/s/fadloly), 18 Januari 2019.

Wilujeng, Sri. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT), *Journal of Elementary Education*, 2013.

Wulan, A. R. Pengertian dan Esensi Konsep Evaluasi, Asesmen, Tes dan Pengukuran, *FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia*, 2007.

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**Nafsiyah Najdah**, lahir di Cirebon, 08 Juli 1994. Setelah tamat di SDN I Wanakaya Kec. Gunung Jati Kab. Cirebon (tahun 2007), kemudian melanjutkan ke Pondok Pesantren Jagasatru Putri (PPJ Putri) Kota Cirebon dan bersekolah di MTs. An-Nur Kota Cirebon ( tahun 2007) kemudian melanjutkan ke MA An-Nur Kota Cirebon (tahun 2010). Pada tahun 2013 melanjutkan ke Pondok Pesantren Tahsinul Akhlak Kec. Gempol Kab. Cirebon. Pada tahun 2015 melanjutkan studinya ke Institut Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC) Jln. Widarasari 3 Tuparev Cirebon Jurusan Tarbiyah Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah.