

**“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
BERBANTU MEDIA *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA  
SISWA KELAS IV DI MI IKHWANUL DJAUHARIAH”**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu (IAIN) Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**RESI YULIA RAFIKA**  
**NIM. 1611240083**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu.telp (0736) 51276-5117-51172-538789

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdri. Resi Yulia Rafika  
NIM : 1611240083

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Resi Yulia Rafika  
NIM : 1611240083  
Judul : “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.”

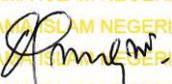
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqsyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ilmu. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Bengkulu, 2021

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Nurlaili, M. Pd. I**  
NIP. 197507022000032002

  
**Abdul Aziz Mustamin, M. Pd. I**  
NIP. 198504292015031007



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu. telp (0736) 51276-5117-5117-538789

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul**

**Djauhariah”** yang disusun oleh Resi Yulia Rafika, NIM. 1611240083 telah dipertahankan di

depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis,

tanggal 07 Januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana

dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua

**Dr. Hj. Khairiah, M. Pd**  
NIP. 196805151997032004

Sekretaris

**Betti Dian Wahyuni, M. Pd. Mat**  
NIDN. 2003038101

Penguji I

**Deni Febrini, M. Pd**  
NIP. 197502042000032001

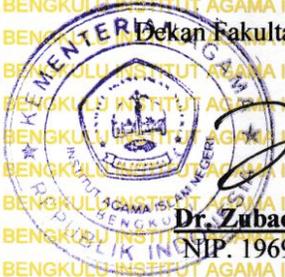
Penguji II

**Drs. H. Rizkan Syabudin, M. Pd**  
NIP. 196207021998031002

Bengkulu, Januari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd**  
NIP. 196903081996031005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Resi Yulia Rafika

NIM : 1611240083

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2020

Yang menyatakan,



**Resi Yulia Rafika**  
NIM. 1611240083

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Resi Yulia Rafika  
Nim : 1611240083  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Sripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT BERBANTU MEDIA CARD SORT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV DI MI IKHWANUL DJAUHARIAH.**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://www.duplichecker.com/>. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 7% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui  
Ketua Tim Verifikasi

  
**Dr. H. Al Akbarjono, M.Pd**  
NIP. 197509252001121001

Bengkulu, 17 November 2020  
Yang Menyatakan



**Resi Yulia Rafika**  
NIM. 1611240083

## MOTTO

Kerjakanlah sesuatu dengan ikhlas dan disiplin maka engkau akan menerima balasan yang sesuai.

(Resi Yulia Rafika)

مَنْ جَدَّ وَجَدَّ

(Man Jadda Wa Jadda)

Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan mendapatkannya.

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan segala rasa kebahagiaan, pertolongan dari semua pihak serta harapan dan tantangan yang telah selesai aku lewati dan nikmati. Cita-cita yang selama ini aku impikan akhirnya terwujud dengan rasa kebahagiaan serta pengorbanan, skripsi ini penulis persembahkan kepada semua orang yang selama ini selalu menyemangati serta yang kusayangi:

1. Kepada kedua orang tua tercintaku (Suharto, S. Pd dan Masmuria) yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi anaknya dan telah membesarkan anaknya dengan baik.
2. Kakakku yang paling aku sayangi, Anthur Fajarantau S. Pd yang setiap hari memberikan pendapat serta arahan kepadaku dan seluruh keluarga yang tidak bisa aku ucapkan satu-persatu, terima kasih kepada kalian semua yang telah memberikan semangat dan doa.
3. Ibu Nurlaili, M. Pd. I dan Bapak Abdul Aziz Mustamin, M. Pd. I selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan yang baik sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktunya.
4. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016, terkhusus kelas C serta teman-teman KKN Berbasis Masjid kelompok 18 yang telah memberikan dukungan dan doa di dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Terkhusus teman-teman sepermainanku, Krisma Handayani, Ayu Dwi Ainaya, Nopi Epayanti, Revi Febriani, Nenda Utari, Ermaya Sari dan Elizabet Simanjuntak yang telah memberikan dukungan serta saran yang berguna bagi terselesainya skripsi ini.
6. Agama, Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi tempatku mengabdikan menyelesaikan program studiku.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta karunianya dan tak lupa pula saya mencurahkan shalawat beserta salam kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pengetahuan yang sangat berguna bagi umat manusia hingga saat ini.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan kemudahan di dalam penyelesaian skripsi ini. Karena berkat limpahan nikmat yang telah diberikan, penyusunan skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik dan benar. Dengan judul: “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.”

Penulis juga menyadari, ada banyaknya pengetahuan dan ilmu yang didapatkan dari pihak-pihak yang telah memberikan motivasi dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat dikerjakan tepat pada waktunya. Untuk itu penulis banyak-banyak mengucapkan beribu terima kasih kepada pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin M., M. Ag., MH selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN).
2. Bapak Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) telah memberikan semangat kepada penulis.

3. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M. Pd, selaku Ka. Prodi PGMI yang juga memberikan dorongan untuk terus maju kepada penulis.
4. Ibu Nurlaili, M. Pd. I, selaku Ketua Jurusan Umum Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) dan selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi serta bimbingan kepada penulis.
5. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M. Pd. I, selaku pembimbing II yang telah memberikan segala ilmunya yang berguna bagi penulis.
6. Ibu Masrifah Hidayani, S. Ag., M. Pd selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan yang positif kepada penulis.
7. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, terkhusus kepada dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
8. Kepala Sekolah MI Ikhwanul Djauhariah Kota Bengkulu, Ibu Nurhuda, S. Pd. I beserta guru dan staf.
9. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah membolehkan penulis mencari referensi buku yang penuh manfaat.

Penulis juga menyadari bahwa masih banyaknya kesalahan di dalam pembuatan skripsi ini maka kritik dan saran ke arah lebih baik sangat diperlukan.

Bengkulu, Desember 2020

RESI YULIA RAFIKA  
NIM. 1611240083

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 Pendahuluan</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8

## **BAB II Landasan Teoritis**

### **A. Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Card Sort**

#### 1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

- a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*... 9
- b. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* ... 11
- c. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament*..... 14

#### 2. *Media Card Sort*

- a. Pengertian *Media Card Sort*..... 15
- b. Fungsi *Media Card Sort* ..... 17
- c. Langkah-langkah *Media Card Sort* ..... 17

### **B. Hasil Belajar IPA** ..... 18

- a. Pengertian Hasil Belajar..... 18
- b. Macam-Macam Hasil Belajar ..... 20
- c. Kriteria Penilaian ..... 20
- d. Pembelajaran IPA..... 23

### **C. Penelitian yang Relevan**..... 24

### **D. Kerangka Berpikir**..... 27

### **E. Hipotesis Penelitian**..... 28

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Sumber Data**

- 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... 29
- 2. Sumber Data..... 30

<b>B. Tempat Penelitian .....</b>	<b>31</b>
<b>C. Variabel Penelitian</b>	
1. Variabel bebas.....	31
2. Variabel Terikat .....	32
<b>D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling</b>	
1. Populasi.....	32
2. Sampel.....	32
3. Teknik Sampling .....	33
<b>E. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>33</b>
1. Teknik Observasi (Pengamatan) .....	33
2. Teknik Tes .....	34
3. Teknik Dokumentasi .....	34
<b>F. Instrumen Penelitian .....</b>	<b>35</b>
<b>G. Uji Instrumen Penelitian .....</b>	<b>37</b>
1. Validitas Tes.....	38
2. Reliabilitas Tes.....	38
<b>H. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>39</b>
1. Uji Normalitas.....	40
2. Uji Homogenitas .....	40
3. Uji Hipotesis .....	41

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	43
B. Deskripsi Data Penelitian.....	47
C. Analisis Data.....	62
D. Uji Hipotesis Data.....	73
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	77

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran .....	82

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR GAMBAR**

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 4.1 Struktur Organisasi Sekolah .....	46

## DAFTAR TABEL

1.	Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian IPA Kelas IV .....	3
2.	Tabel 3.1 Desain <i>Nonequivalent Control Group</i> .....	30
3.	Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Soal .....	36
4.	Tabel 4.1 Nama-nama Pengajar di MI Ikhwanul Djauhariah .....	44
5.	Tabel 4.2 Daftar Jumlah Peserta Didik di MI Ikhwanul Djauhariah ...	45
6.	Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana di MI Ikhwanul Djauhariah .....	47
9.	Tabel 4.4 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas IV A .....	48
12.	Tabel 4.5 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas IV B .....	48
13.	Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X .....	50
14.	Tabel 4.7 Frekuensi dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) Untuk Variabel X....	53
15.	Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y .....	55
16.	Tabel 4.9 Frekuensi dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) Untuk Variabel Y....	58
19.	Tabel 4.10 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV A .....	62
22.	Tabel 4.11 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV B .....	62
23.	Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X .....	63
24.	Tabel 4.13 Frekuensi dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) Untuk Variabel X....	66
25.	Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y .....	68
26.	Tabel 4.15 Frekuensi dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) Untuk Variabel Y....	71
27.	Tabel 4.16 Pengaruh Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran TGT dengan Model Pembelajaran Konvensional Hasil <i>Posttest</i> .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran: 1 Silabus
- Lampiran: 2 Rencana Pembelajaran (RPP)
- Lampiran: 3 Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran: 4 Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran: 5 Absensi Peserta Didik Kelas IV A dan IV B
- Lampiran: 6 Lembar Validasi dari Pakar Ahli
- Lampiran: 7 Lembar Perbaikan Soal Validasi
- Lampiran: 8 Nilai Hasi Belajar *Pre-test* Siswa Kelas IV A dan IV B
- Lampiran: 9 Nilai Hasil Belajar *Post-test* Siswa Kelas IV A dan IV B
- Lampiran: 10 Tabel Kurva Normal dari O-Z
- Lampiran: 11 Tabel Nilai-nilai  $r$  Product Moment
- Lampiran: 12 Tabel Nilai-nilai Untuk Distribusi F
- Lampiran: 13 Tabel Chi Kuadrat
- Lampiran: 14 Distribusi  $t$
- Lampiran: 15 Surat Izin Penelitian
- Lampiran: 16 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran: 17 Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian
- Lampiran: 18 Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi
- Lampiran: 19 Surat Tugas Komprehensif
- Lampiran: 20 Surat Keterangan Perubahan Judul
- Lampiran: 21 Kertas Bimbingan
- Lampiran: 22 Nilai KKM
- Lampiran: 23 Dokumentasi

## ABSTRAK

**Nama:** Resi Yulia Rafika, Tahun 2020, NIM. 1611240083. **Judul Skripsi:** “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.”  
Skripsi: Program Studi Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing 1: Nurlaili, M. Pd.I, 2: Abdul Aziz Mustamin, M, Pd. I

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran Teams Game Tournament, Media Card Sort, Hasil Belajar IPA.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh di dalam penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantu media *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *quasy* eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling total*. Teknik pengambilan datanya yaitu instrument tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil penelitian dari uji hipotesis menggunakan uji t yang diperoleh yaitu :  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,527 > 2,024$ ) maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran mata pelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbantu media *card short* siswa mendapatkan nilai yang baik dan berperan secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat diketahui dari nilai hasil *postest* belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana siswa kelas IVA memiliki nilai yang lebih tinggi daripada siswa kelas IV B, yaitu diperolehnya nilai  $80 > 73$ . Peneliti dapat menyarankan jika ingin hasil belajar siswa meningkat maka perbaiki model pembelajaran yang ada di sekolah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran diantaranya model pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort*.

## ABSTRACT

**Name:** Resi Yulia Rafika, Year 2020, NIM. 1611240083. *Skripsi Title: "The Influence of Teams Game Tournament Learning Model With Media Card Sort On Science Learning Outcomes of Grade 4 Students at MI Ikhwanul Djauhariah."*  
Skripsi: Islamic Studies Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris, IAIN Bengkulu, Supervisor 1: Nurlaili, M. Pd.I, 2: Abdul Aziz Mustamin, M, Pd. I

**Keywords:** *Learning Model Teams Game Tournament, Media Card Sort, Science Learning Results.*

This study aims to see the influence in the application of Teams Game Tournament learning model assisted by Card Sort media on the results of science learning of grade 4 students at MI Ikhwanul Djauhariah.

The research method uses a quantitative approach, with quasy research types of experiments. The population in this study was all grade 4 students of 40 students. Samples in this study used total sampling. Data retrieval techniques are test instruments in the form of multiple choice questions totaling 20 questions. In this study using data analysis techniques using t test.

Based on the results of the hypothesis test using the obtained t test, namely: t calculate  $> t$  table (2, 527  $>$  2, 024) it can be concluded that the results of learning science subjects using the learning model teams game tournament (TGT) assisted media card short students get good grades and play an active role in learning activities and can also be known from the posttest learning results of students in experimental classes and control classes where students in grade IVA have higher grades from grade IV B students, which is obtained a score of 80  $>$  73. Researchers can suggest that if you want student learning outcomes, improve the existing learning model in schools by applying various learning models, including the Teams Game Tournament Assisted Media Card Sort learning model.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Model Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting di dalam kegiatan pembelajaran, sebagaimana disebutkan oleh Nana Sudjana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar yaitu: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga pencapaian kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>1</sup>

Ketiga ranah tersebut menjadi objek dalam menilai hasil belajar siswa, di antara ketiga ranah tersebut ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan, pada ranah tersebut guru dapat menilai kemampuan para siswa dalam memahami materi/isi pembelajaran di dalam kelas.<sup>2</sup>

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, cara guru mengajar turut serta mempengaruhi hasil belajar anak di sekolah. Belajar tidak hanya sebagai penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 22.

<sup>2</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, ..., hal. 23.

cita, keinginan, dan harapan. Dikarenakan hal itu, gaya mengajar yang dapat melibatkan siswa belajar secara aktif dan kreatif diperlukan anak dapat mengerti materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik lagi.<sup>3</sup> Sesuai dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan, pemecahan masalah dan pengambilan solusi di dalam dirinya.<sup>4</sup> Meskipun guru sudah menerapkan berbagai model pembelajaran di sekolah, namun hasil belajar siswa belum meningkat, terutama pada mata pelajaran IPA.

Sebagaimana hasil observasi awal penulis lakukan di MI Ikhwanul Djauhariah menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengajar dengan model pembelajaran yang tidak begitu beragam sehingga pembelajaran yang terjadi di sekolah seakan membosankan dan tidak membangkitkan semangat anak untuk belajar lebih giat lagi dan mengoptimalkan daya pikir yang mereka punya serta masih kurangnya juga media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa merangsang pola pikir mereka menjadi lebih baik dan kreatif. Kegiatan pembelajaran IPA biasanya hanya dilakukan dengan satu arah saja dan siswa lebih banyak mendengarkan dan tidak ada kegiatan yang dapat membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah. Seharusnya pendidik sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator siswa dapat mengubah mindset siswa tentang kegiatan pembelajaran IPA yang terjadi di kelas. Sehingga hasil belajar siswa yang berada di sekolah dapat

---

<sup>3</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2017), hal. 129.

<sup>4</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: KENCANA, 2017), hal. 129

memuaskan/mencapai KKM. Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas IV**  
**MI Ikhwanul Djauhariah**

No	Kelas	Nilai		Jumlah
		$\leq 75$	$\geq 75$	
1	IV A	11	11	<b>22</b>
2	IV B	9	9	<b>18</b>

(Sumber: Dokumen guru kelas IV MI Ikhwanul Djauhariah)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan KKM 75 pada kelas IV A berjumlah 11 orang dan yang berada di bawah KKM berjumlah 11 orang sedangkan pada kelas IV B jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM berjumlah 9 orang dan nilai yang berada di bawah KKM berjumlah 9 orang. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa 50% siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan/ berada di bawah KKM.

Dengan begitu hendaknya di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, guru tidak hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah tetapi juga hendaknya menggunakan beragam metode/model pembelajaran yang dapat mengembangkan minat dan bakat anak menjadi lebih terarah dan terasah. Hal ini menyebabkan guru dituntut untuk lebih kreatif di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satu contohnya dengan memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *card sort*.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menarik perhatian peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan pada model ini para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Di dalam kegiatan pembelajaran, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.<sup>5</sup>

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* terbukti merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial siswa dikarenakan mampu meningkatkan prestasi akademik menjadi baik. Contohnya, baik bagi siswa yang berbakat, siswa yang kecapakannya rata-rata ataupun siswa yang masih lambat dalam belajar. Dimana, siswa akan saling mendorong untuk saling menghargai dan menjalin persahabatan di antara berbagai kelompok siswa yang berasal dari ras, budaya dan etnis yang berbeda. Pada kenyataannya justru semakin berbeda-beda karakteristik sosial dan budaya peserta didik, maka makin tinggi juga manfaat yang akan diperoleh oleh peserta didik.<sup>6</sup> Sehingga hasil belajar anak didik pada pembelajaran IPA menjadi lebih baik, maka digunakannya media sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung

---

<sup>5</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hal. 4.

<sup>6</sup>Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif teori dan asesmen*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarrya, 2017), hal. 164.

di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan memberikan dorongan semangat terhadap siswa adalah media *card sort*, dimana anak murid akan memilah kartu dan mencocokkannya.

Media *card sort* adalah salah satu dari berbagai media sederhana yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang optimal. Kegunaan dari media ini adalah dapat mengajak siswa untuk bergerak secara aktif dan dapat menyerap kegiatan pembelajaran dengan baik.<sup>7</sup> Penggunaan media ini tentu saja dapat mengajak siswa belajar dengan lebih antusias dan bersemangat sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan aktif dan kreatif. Selain itu, materi pembelajaran yang diterapkan khususnya pada pokok bahasan Energi dapat terlaksana dengan baik dikarenakan adanya media yang dapat dimainkan oleh siswa.

Berawal dari permasalahan ini, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *card sort* yang dapat menarik perhatian dan semangat dari peserta didik. Proses pembelajaran akan terasa menyenangkan dan efektif apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa mengajak siswa berperan secara aktif dan kreatif. Kegiatan yang dapat mengajak siswa ikut terlibat di dalam proses pembelajaran, akan membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Model pembelajaran ini juga dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan senang serta bisa mengajak siswa yang kurang pintar dapat juga berperan aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, saya mencoba menggunakan model pembelajaran *Teams Game*

---

<sup>7</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2017), hal. 48.

*Tournament* yang diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul: “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka terdapat berbagai masalah yang teridentifikasi oleh penulis sebagai berikut:

1. Guru masih kurang menggunakan beragam model pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Menurunnya semangat belajar dari para siswa karena keinginan yang kurang saat mengikuti pembelajaran IPA di sekolah.
3. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.
4. Kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas kurang kondusif.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.
6. Kegiatan pembelajaran siswa kurang kooperatif
7. Hasil pembelajaran kurang memuaskan/ belum terpenuhi KKM

### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang tercakup di atas, maka adanya batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, yang dieksperimenkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Card Sort*.
2. Penilaian hasil belajar yang diambil dari nilai raport pada mata pelajaran IPA di sekolah.
3. Kelas yang digunakan terbatas pada kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Card Sort* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Pada penelitian ini yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Card Sort* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

### **1. Bagi Peneliti**

Memberi informasi dan wawasan dalam dunia pendidikan, tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA.

### **2. Bagi Siswa**

Diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan mendorong siswa untuk terus memiliki keinginan untuk belajar.

### **3. Bagi Guru IPA dan Sekolah**

Memberikan alternatif strategi/model pembelajaran IPA untuk dikembangkan menjadi lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaannya.

### **4. Bagi Pembaca**

Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau penelitian lain yang ingin melakukan penelitian sejenis/sama.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Card Sort*

##### 1. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

###### a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Pada model pembelajaran ini para siswa memainkan *game* dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan pola untuk skor pada tim mereka.<sup>8</sup>

Sebenarnya secara umum *Teams Games Tournament* (TGT) sama saja dengan STAD yaitu dengan adanya pembentukan team, kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran TGT secara khusus sangat berguna untuk meninjau kembali materi-materi yang dipelajari sebelumnya.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009), hal. 83.

<sup>9</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hal. 163-165.

Dalam model pembelajaran ini, memberikan kesempatan setiap harinya untuk terjadinya kontak personal yang intens diantara para siswa dengan latar belakang ras berbeda. Hal ini merupakan solusi yang ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.<sup>10</sup>

Pada model pembelajaran ini merupakan contoh dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kerja sama tim dan turnamen mingguan seperti permainan akademik yang dimainkan oleh para siswa dengan anggota tim lainnya untuk memberikan poin skor untuk timnya tanpa adanya perbedaan status.<sup>11</sup>

Adapun terdapat ayat Al-Quran yang membahas tentang pembelajaran kooperatif di dalam kegiatan pembelajaran:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَانَهُمْ بُنِينَ مَرْصُوصًا ﴿٤﴾

Artinya: Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, mereka seakan-akan seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh. (Qs. Ash-Shaf:4)

Fungsi dari pembelajaran kooperatif adalah dapat melatih siswa untuk meningkatkan rasa tanggung jawab, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan rasa kerjasama.

<sup>10</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*, ..., hal. 103

<sup>11</sup> Ujiati Cahyaningsih, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD*, (Cakrawala Pendas Vol. 3 No. 1 Edisi Januari 2007), hal. 2.

Hal ini dapat menciptakan keharmonisan di dalam kelas sehingga kegiatan kelompok siswa bisa berjalan dengan baik, berpendapat serta mengkritik di dalam proses pembelajaran juga akan terasa karena siswa sudah berani menyampaikan isi pemikiran mereka sendiri di dalam kelas.<sup>12</sup>

Model pembelajaran TGT juga dapat menciptakan warna positif bagi siswa karena kesenangan dalam mengikuti sebuah permainan tersebut. Jika siswa merasa semangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran maka hasil belajar pun akan meningkat pula. Dengan begitu penyerapan pembelajaran pada hari itu akan masuk ke dalam otak siswa secara maksimal. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran di kelas akan terasa sangat menyenangkan sehingga siswa tidak akan sering mengantuk dan akan fokus saat guru menerangkan materi di dalam kelas.<sup>13</sup>

#### **b. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Secara terurut implementasi TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru (sama dengan STAD); (2) Kelompok Belajar (sama dengan STAD); (3) Turnamen; (4) Pengenalan Kelompok.<sup>14</sup>

Berikut langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Maulidina Zaikiyatu, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media TTS terhadap hasil belajar siswa*, (JPSD Vol. 4 No. 2 Tahun 2018), hal. 141.

<sup>13</sup> I Made AgusEdi Septiawan, *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA*, (Univ. Ganesha Vol. 5 No. 2 Tahun 2017), hal. 4

<sup>14</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009), hal. 83.

- a.) Penyajian Kelas, pada awal kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.
- b.) Belajar dalam kelompok (Teams), guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. 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 *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas mempelajari lembar kerja.
- c.) Permainan (Game), *Games* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan

mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.

- d.) Pertandingan atau Lomba (*Turnament*), turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
- e.) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*), setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih. "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR- Ruzz Media, 2014), hal. 205-207.

### c. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament*

Kelebihannya sebagai berikut:

- Model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, dengan begitu para anggota kelompok akan jauh lebih kompak.
- Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.<sup>16</sup>

Kekurangannya sebagai berikut:

- Membutuhkan waktu yang lama
- Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

---

<sup>16</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, ..., hal. 207-208.

- Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnym membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.<sup>17</sup>

## **2. Media Card Short**

### **a. Pengertian Media Card Sort**

Media dapat dikatakan, berasal dari penggunaan kata *media* yaitu dari bahasa Latin (italia kuno) dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dapat dikatakan juga *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>18</sup>

Dimana media juga bisa dikatakan adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media juga hendaknya bisa dimanipulasi, bisa dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, ..., hal. 208.

<sup>18</sup>Arief. S. Sadiman, (dkk), *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 6.

<sup>19</sup>Arief S. Sadiman, (dkk), *Media Pendidikan*, ..., hal. 6.

Berbagai peralatan yang ada disekitar dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan di dalam kegiatan pembelajaran melalui indra penglihatan dan pendengaran untuk menghindari adanya verbalisme yang masih mungkin terjadi jika guru hanya menggunakan alat bantu visual semata.<sup>20</sup>

Media ini adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang sangat berguna membangkitkan minat siswa menjadi aktif, dimana media *card sort* diartikan sebagai media yang digunakan agar siswa menjadi senang saat mengikuti pembelajaran dan mempunyai arti yaitu memilih kartu, dimana siswa akan memilih kartu rincian yang cocok pada kartu induk.<sup>21</sup>

Pembelajaran media *Card Sort* ini menggunakan sebuah kartu indeks. Teknik ini sebenarnya merupakan gabungan antara teknik pembelajaran aktif individual dengan teknik pembelajaran kolaboratif atau teknik pembelajaran kooperatif bergantung kepada keinginan guru. Media pembelajaran ini dapat mengajak siswa untuk bergerak secara aktif dan dapat menyerap kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga guru bisa mengajarkan pembelajaran dengan lebih optimal dikarenakan bisa digunakan untuk mengulangi kegiatan pembelajaran pada hari itu.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Arief S. Sadiman, (dkk), *Media Pendidikan*, ..., hal. 8.

<sup>21</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2017), hal. 48.

<sup>22</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, ..., hal. 47.

### **b. Fungsi Media Card Sort**

Media yang merupakan alat bantu di dalam proses belajar-mengajar mempunyai fungsi sebagai berikut:

- Menarik perhatian siswa, agar siswa dapat fokus dalam kegiatan mengajar.
- Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat, *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan).
- Mengatasi keterbatasan ruang, kegiatan menjadi lebih efisien dan efektif, sehingga tidak memakan waktu yang banyak.
- Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, siswa menjadi lebih aktif.
- Waktu pembelajaran bisa dikondisikan, lebih menghemat kegiatan belajar-mengajar
- Menghilangkan kebosanan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar.
- Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
- Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam serta meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.<sup>23</sup>

### **c. Langkah-langkah Media Card Sort**

Prosedur atau perlakuan yang dilakukan terhadap strategi pembelajaran aktif media *card sort* adalah sebagai berikut:

---

<sup>23</sup>Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bengkulu, IAIN, 2018), hal. 67

1. Berilah masing-masing peserta didik kartu indeks yang berisi informasi atau contoh yang cocok dengan satu arah atau lebih kategori.
2. Mintalah peserta didik untuk berusaha mencari temannya di ruang kelas dan menemukan orang yang memiliki kartu dengan kategori sama.
3. Biarkan peserta didik dengan kartu kategorinya yang sama menyajikan sendiri kepada orang lain.
4. Selagi masing-masing kategori dipresentasikan, buatlah beberapa poin mengajar yang anda rasa penting.<sup>24</sup>

## **B. Hasil Belajar IPA**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya sebagai penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Belajar adalah proses kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian.<sup>25</sup>

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap di ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik

---

<sup>24</sup>Mel Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Depok: Pustaka Insan Madani, 2005), hal. 157-158.

<sup>25</sup>Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2017), hal. 129.

dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Dan yang harus diingat, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaannya saja, dapat dikatakan hasil belajar siswa dinilai secara keseluruhan melalui nilai raport siswa yang memiliki standar-standar tertentu yang telah disesuaikan oleh kemampuan siswa.<sup>26</sup>

Guru sebagai pembimbing anak seharusnya dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Hasil belajar juga memegang peranan penting di dalam kegiatan pembelajaran, dengan begitu proses penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada para guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran.<sup>27</sup>

Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswanya. Dengan demikian, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima

---

<sup>26</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 2.

<sup>27</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2017), hal. 129.

pengalaman belajarnya Dapat dikatakan bahwa siswa harus mampu mencapai KKM agar bisa menuntaskan mata pelajaran yang dipelajarinya.<sup>28</sup>

#### **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga, yakni:

- a) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c) Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>29</sup>

#### **c. Kriteria Penilaian**

##### **a) KKM**

**Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai. Seberapapun besarnya jumlah peserta**

---

<sup>28</sup>Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*,..., hal. 130.

<sup>29</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 22.

didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus atau tidak lulus pembelajaran. Acuan kriteria tidak diubah secara tiba-tiba karena hasil empirik penilaian. Pada acuan norma, kurva normal sering digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar peserta didik jika diperoleh rata-rata nilai kurang memuaskan. Nilai akhir sering dikonversi dari kurva normal untuk mendapatkan sejumlah peserta didik yang melebihi nilai 6,0 sesuai proporsi kurva. Acuan kriteria mengharuskan pendidik untuk melakukan tindakan yang tepat terhadap hasil penilaian siswa, yaitu memberikan remedial bagi yang siswa belum tuntas atau pengayaan siswa bagi yang sudah melampaui kriteria ketuntasan minimal.<sup>30</sup>

#### **b) Keterampilan**

Keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek. Keterampilan dalam ranah pendidikan berasal dari ranah psikomotorik. Keterampilan kerja ini dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu :

- 1) Keterampilan mental seperti analisa, membuat keputusan, menghitung dan menghafal.
- 2) Keterampilan fisik seperti keterampilan yang berhubungan dengan anggota tubuh dan pekerjaan.

---

<sup>30</sup> Akhmad Sudrajat, diakses dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/15/pengertian-fungsi-dan-mekanisme-penetapan-kriteria-ketuntasan-minimal-kkm>, pada tanggal 22 Januari 2020, pukul 20.21

- 3) Keterampilan sosial seperti dapat mempengaruhi orang lain, berpidato, menawarkan barang dan lain-lain.<sup>31</sup>

### c). Sikap

Sikap dapat diposisikan sebagai hasil evaluasi terhadap obyek sikap yang diekspresikan ke dalam proses ranah kognitif, afektif (emosi) dan perilaku. Dari definisi-definisi tersebut dapat dinyatakan bahwa secara keseluruhan sikap terdiri dari ranah kognitif (berasal dari materi/tingkah laku dari hal yang dipelajari), perilaku (berasal dari respon siswa yang menerima/tidak menerima dan emosi yang mengakibatkan adanya respon-respon yang sesuai.<sup>32</sup>

### d) Keaktifan

Keaktifan dalam proses pembelajaran merupakan dasar yang penting bagi berhasilnya kegiatan pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah: 1) Visual activities, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. 2) Oral activities, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.

---

<sup>31</sup> Bambang Wahyudi, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Bandung : Sulita, 2002), hal. 33

<sup>32</sup> A. Wawan dan Dewi M, *Teori dan Pengukuran Pengetahuan Sikap dan Perilaku Manusia*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2010), hal. 20

3) Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.<sup>33</sup>

#### e) **Kreativitas**

Menurut Supriadi berpendapat dan mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau melahirkan karya. Dengan sebuah kreativitas seorang anak akan memiliki ide-ide atau pendapat yang bisa mereka gunakan di dalam kegiatan pembelajaran di kelas.<sup>34</sup>

#### d. **Pembelajaran IPA**

Hakikat Pembelajaran IPA yaitu interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama seorang guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan proses

---

<sup>33</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011), hal. 101.

<sup>34</sup> Rachmawati dan Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 13.

pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.<sup>35</sup>

Dengan begitu pembelajaran IPA secara umum dipahami sebagai ilmu kealaman, yaitu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Di samping itu, pendidikan IPA mencakup aspek-aspek yang lebih luas karena meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, sementara pembelajaran IPA lebih menekankan pada aspek kognitif. Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika dan kimia. Beberapa ilmu pengetahuan tersebut dapat meningkatkan ilmu teknologi menjadi lebih baik dan juga dapat dirasakan oleh masyarakat untuk memudahkan kehidupan bermasyarakat.<sup>36</sup>

### C. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian sebelumnya yang telah diujicobakan dan berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Nama Peneliti: Yusda Mariati. Judul Penelitian: Penggunaan Model Pembelajaran Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK

---

<sup>35</sup>Asih Widi. W dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2014), hal. 26.

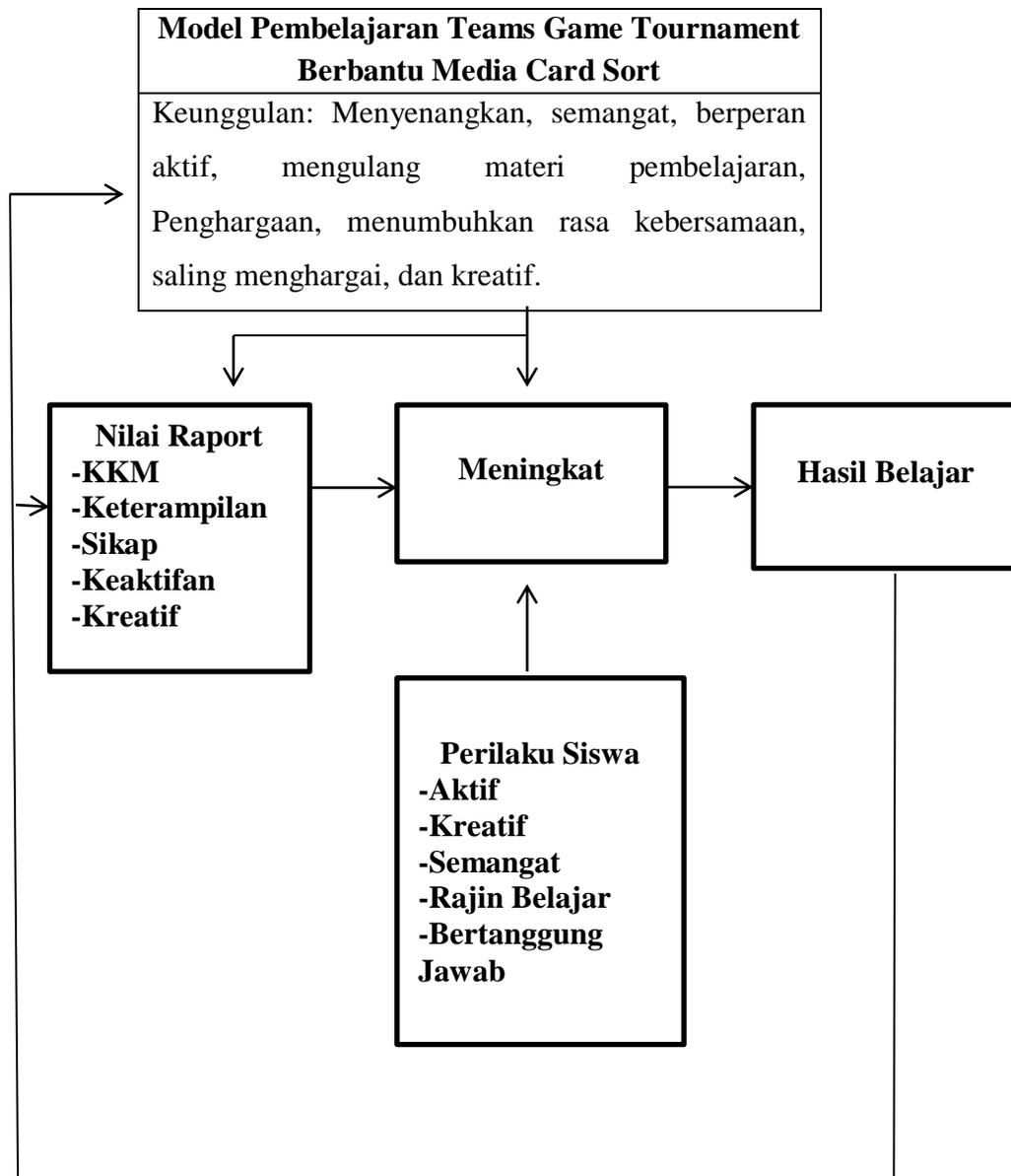
<sup>36</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 141.

- (*classroom action research*). Persamaannya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) di dalam penelitian yang sedang penulis lakukan. Hasil Penelitian ini adanya peningkatan hasil belajar siswa di MIN Pondok Kelapa Bengkulu Tengah terhadap model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu sebesar 70,76 pada siklus I dengan ketuntasan belajar secara klasikal 69, 23%. Kemudian pada siklus II menjadi rata-rata 90 pada persentase ketuntasan belajar klasikal sebanyak 100%.
2. Nama Peneliti: Eka Mentari Febrionita. Judul Penelitian: Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 11 Kota Bengkulu. Perbedaannya adalah peneliti ini meneliti siswa hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen, yaitu *quasy eksperimen* dan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*). Hasil Penelitiannya adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) lebih diminati oleh siswa di dalam proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional.
  3. Nama Peneliti: Wahyu Nur Musyafa. Judul Penelitian: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pengelasan SMK Negeri 3 Purbalingga. Perbedaannya dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Contorl Grup Desaign*. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan model

pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan jenis penelitiannya *quasy eksperimen*. Hasil Penelitiannya yaitu, adanya peningkatan dan pengaruh yang signifikan terhadap mata pelajaran teknik pengelasan SMK Negeri 3 Purbalingga.

## D. Kerangka Berpikir

**Bagan 2.1**  
**Kerangka Berpikir**



## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.<sup>37</sup> Berdasarkan uraian yang telah tertera di atas, maka hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *card sort* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.

H<sub>a</sub>: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *card sort* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.

---

<sup>37</sup>Burhan Burgin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: KENCANA, 2005), hal. 85.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Sumber Data

##### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan penelitian adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab-akibat.<sup>38</sup> Bentuk metode/ jenis penelitian kuantitatif eksperimen yang digunakan adalah *quasy eksperimen*. Adapun rancangan eksperimental-semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol/ memanipulasi semua variabel yang relevan.<sup>39</sup>

Desain Penelitian yang lebih mengarah kepada metode penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Grup*. Pada desain ini sampel yang digunakan tidak dipilih secara random (acak), dimana kelompok pertama diberi perlakuan sedangkan kelompok kedua tidak diberi perlakuan tetapi hanya dilakukan pengukuran saja.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, karya ilmiah*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), hal. 42.

<sup>39</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, karya ilmiah, ...*, hal. 118.

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2018), hal. 79.

Adapaun bentuk dari desain penelitiannya yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1  
*Desain Nonequivalent Control Group*<sup>41</sup>

Kelompok	Pre-Test	Variabel Terikat	Post-Test
K. Eksperimen (R)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K. Kontrol (R)	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Di dalam penggunaan desain ini, pada awalnya objek yang akan diteliti diberlangsungkan proses belajar-mengajar sebagaimana mestinya lalu pada kelompok eksperimen akan diperlakukan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *card sort* selanjutnya pada kelompok kontrol akan diperlakukan model pembelajaran konvensional (ceramah). Sebelum pembelajaran berlangsung terlebih dahulu diberlakukan *Pre-Test* selanjutnya diakhir akan dilaksanakan *Post-Test* dengan bentuk soal yang sama.

## 2. Sumber Data

Sumber data sebagai informasi data yang berguna bagi penulis, dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder:

---

<sup>41</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, karya ilmiah, ...*, hal. 117.

- a. Data Primer, sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah melalui siswa dengan menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test* pada anak kelas IV MI Ikhwanul Djauhariah.
- b. Data Sekunder, sumber data yang digunakan sebagai sumber pendukung dari data primer. Peneliti menggunakan sumber data berupa dokumentasi, jurnal, serta absensi siswa untuk mengetahui jumlah siswa di dalam kelas.

## **B. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ikhwanul Djauhariah yang beralamat di Jalan Sepakat 3 RT. 06 RW. 02 Kelurahan Kandang Mas, Kecamatan Kampung Melayu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

## **C. Variabel Penelitian**

Variabel bisa dikatakan sebagai faktor tak tetap atau berubah-ubah, dimana variabel adalah fenomena yang bervariasi dalam bentuk, kuantitas, kualitas, mutu dan standar.<sup>42</sup>

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas yaitu variabel yang dapat menentukan arah perubahan tertentu pada variabel terikat dan berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat.<sup>43</sup> Adapun variabel bebas (X) di dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

---

<sup>42</sup>Burhan Burgin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: KENCANA, 2005), hal. 69.

<sup>43</sup>Burhan Burgin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ..., hal. 72.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat dapat dikatakan sebagai variabel yang “dipengaruhi” oleh variabel bebas.<sup>44</sup> Variabel terikatnya (Y) yaitu hasil belajar.

## D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

### 1. Populasi

Populasi yaitu seluruh anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.<sup>45</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Ikhwanul Djauhariah yang berjumlah 40 orang.

### 2. Sampel

Sampel yaitu sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut.<sup>46</sup> Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A, berjumlah 22 orang yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Card Sort* pada kelompok eksperimen dan satunya lagi kelas IV B, berjumlah 18 orang yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelompok kontrol.

---

<sup>44</sup>Burhan Burgin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ..., hal. 72.

<sup>45</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: kompetensi dan praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 53.

<sup>46</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: kompetensi dan praktiknya*, ..., hal. 53.

### 3. Teknik Sampling

Teknik Sampling adalah proses pilihan sejumlah elemen dari populasi sehingga dengan mempelajari sampel, suatu pemahaman karakteristik subjek sampel, memungkinkan untuk menggeneralisasi karakteristik elemen populasi.<sup>47</sup>

Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh (total)*. Dalam teknik ini penentuan pengambilan sampel diambil dari semua anggota populasi yang digunakan sebagai sampel. Istilah dari sampel total atau sensus, dimana semua anggota populasi yang ada dijadikan sampel.<sup>48</sup>

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.<sup>49</sup>

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, sebagai berikut:

#### 1. Teknik Observasi (Pengamatan)

Pengamatan yaitu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati atau memperhatikan sesuatu menggunakan panca indera.<sup>50</sup>

Pengamatan yang dilakukan adalah dengan mengamati kondisi kelas, jadwal mengajar dan lingkungan yang terjadi di sekolah.

---

<sup>47</sup>Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2016), hal. 120.

<sup>48</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:ALFABETA,2018), hal. 85

<sup>49</sup>Juliansya Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, karya ilmiah*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), hal. 138.

<sup>50</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 199.

## 2. Teknik Tes

Pengertian tes adalah suatu prosedur sistematis pengujian individu dengan pemberian seperangkat rancangan stimuli dan pemberian bilangan atau seperangkat bilangan terhadap respons yang timbul dari stimuli tersebut.<sup>51</sup> Ada dua teknik tes yang digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar, yang (1) tes uraian dan (2) tes objektif.

Pada penelitian ini menggunakan teknik tes objektif (pilihan ganda), soal-soal bentuk objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar. Hal ini disebabkan antara lain oleh luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan, juga peserta didik tidak terlalu rumit dalam menjawab bentuk soal yang diberikan. Soal-soal bentuk objektif ini dikenal ada beberapa bentuk, yakni jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan dan pilihan ganda.<sup>52</sup>

## 3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi, adalah dimana peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), hal. 101.

<sup>52</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 44.

<sup>53</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 81.

Teknik dokumentasi dilaksanakan guna mengambil data-data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini, meliputi data jumlah peserta didik kelas IV MI Ikhwanul Djauhariah, sampel nama-nama peserta didik, data-data nilai Ulangan Harian (UH) peserta didik kelas IV MI Ikhwanul Djauhariah untuk analisa tahap awal/pertama berguna mengetahui objek dan subjek yang diteliti dengan baik.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian bila dipahami dari sisi variabel adalah proses menghubungkan konsep/konstruk dengan fakta empiris (realita).<sup>54</sup> Pada penelitian ini menggunakan klasifikasi hasil belajar ranah kognitif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dll. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat rendah dapat dikatakan tingkat pengetahuan yang masih standar seperti mengingat, menghafal dan sebagainya. Untuk aspek kognitif tingkat tinggi mengarah kepada analisis dan evaluasi dimana bisa mengembangkan kognitif siswa menjadi lebih aktif dan kreatif.<sup>55</sup>

Pada ranah ini pengujian hasil belajar terhadap peserta didik menggunakan tes tertulis. Pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda di dalam berbagai

---

<sup>54</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), hal. 101.

<sup>55</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 22.

macam bentuk soal tes objektif. Bentuk soal yang akan diperlakukan berpedoman pada aspek-aspek hasil belajar ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman dan aplikasi yang telah disesuaikan kepada siswa/siswi yang diteliti yaitu kelas IV MI Ikhwanul Djauhariah.

Para peserta didik dianggap lulus di dalam pengujian tes hasil belajar apabila telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Tabel 3.2  
Kisi-kisi instrument soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Ranah Kognitif			Soal
			C1	C2	C3	
3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari	1. Menyebutkan berbagai sumber energi dan energi alternatif di dalam kehidupan sehari-hari beserta sifat-sifatnya.	PG	√			1,2,4, 6,9,12 18 3
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energy	2. Menjelaskan manfaat energi di dalam kehidupan sehari-hari.	PG	√			7 5,19, 20

	3. Mendiskusikan perubahan bentuk energi alternatif di dalam kehidupan sehari-hari.	PG	√			13,16
				√		8,11, 15
	4. Mendemonstrasikan contoh penghematan energi yang ada di dalam kehidupan sehari-hari	PG		√		17
					√	10,14

### G. Uji Instrumen Penelitian

Bagaimanapun seseorang dapat menguji instrumen yang telah disusunnya, yaitu menguji keandalan dan validitas pengukuran.<sup>56</sup>

Dimana suatu uji instrumen dapat dikatakan baik apabila bisa menggambarkan tujuan dari penelitian itu. Sehingga adanya dua pengujian instrumen penelitian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

---

<sup>56</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), hal. 164.

## 1. Validitas tes

Validitas tes merupakan suatu derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.<sup>57</sup> Validitas dapat diartikan juga sebagai kecermatan dan ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dianggap valid apabila alat tersebut memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud/tujuan dari pengukuran.<sup>58</sup>

Pada validitas tes yang peneliti digunakan menggunakan pengujian validitas dengan meminta saran/pendapat dari ahli (*expert judgement*), validitas ini diuji oleh pakar ahli dari bidang tersebut yang dianggap memiliki keahlian yang memiliki hubungan dengan mata pelajaran yang diujikan, ini dilaksanakan dengan cara meminta saran dan rekomendasi terhadap materi yang terkandung di dalamnya. Rekomendasi serta saran yang diberikan akan dijadikan pedoman untuk menyempurnakan materi yang akan disajikan.

## 2. Reliabilitas tes

Reliabilitas dapat dikatakan sama dengan konsisten atau ke-ajekan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 122

<sup>58</sup> Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR 2008), hal. 7.

<sup>59</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 127

Konsep realibilitas di dalam pengertian reliabilitas sebagai alat ukur erat berkaitan dengan masalah eror pengukuran (*error of measurement*). Error sendiri menunjuk pada sejauhmana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi.<sup>60</sup>

## H. Teknik Analisis Data

Adapun pengertian teknik analisis data adalah cara melaksanakan analisis terhadap data dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, baik berkaitan dengan deskripsi data maupun untuk membuat induksi.<sup>61</sup>

Sesuai dengan hipotesis yang penulis terahkan bahwa adanya tujuan hipotesis yaitu apakah adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbantuan media *card short* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV MI Ikhwanul Djauhariah. Bentuk Jenis Penelitian yang digunakan adalah *quasy eksperimen*, dengan menggunakan jenis penelitian ini, maka adanya kelas eksperimen dengan penggunaan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbantuan media *card short* dengan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional (ceramah).

Selanjutnya akan diujikan dengan pegujian rumus uji-t untuk mencari tahu kebenarannya. Maka harus sesuai dengan beberapa persyaratan analisis sebagai berikut:

---

<sup>60</sup>Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta:PUSTAKA PELAJAR 2008), hal. 5.

<sup>61</sup>Neneng Hartanti, *Statistika untuk analisis data penelitian*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), hal. 73.

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.<sup>62</sup> Uji normalitas yang penulis gunakan adalah teknik chi kuadrat ( $\chi^2$ ):

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \left( \frac{f_o - f_h}{f_h} \right)^2$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan<sup>63</sup>

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang sama.<sup>64</sup> Pada penelitian ini menggunakan rumus ragam/varians yaitu sebagai berikut:<sup>65</sup>

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

---

<sup>62</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), hal. 174.

<sup>63</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hal. 312.

<sup>64</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2016), hal. 318

<sup>65</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:ALFABETA, 2018), hal. 197

Keterangan:

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka dapat dikatakan homogen

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka dapat dikatakan tidak homogen

### 3. Uji Hipotesis

Rumus yang digunakan dalam pengujian hipotesis yang penulis teliti menggunakan rumus uji-t, jika data yang diuji berdistribusi normal dan kelompok memiliki varians yang sama, rumus uji-t yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$n_1$  dan  $n_2$  = Jumlah sampel       $\frac{s_1^2}{n_1}$  = Varians sampel ke-1

$\bar{x}_1$  = Rata-rata sampel ke-1       $\frac{s_2^2}{n_2}$  = Varians sampel ke-2

$\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel ke-2<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:ALFABETA, 2018), hal. 197.

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

$H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$

$H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Profil MI Ikhwanul Djauhariah**

MI Ikhwanul Djauhariah adalah salah satu sekolah swasta yang berada di kawasan Kota Bengkulu. Sekolah ini termasuk ke dalam sekolah baru yang berada di kawasan perumahan kandang mas dan merupakan sekolah MIS yang berada di kota Bengkulu. Sekolah MI Ikhwanul Djauhariah beralamat di Jalan Sepakat III RT. 06 RW.02 Kel.Kandang Mas, Kec. Kampung Melayu Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Mulai dioperasikan pada tahun 2014 dengan luas tanah 5402 m<sup>2</sup> serta memiliki NPSN 69886323. MI Ikhwanul Djauhariah sekarang dipimpin oleh kepala sekolah Nurhuda, S. Pd. I.

##### **2. Visi dan Misi MI Ikhwanul Djauhariah**

###### **a. Visi MI Ikhwanul Djauhariah**

Mencetak Generasi Terampil, Cerdas, Beriman dan Berakhlak Mulia.

###### **b. Misi MI Ikhwanul Djauhariah**

- 1). Memberikan pembelajaran ilmu pengetahuan yang mendalam dan berkualitas serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.) Mengedepankan perkembangan yang seimbang antara kemampuan spiritual, kemampuan intelektual dan kemampuan emosional siswa dengan mengedepankan nilai-nilai islami.

- 3.) Menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan siswa dalam rangka membentuk kepribadian siswa yang beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia.
- 4.) Menciptakan lulusan yang terampil dan berprestasi di bidang Iptek, Imtaq, Olahraga, Seni dan Budaya, sesuai minat, bakat dan potensi siswa.
- 5.) Menjalin komunikasi dan kerjasama yang baik antara sekolah dan masyarakat, antara sekolah dengan orang tua siswa dan antara sekolah dengan instansi lain, baik secara vertikal maupun horizontal.

### 3. Daftar Para Guru dan Karyawan di MI Ikhwanul Djauhariah

Tabel 4.1  
Nama-nama Pengajar di MI Ikhwanul Djauhariah

No.	Nama	NIP/NRG/NUPTK
1.	Nurhuda, S. Pd. I	140282178127
2.	Merry Listian. N, S. Pd. I	
3.	Rusmini, S. Pd. I	
4.	Wiwin Darti, S. Pd. I	
5.	Diana Pinilisa, S. Pd. I	4548764666220002
6.	Riyen Putri, S. Pd	
7.	Dahlia Siregar	
8.	Yatul Aini, S. Pd. I	20387556582200003
9.	Fitria, S. Pd	
10.	Renni Anggraini	
11.	Lochy Ocvytas, S. Pd. I	
12.	Destiharyani, S. Pd. I	2545749652300012
13.	Ice Oktaviani, S. H	

14.	Masita Hasanah	
15.	Wandri Susanto, S. Pd. I	8443763664200023
16.	Weki Puspita Sari, S. Pd. I	
17.	S. Noviani, M. Pd. I	
18.	Ramlan Hattasomi, S. Pd	1973061120050101002
19.	Hasan, M. Pd. I	196612021994021002
20.	Siti Nurbaya, S. Pd. I	198310142006042001

(Sumber: Arsip MI Ikhwanul Djauhariah)

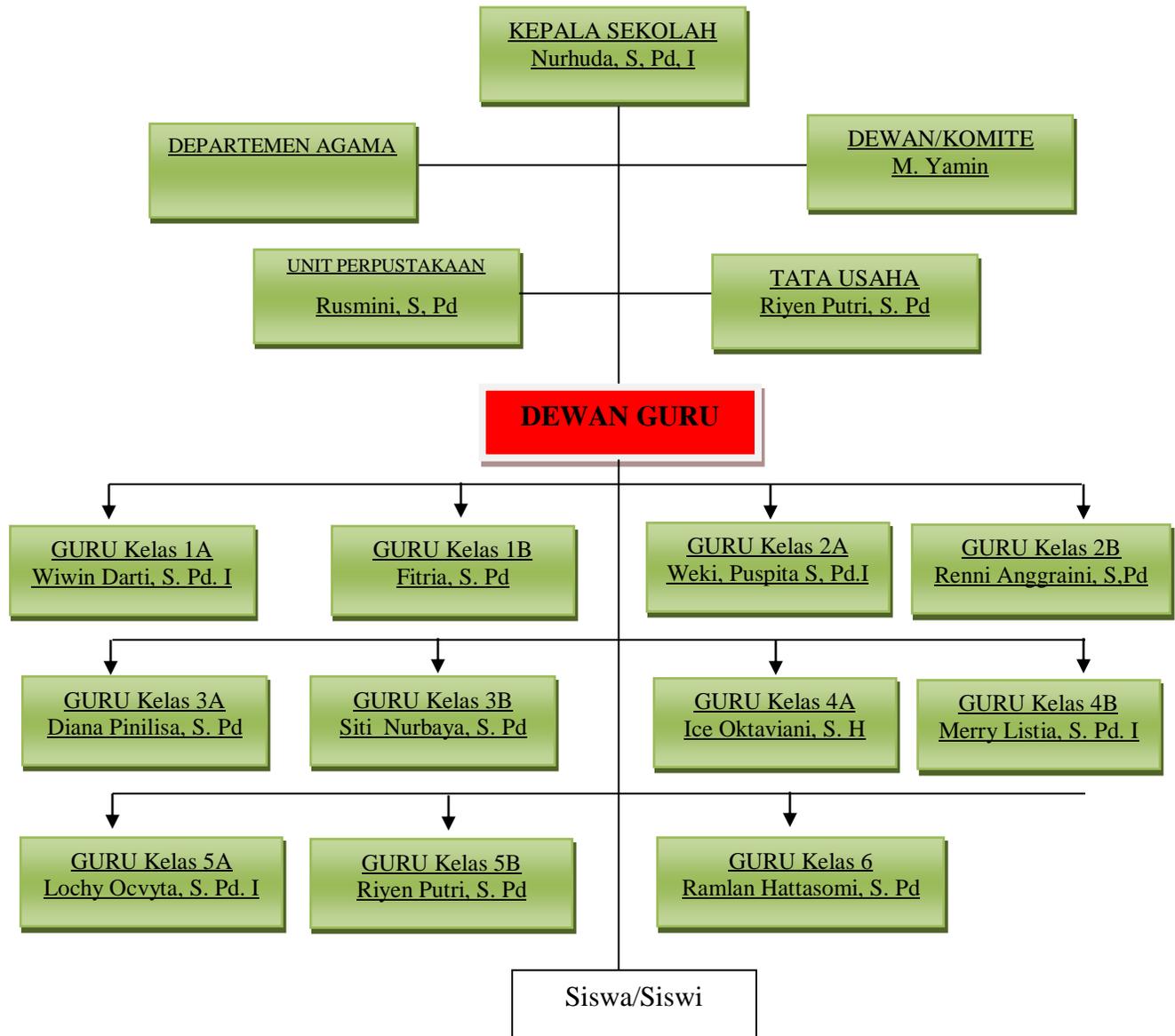
#### 4. Data Siswa-Siswi MI Ikhwanul Djauhariah

Tabel 4.2  
Daftar Jumlah Peserta didik MI Ikhwanul Djauhariah

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		P	L	
1.	Kelas 1 A	12	8	20
2.	Kelas 1 B	11	9	20
3.	Kelas 2 A	11	13	24
4.	Kelas 2 B	14	9	23
5.	Kelas 3 A	11	15	26
6.	Kelas 3 B	10	15	25
7.	Kelas 4 A	10	12	22
8.	Kelas 4 B	8	10	18
9.	Kelas 5 A	10	12	22
10.	Kelas 5 B	7	17	24
11.	Kelas 6	13	9	22

(Sumber: Arsip MI Ikhwanul Djauhariah)

Bagan 4.1  
 Struktur Organisasi MI Ikhwanul Djauhariah  
 (Sumber: Arsip MI Ikhwanul Djauhariah)



## 5. Sarana dan Prasarana MI Ikhwanul Djauhariah

Tabel 4.3  
Data Sarana dan Prasarana di MI Ikhwanul Djauhariah

No.	Jenis Prasarana	Jumlah	Kondisi	
			Baik	K. Baik
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	√	
2.	Mushola	1	√	
3.	Ruang Guru	2	√	
4.	Ruang Belajar Siswa	6	√	
5.	Perpustakaan	1	√	
6.	WC Guru	1	√	
7.	WC Siswa	1	√	

**B. Deskripsi Data Penelitian**

Pada penelitian ini, menggunakan dua tes yang digunakan untuk mengetahui data pada penelitian, dua tes itu yakni *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Nilai *Pretest* kelas IV A dan kelas IV B

*Pretest* dilaksanakan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* berbantu media *card sort* dan model pembelajaran konvensional (ceramah). Tujuan dari diadakannya *pretest* ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diajarkannya model pembelajaran *teams game tournament* berbantu media *card sort* dan model pembelajaran konvensional (ceramah).

a. Uji Normalitas *Pre-test* kelas IV A dan IV B

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*. Berdasarkan dari hasil nilai *pre-test* siswa maka diperoleh hasil perhitungan normalitas. Untuk lebih tepatnya dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 4.4  
Frekuensi Hasil *Pretest* peserta didik kelas IV A

No.	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	59,69 ke atas	Atas / Tinggi	6	27,3%
2	59,69– 42,31	Tengah / Sedang	12	54,5%
3	42,31 kebawah	Bawah / Rendah	4	18,2%
Jumlah			22	100%

Tabel 4.5  
Frekuensi Hasil *Pretest* peserta didik kelas IV B

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	54,7 ke atas	Atas / Tinggi	5	28%
2	54,7 – 37,3	Tengah / Sedang	9	50 %
3	37,3 kebawah	Bawah / Rendah	4	22 %
Jumlah			18	100 %

Pada penelitian ini, variabel X menggunakan model pembelajaran TGT dan variabel Y menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah).

1) Uji Normalitas Distribusi Data (X)

Menentukan nilai terbesar dan terkecil peserta didik kelas IVA

Nilai terbesar : 65

Nilai terkecil : 35

a) Menentukan rentangan (R)

$R = \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil}$

$$= 65 - 35$$

$$= 30$$

b) Menentukan banyaknya kelas (K) IV A

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 22$$

$$= 1 + 3,3 (1,342)$$

$$= 1 + 4,429$$

$$= 5,429 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

c) Menentukan panjang kelas IV A

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{30}{5} = 6$$

Tabel 4.6  
Distribusi Frekuensi Skor baku Variabel X

No	Interval	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	Fxi	Fxi <sup>2</sup>
1	35 – 40	4	37.5	1406.25	150	5625
2	41 – 46	4	43.5	1892.25	174	7569
3	47 – 52	4	49.5	2450.25	198	9801
4	53 – 58	4	55.5	3080.25	222	12321
5	59 – 64	3	61.5	3782.25	184.5	11346.8
6	65 – 70	3	67.5	4556.25	202.5	13668.8
Jumlah		22		17167.5	1131	60331.5

Selanjutnya setelah tabulasi dan skor soal (sampel) pada model pembelajaran *TGT (teams game tournament)* prosedur berikutnya yaitu:

d) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum Fxi}{n} \\ &= \frac{1131}{22} \\ &= 51,4 \text{ (dibulatkan) menjadi } 51\end{aligned}$$

e) Menentukan simpangan baku

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{n\sum Fxi^2 - (\sum Fxi)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{22 \cdot 60331,5 - (1131)^2}{22(22-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1327293 - 1279161}{22 \cdot (21)}} \\ &= \sqrt{\frac{48132}{462}} = \sqrt{104,1}\end{aligned}$$

$$= 10,2$$

f) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan penggunaan seperti berikut :

1) Membuat batas kelas, yaitu pada angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian pada angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan: 34,5/40,5/46,5/52,5/ 58,5/64,5/ 70,5

2) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval menggunakan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - X}{s}$$

$$Z_1 = \frac{34,5 - 51}{10,2} = \frac{-16,5}{10,2} = 1,61$$

$$Z_2 = \frac{40,5 - 51}{10,2} = \frac{-10,5}{10,2} = 1,02$$

$$Z_3 = \frac{46,5 - 51}{10,2} = \frac{-4,5}{10,2} = 0,44$$

$$Z_4 = \frac{52,5 - 51}{10,2} = \frac{1,5}{10,2} = 0,14$$

$$Z_5 = \frac{58,5 - 51}{10,2} = \frac{7,5}{10,2} = 0,73$$

$$Z_6 = \frac{64,5 - 51}{10,2} = \frac{13,5}{10,2} = 1,32$$

$$Z_7 = \frac{70,5 - 51}{10,2} = \frac{19,5}{10,2} = 1,91$$

3) Mencari luas 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka - angka pada batas kelas. Sehingga batas kelas yang ada: 0,4463/ 0,3461/ 0,1700/ 0,0557/ 0,2673/ 0,4066/ 0,4719

4) Mencari luas setiap kelas interval dengan penguraian angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka pada baris tengah ditambah.

$$0,4463 - 0,3461 = 0,1002$$

$$0,3461 - 0,1700 = 0,1761$$

$$0,1700 + 0,0557 = 0,2257$$

$$0,0557 - 0,2673 = 0,2116$$

$$0,2673 - 0,4066 = 0,1393$$

$$0,4066 - 0,4719 = 0,0653$$

Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengkalikan luas setiap interval dengan jumlah responden (22)

$$0,1002 \times 22 = 2,204$$

$$0,1761 \times 22 = 3,874$$

$$0,2257 \times 22 = 4,965$$

$$0,2116 \times 22 = 4,655$$

$$0,1393 \times 22 = 3,064$$

$$0,0653 \times 22 = 1,436$$

Tabel 4.7  
 Frekuensi Yang Diharapkan  
 Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	34,5	1,61	0,4463	0,1002	2,204	4
2	40,5	1,02	0,3461	0,1761	3,874	4
3	46,5	0,44	0,1700	0,2257	4,965	4
4	52,5	0,14	0,0557	0,2116	4,655	4
5	58,5	0,73	0,2673	0,1393	3,064	3
6	64,5	1,32	0,4066	0,0653	1,436	3
7	70,5	1,91	0,4719			22

Mencari Chi Kuadrat  $X^2_{hitung}$  dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\
 &= \frac{(4-2,204)^2}{2,204} + \frac{(4-3,874)^2}{3,874} + \frac{(4-4,965)^2}{4,965} + \frac{(4-4,655)^2}{4,655} + \\
 &\quad \frac{(3-3,064)^2}{3,064} + \frac{(3-1,436)^2}{1,436} \\
 &= 1,46 + 0,004 + 0,18 + 0,09 + 0,001 + 1,70 \\
 &= 3,43
 \end{aligned}$$

2) Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

a) Menentukan Skor tinggi dan rendah Peserta didik kelas IV B

$$\text{Skor tertinggi} = 60$$

$$\text{Skor terendah} = 30$$

b) Menentukan rentang kelas

$$\text{Rentang (R)} = \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}$$

$$= 60 - 30$$

$$= 30$$

c) Menentukan Banyak Kelas (K) kelas IV B

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 18$$

$$= 1 + 3,3 (1,255)$$

$$= 1 + 4,142$$

$$= 5,142 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

d) Menentukan Panjang kelas IV B

$$= \frac{\text{rentang kelas}}{k}$$

$$= \frac{30}{5}$$

$$= 6$$

Tabel 4.8  
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Interval	F	Yi	Yi <sup>2</sup>	Fyi	Fyi <sup>2</sup>
1	30 – 35	4	32.5	1056.25	130	4225
2	36 – 41	2	38.5	1482.25	77	2964.5
3	42 – 47	5	44.5	1980.25	222.5	9901.25
4	48 – 53	2	50.5	2550.25	101	5100.5
5	54 – 59	3	56.5	3192.25	169.5	9576.75
6	60 – 65	2	62.5	3906.25	125	7812.5
$\Sigma$		18		14167.5	825	39580.5

Kemudian setelah melakukan tabulasi dan skor pada soal sampel di dalam model pembelajaran konvensional (ceramah), maka prosedur yang dilakukan selanjutnya, yaitu:

e) Mencari mean dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum FYi}{n} \\ &= \frac{825}{18} \\ &= 45,8 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 46\end{aligned}$$

f) Menentukan simpangan baku

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{n\sum FYi^2 - (\sum FYi)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{(18.39580,5) - (825)^2}{18(18-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{712449 - 680625}{18.(18-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{31824}{306}} \\ &= \sqrt{104} \\ &= 10,1 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 10\end{aligned}$$

g) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan rumus yaitu sebagai berikut:

1) Membuat batas kelas, yaitu angka pada skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka pada skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga akan didapatkan : 29,5/ 35,5/ 41,5/ 47,5/ 53,5/ 59,5/ 65,5

2) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - X}{s}$$

$$Z_1 = \frac{29,5 - 46}{10} = \frac{-16,5}{10} = 1,65$$

$$Z_2 = \frac{35,5 - 46}{10} = \frac{-10,5}{10} = 1,05$$

$$Z_3 = \frac{41,5 - 46}{10} = \frac{4,5}{10} = 0,45$$

$$Z_4 = \frac{47,5 - 46}{10} = \frac{1,5}{10} = 0,15$$

$$Z_5 = \frac{53,5 - 46}{10} = \frac{7,5}{10} = 0,75$$

$$Z_6 = \frac{59,5 - 46}{10} = \frac{13,5}{10} = 1,35$$

$$Z_7 = \frac{65,5 - 46}{10} = \frac{19,5}{10} = 1,95$$

1) Mencari luar 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan penggunaan angka untuk batas kelas. Sehingga batas kelas,

yaitu: 0,4505/ 0,3531/ 0,1736/ 0,0596/ 0,2734/ 0,4115/  
0,4744

- 2) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan menguraikan angka-angka 0-Z, yaitu angka pada baris pertama dikurangi baris kedua, angka pada baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka pada baris tengah ditambah, sehingga menjadi:

$$0,4505 - 0,3531 = 0,0974$$

$$0,3531 - 0,1736 = 0,1795$$

$$0,1736 + 0,0596 = 0,2332$$

$$0,0596 - 0,2734 = 0,2138$$

$$0,2734 - 0,4115 = 0,1381$$

$$0,4115 - 0,4744 = 0,0629$$

- 3) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengkalikan luas tiap-tiap interval dengan jumlah responden (18) yang ada.

$$0,0974 \times 18 = 1,753$$

$$0,1795 \times 18 = 3,231$$

$$0,2332 \times 18 = 4,197$$

$$0,2138 \times 18 = 3,848$$

$$0,1381 \times 18 = 2,485$$

$$0,0629 \times 18 = 1,132$$

Tabel 4.9  
Frekuensi Yang Diharapkan  
Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	29,5	1,65	0,4505	0,0974	1,753	4
2	35,5	1,05	0,3531	0,1795	3,231	2
3	41,5	0,45	0,1736	0,2332	4,197	5
4	47,5	0,15	0,0596	0,2138	3,848	2
5	53,5	0,75	0,2734	0,1381	2,485	3
6	59,5	1,35	0,4115	0,0629	1,132	2
7	65,5	1,95	0,4744			

Mencari Chi Kuadrat ( $Y^2$  hitung) dengan rumus :

$$Y^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$= \frac{(4-1,753)^2}{1,753} + \frac{(2-3,231)^2}{3,231} + \frac{(5-4,197)^2}{4,197} + \frac{(2-3,848)^2}{3,848} +$$

$$\frac{(3-2,485)^2}{2,485} + \frac{(2-1,132)^2}{1,132}$$

$$= 2,88 + 0,46 + 0,15 + 0,88 + 0,10 + 0,66$$

$$= 5,13$$

Perhitungan pada uji normalitas dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikan d.b =  $k - 3 = 5 - 3 = 2$  pada taraf signifikan  $X^2_{tabel} = 5,991$  dengan kriteria pengujian yaitu sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal dan sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi tidak normal. Berdasarkan hasil yang di dapatkan pada perhitungan uji normalitas variabel X (model pembelajaran (TGT) *teams game tournamen* ) memiliki  $X^2_{hitung} = 3,43$  sedangkan perhitungan pada uji normalitas variabel Y (model pembelajaran konvensional/ceramah) memiliki  $Y^2_{hitung} = 5,13$ . Berdasarkan dari data di atas, ternyata pada variabel X maupun variabel Y memiliki nilai  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ . Maka dapat dibuat kesimpulan data yang terpada variabel X dan Y dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas *Pretest*

Di dalam penelitian ini, penggunaan pengujian homogenitas data menggunakan uji F (Fisher), dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Data yang terdapat tabel penolong perhitungan *uji fisher* model pembelajaran TGT (Variabel X) dan model pembelajaran konvensional/ceramah (Variabel Y) pada tabel di atas dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel, yaitu sebagai berikut:

1) Nilai pada varian variabel (X) peserta didik IV A

$$S_1^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{22 (59700) - (1130)^2}{22 (22-1)}$$

$$= \frac{1313400 - 1276900}{22 (21)} = \frac{36500}{462}$$

$$S_1 = \sqrt{79,004329}$$

$$= 8,888$$

2) Nilai pada varian variabel (Y) peserta didik IV B

$$S_2^2 = \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{18 (39175) - (825)^2}{18 (18-1)}$$

$$= \frac{705150 - 680625}{18 (17)} = \frac{24525}{306}$$

$$S_2 = \sqrt{80,147058}$$

$$= 8,952$$

3) Menentukan Homogenitas terhadap uji (F)

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$= \frac{8,952}{8,888} = 1,007$$

Perhitungan pada uji homogenitas dapat dilaksanakan dengan cara membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = n_a - 1$  dan  $dk_{penyebut} = n_b - 1$ . Apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , Maka kedua kelompok yang diteliti tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil perhitung yang telah dilakukan menunjukkan  $F_{hitung} = 1,007$  maka selanjutnya, nilai pada  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai

pada  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = 21$  dengan  $dk_{penyebut} = 17$  dan diperoleh nilai  $F_{tabel} = 2,22$ . Ternyata nilai menunjukkan  $F_{hitung} \leq F_{tabel} (1,007 \leq 2,22)$ . Maka dapat dibuat kesimpulan bahwa kedua kelompok di atas memiliki varian yang sama atau homogen.

## 2. Deskripsi Hasil nilai *Posttest* kelas IV A dan kelas IV B

Pada hasil penilaian *posttest* yang ada akan dijadikan rumusan yang akan dibahas di penelitian ini. Adapun hasil dari tes yang merupakan hasil belajar kognitif siswa yang akan di analisis. Untuk lebih tepatnya dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 4.10  
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV A

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	89,1 ke atas	Atas / Tinggi	5	23%
2	89,1 – 70,9	Tengah / Sedang	12	54%
3	70,9 kebawah	Bawah / Rendah	5	23 %
Jumlah			22	100 %

(Sumber : Hasil analisis peneliti)

Tabel 4.11  
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV A

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	81 ke atas	Atas / Tinggi	2	11%
2	81-65	Tengah / Sedang	14	78%
3	65 kebawah	Bawah / Rendah	2	11 %
Jumlah			18	100 %

(Sumber : Hasil analisis peneliti)

### C. ANALISIS DATA

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji  $t$ , akan dilakukan uji prasyarat pada analisa data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas *posttest* siswa.

#### 1. Uji Normalitas *Posttest*

Pada variabel X model pembelajaran TGT dan variabel Y menggunakan model pembelajaran konvensional (*ceramah*) yang akan uji normalitas adalah chi kuadrat.

##### a. Uji Normalitas Distribusi Data Variabel (X)

###### 1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 95

Skor kecil : 60

###### 2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 95 - 60$$

$$= 35$$

###### 3) Menentukan banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 22$$

$$= 1 + 3,3 (1,342)$$

$$= 1 + 4,429$$

$$= 5,429 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{35}{5} = 7$$

**Tabel 4.12**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Interval	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	Fxi	FXi <sup>2</sup>
1	60 – 66	2	63	3969	126	7938
2	67 – 73	3	70	4900	210	14700
3	74 – 80	9	77	5929	693	53361
4	81 – 87	3	84	7056	252	21168
5	88 – 94	3	91	8281	273	24843
6	95 – 101	2	98	9604	196	19208
Jumlah		22		39739	1750	141218

Selanjutnya, setelah menentukan tabulasi dan skor sampel pada Model pembelajaran TGT, prosedur yang dilakukan selanjutnya sebagai berikut:

5) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum FXi}{n} \\ &= \frac{1750}{22} \\ &= 79,5 \text{ dibulatkan} \\ &= 80 \end{aligned}$$

6) Menentukan simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{n\sum FXi^2 - (\sum FXi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{22 \cdot 141218 - (1750)^2}{22(22-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3106796 - 3062500}{22 \cdot 21}}$$

$$S = \sqrt{\frac{44296}{462}}$$

$$S = \sqrt{95,87}$$

$$S = 9,79$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jelas sebagai berikut :

a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 59,5/ 66,5/ 73,5/ 80,5/ 87,5/ 94,5/ 101,5

b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - X}{s}$$

$$Z1 = \frac{59,5-80}{9,79} = \frac{-20,5}{9,79} = 2,09$$

$$Z2 = \frac{66,5-80}{9,79} = \frac{-13,5}{9,79} = 1,37$$

$$Z3 = \frac{73,5-80}{9,79} = \frac{-6,5}{9,79} = 0,66$$

$$Z4 = \frac{80,5-80}{9,79} = \frac{0,5}{9,79} = 0,05$$

$$Z5 = \frac{87,5-80}{9,79} = \frac{7,5}{9,79} = 0,76$$

$$Z_6 = \frac{94,5-80}{9,79} = \frac{14,5}{9,79} = 1,48$$

$$Z_7 = \frac{101,5-80}{9,79} = \frac{21,5}{9,79} = 2,19$$

c) Mencari luar 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka angka untuk batas kelas. Sehingga batas kelas : 0,4817/ 0,4147/ 0,2454/ 0,0199/ 0,2764/ 0,4306/ 0,4857

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan menguraikan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka bari ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka pada baris tengah ditambah.

$$0,4817 - 0,4147 = 0,067$$

$$0,4147 - 0,2454 = 0,1693$$

$$0,2454 + 0,0199 = 0,2653$$

$$0,0199 - 0,2764 = 0,2565$$

$$0,2764 - 0,4306 = 0,1542$$

$$0,4306 - 0,4857 = 0,0551$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (22)

$$0,067 \times 22 = 1,474$$

$$0,1693 \times 22 = 3,724$$

$$0,2653 \times 22 = 5,836$$

$$0,2565 \times 22 = 5,643$$

$$0,1542 \times 22 = 3,392$$

$$0,0551 \times 22 = 1,212$$

**Tabel 4.13**  
**Frekuensi Yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X**

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	59,5	2,09	0,4817	0,067	1,474	2
2	66,5	1,37	0,4147	0,1693	3,724	3
3	73,5	0,66	0,2454	0,2653	5,836	9
4	80,5	0,05	0,0199	0,2565	5,643	3
5	87,5	0,76	0,2764	0,1542	3,392	3
6	94,5	1,48	0,4306	0,0551	1,212	2
7	101,5	2,19	0,4857			

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2$  hitung) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\
 &= \frac{(2-1,474)^2}{1,474} + \frac{(3-3,724)^2}{3,724} + \frac{(9-5,836)^2}{5,836} + \frac{(3-5,643)^2}{5,643} + \frac{(3-3,392)^2}{3,392} + \\
 &\quad \frac{(2-1,212)^2}{1,212} \\
 &= 0,18 + 0,14 + 1,71 + 1,23 + 0,04 + 0,51 \\
 &= 3,81
 \end{aligned}$$

b. Uji Normalitas Distribusi Y

1) Menentukan nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai tertinggi} = 90$$

$$\text{Nilai terendah} = 60$$

2) Menentukan rentang (R)

$$\text{Rentang Kelas} = \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}$$

$$= 90 - 60$$

$$= 30$$

3) Banyak Kelas (K) =  $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 18$$

$$= 1 + 3,3 (1,255)$$

$$= 1 + 4,141$$

$$= 5,141 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

4) Panjang Kelas =  $\frac{\text{rentang kelas}}{k}$

$$= \frac{30}{5} = 6$$

**Tabel 4.14**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y**

No	Interval	F	Yi	Yi <sup>2</sup>	Fyi	Fyi <sup>2</sup>
1	60 – 65	4	62.5	3906.25	250	15625
2	66 – 71	5	68.5	4692.25	342.5	23461.3
3	72 – 77	3	74.5	5550.25	223.5	16650.8
4	78 – 83	4	80.5	6480.25	322	25921
5	84 – 89	1	86.5	7482.25	86.5	7482.25
6	90 – 95	1	92.5	8556.25	92.5	8556.25
		18		36667.5	1317	97696.5

Setelah tabulasi dan skor sampel dalam hal ini model pembelajaran konvensional (*ceramah*) maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

5) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum Fy_i}{n} \\ &= \frac{1317}{18} \\ &= 73,1 \text{ (dibulatkan )} \\ &= 73\end{aligned}$$

6) Menentukan simpangan baku

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{n\sum Fy_i^2 - (\sum Fy_i)^2}{n(n-1)}} \\ S &= \sqrt{\frac{18 \cdot 97696,5 - (1317)^2}{18(18-1)}} \\ S &= \sqrt{\frac{1758537 - 1734489}{18 \cdot 17}} \\ S &= \sqrt{\frac{24048}{306}} \\ S &= \sqrt{78,58} \\ S &= 8,86\end{aligned}$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jelas sebagai berikut :

a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 59,5/ 65,5/ 71,5/ 77,5/ 83,5/ 89,5/ 95,5

b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - X}{s}$$

$$Z1 = \frac{59,5-73}{8,86} = \frac{-13,5}{8,86} = 1,52$$

$$Z2 = \frac{65,5-73}{8,86} = \frac{-7,5}{8,86} = 0,84$$

$$Z3 = \frac{71,5-73}{8,86} = \frac{-1,5}{8,86} = 0,16$$

$$Z4 = \frac{77,5-73}{8,86} = \frac{4,5}{8,86} = 0,50$$

$$Z5 = \frac{83,5-73}{8,86} = \frac{10,5}{8,86} = 1,18$$

$$Z6 = \frac{89,5-73}{8,86} = \frac{16,5}{8,86} = 1,86$$

$$Z7 = \frac{95,5-73}{8,86} = \frac{22,5}{8,86} = 2,53$$

c) Mencari luas 0 S/D Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka angka untuk batas kelas. Sehingga batas kelas : 0,4357/ 0,2995/ 0,0636/ 0,1915/ 0,3810/ 0,4686/ 0,4043

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan menguraikan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka

baris kedua dikurang angka bari ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka pada baris tengah ditambah.

$$0,4357 - 0,2995 = 0,1362$$

$$0,2995 - 0,0636 = 0,2359$$

$$0,0636 + 0,1915 = 0,2551$$

$$0,1915 - 0,3810 = 0,1895$$

$$0,3810 - 0,4686 = 0,0876$$

$$0,4686 - 0,4043 = 0,0643$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (18)

$$0,1362 \times 18 = 2,451$$

$$0,2359 \times 18 = 4,246$$

$$0,2551 \times 18 = 4,591$$

$$0,1895 \times 18 = 3,411$$

$$0,0876 \times 18 = 1,576$$

$$0,0643 \times 18 = 1,157$$

**Tabel 4.15**  
**Frekuensi Yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel Y**

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	59,5	1,52	0,4357	0,1362	2,451	4
2	65,5	0,84	0,2995	0,2359	4,246	5
3	71,5	0,16	0,0636	0,2551	4,591	3
4	77,5	0,50	0,1915	0,1895	3,411	4

5	83,5	1,18	0,3810	0,0876	1,576	1
6	89,5	1,86	0,4686	0,0643	1,157	1
7	95,5	2,53	0,4043			

Mencari Chi Kuadrat ( $Y^2$  hitung) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 Y^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\
 &= \frac{(4-2,451)^2}{2,451} + \frac{(5-4,246)^2}{4,246} + \frac{(3-4,591)^2}{4,591} + \frac{(4-3,411)^2}{3,411} + \frac{(1-1,576)^2}{1,576} + \\
 &\quad \frac{(1-1,157)^2}{1,157} \\
 &= 0,97 + 0,13 + 0,55 + 0,10 + 0,21 + 0,02 \\
 &= 1,98
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilaksanakan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikan  $d.b = k - 3 = 5 - 3 = 2$  dengan taraf signifikan didapat  $X^2_{tabel} = 5,991$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal dan sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas variabel X memiliki  $X^2_{hitung} = 3,81$  sedangkan perhitungan uji normalitas variabel Y memiliki  $Y^2_{hitung} = 1,98$  Dari data tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan Y dinyatakan berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas *Postests*

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (*fisher*)

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* model pembelajaran TGT (Variabel X) dan model pembelajaran konvensional (*ceramah*) (Variabel Y) pada tabel 4.15 dan tabel 4.17, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel adalah sebagai berikut:

a. Nilai varian variabel X siswa kelas IV A

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{22 (141825) - (1755)^2}{22 (22-1)} \\ &= \frac{3120150 - 3080025}{22 (21)} = \frac{40125}{462} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_1 &= \sqrt{86,850649} \\ &= 9,31 \end{aligned}$$

b. Nilai varian variabel Y siswa kelas IV B

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{18 (97950) - (1320)^2}{18 (18-1)} \\ &= \frac{1763100 - 1742400}{18 (17)} = \frac{20700}{306} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_2 &= \sqrt{67,647058} \\ &= 8,22 \end{aligned}$$

c. Mencari Homogenitas terhadap uji (F)

$$\begin{aligned} F \text{ hitung} &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\ &= \frac{9,31}{8,22} = 1,13 \end{aligned}$$

Perhitungan yang dilakukan pada uji homogenitas dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = n_a - 1$  dan  $dk_{penyebut} = n_b - 1$ . Apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , Maka kedua kelompok tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan  $F_{hitung} = 1,13$  Maka selanjutnya nilai  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = 21$  dengan  $dk_{penyebut} = 17$  dan diperoleh nilai  $F_{tabel} = 2,22$ . Ternyata nilai  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  ( $1,13 \leq 2,22$ ). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

#### D. Uji Hipotesis Data

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan dalam penerapan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional (*ceramah*) terhadap pembelajaran IPA pada siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.

**Tabel 4.16**  
**Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran TGT Dan Model Pembelajaran Konvensional Hasil Posttest**

No	X	Y	X	$x^2$	y	$y^2$
1	75	85	-5	5625	12	7225
2	85	75	5	7225	2	5625
3	80	70	0	6400	-3	4900

4	90	65	10	8100	-8	4225
5	65	70	-15	4225	-3	4900
6	95	75	15	9025	2	5625
7	75	60	-5	5625	-13	3600
8	80	80	0	6400	7	6400
9	70	75	-10	4900	2	5625
10	70	70	-10	4900	-3	4900
11	80	80	0	6400	7	6400
12	85	65	5	7225	-8	4225
13	60	80	-20	3600	7	6400
14	90	60	10	8100	-13	3600
15	85	70	5	7225	-3	4900
16	90	90	10	8100	17	8100
17	80	70	0	6400	-3	4900
18	95	80	15	9025	7	6400
19	70		-10	4900		
20	75		-5	5625		
21	80		0	6400		
22	80		0	6400		
$\Sigma$	1755	1320		141825		97950

Berdasarkan tabel diatas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan kedalam rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean x dan y.

Lalu hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

a. Mencari mean x dan y

1. Mencari *mean* variabel (X)

$$\text{Mean } X_1 = \frac{Fx}{N} = \frac{1755}{22} = 80$$

2. Mencari *mean* variabel (Y)

$$\text{Mean } X_2 = \frac{Fy}{N} = \frac{1320}{18} = 73$$

b. Mencari standar deviasi nilai pada variabel (x) dan variabel (y)

1. Mencari standar deviasi pada nilai variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n}} = \sqrt{\frac{1825}{22}} = \sqrt{82,9} = 9,10$$

2. Mencari standar deviasi pada nilai variabel Y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Y^2}{n}} = \sqrt{\frac{1152}{18}} = \sqrt{64} = 8$$

c. Mencari varian variabel (X) dan variabel (Y)

1. Mencari varian hasil pembelajaran IPA siswa kelas IV A yang

menggunakan model pembelajaran TGT (variabel X)

$$\begin{aligned} S_i^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{22(141825) - (1755)^2}{22(22-1)} \\ &= \frac{3120150 - 3080025}{22(21)} = \frac{40125}{462} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_i &= \sqrt{86,850649} \\ &= 9,31 \end{aligned}$$

2. Mencari varian hasil pembelajaran IPA siswa kelas IV B yang menggunakan model pembelajaran konvensional (variabel Y)

$$S_i^2 = \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{18(97950) - (1320)^2}{18(18-1)}$$

$$= \frac{1763100 - 1742400}{18(17)} = \frac{20700}{306}$$

$$S_i = \sqrt{67,647058}$$

$$= 8,22$$

3. Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = \frac{80 - 73}{\sqrt{\frac{86,85}{22} + \frac{67,64}{18}}}$$

$$= \frac{7}{\sqrt{7,69}} = \frac{7}{2,77} = 2,527$$

Sebelum dilakukan konsultasi dengan  $t_{tabel}$  ditentukan dahulu df atau  $db = (N_1 + N_2) - 2 = (22 + 18) - 2 = 38$ . Berdasarkan pada perhitungan tersebut, jika dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan df 38 ( $40 - 2$ ) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024. Maka,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,527 > 2,024$ ) dapat dikatakan hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh hasil belajar IPA siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* TGT Berbantu *Media Card Sort* di MI Ikhwanul Djauhariah Kota Bengkulu.

## E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, tempat dan waktu yang dilaksanakan saat penelitian dilakukan observasi awal terlebih dahulu. Selanjutnya instrument yang akan dijalankan divalidkan terlebih dahulu dengan cara meminta pendapat dari pakar ahli yang sesuai dengan mata pelajaran/keahlian yang mereka punya. Penelitian ini menggunakan tipe pembelajaran kooperatif yang dapat menarik minat peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam pembentukan kelompok, dimana model pembelajaran yang diambil adalah model pembelajaran *teams game tournament* (TGT)

Adapun, model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dikarenakan model ini menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>67</sup>

Selanjutnya mata pelajaran IPA termasuk ke dalam rumpun pendidikan yang sangat berguna bagi masyarakat. IPA juga dimaksudkan mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa baik yang bisa diamati indera maupun yang tidak bisa diamati dengan indera.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hal. 163-165.

<sup>68</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 136.

Model pembelajaran TGT membuat siswa merasa senang/gembira saat mengikuti kegiatan pelajaran dengan lima langkah kegiatan pembelajaran yaitu penyajian kelas, pembentukan team, games/permainan, turnamen/pertandingan dan penghargaan dengan begitu siswa akan dapat merangsang pikiran mereka untuk belajar dengan lebih baik.<sup>69</sup>

Adapun sebelum dilaksanakan pembelajaran siswa terlebih dahulu diberikan soal *pretest*, hasil pada soal *pretest* bertujuan untuk membentuk tim pada peserta didik dan melihat sejauh mana peserta didik memahami materi yang akan diajarkan nantinya. Dari data di atas dapat dilihat rata-rata nilai *pretest* kelas IV A adalah 51 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas IV B adalah 46. Pada tabel 4.6 dapat dilihat bahwa nilai *pretest* kelas IV A berada antara nilai 42,31-59,69 sedangkan pada tabel 4.9 dapat dilihat nilai *pretest* kelas IV B berada antara nilai 37,3-54,7.

Selanjutnya, melakukan proses pembelajaran. Guru mengajarkan materi Tema 2 tentang Energi kepada para siswa dan mengaplikasikan model pembelajaran TGT berbantu media *card short* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional/ceramah pada kelas kontrol. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan 3 kali pada setiap kelas.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Nilai *pretest* digunakan untuk

---

<sup>69</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009), hal. 83.

mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbantu media *card short*. Rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas IV A adalah 80 dan rata-rata nilai siswa di kelas IV B adalah 73. Pada tabel 4.16 dapat diketahui bahwa nilai *posttest* kelas IV A diantara nilai 70,9 – 89,1 sedangkan nilai *posttest* pada siswa kelas IV B tabel 4.19 diantara nilai 65-81.

Model pembelajaran ini dapat membuat siswa selalu berusaha berfikir mandiri dalam memahami materi yang dipelajari dan terbiasa untuk berani mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Hal ini disebabkan karena siswa berkeinginan menjadi pemenang di dalam kegiatan turnamen/pertandingan dan bisa menjawab semua pertanyaan yang disajikan.<sup>70</sup>

Dapat dibuktikan dari dilakukannya pengujian hasil hipotesis dengan uji “*t*” yang mendapatkan hasil yang diperoleh yakni  $t_{hitung} = 2,5270$  sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5 % yakni diperoleh angka = 2,024. Maka pada penelitian ini diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,527 > 2,024$ ) yang berarti kerja ( $H_a$ ) di dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) Berbantu Media *Card Sort* pada hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah Kota Bengkulu.

Setelah dilakukannya penelitian terhadap model *teams game tournament* (TGT) berbantu *media card short* siswa dapat bekerja sama dengan baik dan

---

<sup>70</sup> I Gede Gunarta, Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018, (Jurusan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha, 2018), hal. 118.

saling berpendapat serta menarik keinginan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih bersemangat dan rajin. Dengan dibuktikannya dari hasil uji “t” pada uji hipotesis data yang diperoleh  $t_{hitung} = 2,527$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 38 (40-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024, maka kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima dengan hasil:  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,527 > 2,024$ ) dan juga dapat diketahui dari nilai hasil *postest* belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana siswa kelas IVA memiliki nilai yang lebih tinggi daripada nilai pada kelas IV B, yaitu diperolehnya nilai  $80 > 73$ .

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Model Pembelajaran *teams game tournament* (TGT) Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah Kota Bengkulu dengan dibuktikan dari hasil uji “t” yang diperoleh hasil  $t_{hitung} = 2,527$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 38 (40 – 2) pada taraf signifikan 5% diperoleh angka =2,024, yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (2,527 > 2,024) maka  $H_0$  ditolak. Maka, dengan demikian  $H_a$  pada penelitian yang dilaksanakan diterima, yakni terdapat pengaruh hasil belajar IPA siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* TGT di MI Ikhwanul Djauhariah Kota Bengkulu.

#### **B. Saran**

Dari masalah, hipotesis dan hasil yang diperoleh di dalam penelitian ini, maka diharapkan bisa memberikan saran atau pendapat yang bisa dikontribusikan kepada berbagai pihak agar dapat bermanfaat di dalam kehidupan. Sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* TGT berbantu media *card sort* yang dapat meningkatkan dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran IPA.

2. Bagi Peserta Didik, diharapkan agar bisa menerima perbedaan antara individu masing-masing dan belajar secara efektif serta bisa memperoleh hasil yang optimal.
3. Bagi Peneliti Lainnya, diharapkan bisa mengembangkan variabel penelitian yang lainnya seperti kerja sama, motivasi, fisik dan yang lainnya.
4. Bagi Berbagai Pihak yang Terkait, diharapkan bisa mengatasi berbagai kelemahan-kelemahan yang terdapat di dalam penggunaan model pembelajaran TGT pada kegiatan pelaksanaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar. Saifuddin. 2008. *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: KENCANA.
- Cahyaningsih, Ujiati. Edisi Januari 2007. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Turnament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD*, Cakrawala Pendas Vol. 3 No. 1.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen, RI. 2005. *Alqur-an Terjemahan*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- Gunarta, I Gede. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang*, (Jurnal Singaraja, Vol. 01 No. 02 tahun 2018)
- Hartanti, Neneng. 2017. *Statistika untuk analisis data penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hartini, Rosma. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Bengkulu, IAIN.
- Hariyanto dan Warsono. 2017. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Noor, Juliansyah. 2016. *Metodologi Penelitian: skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

- Rachmawati dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Sadiman, S. Arief. (dkk). 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Septiawan, Edi Agus I Made. 2017. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA*. Univ. Ganesha Vol. 5 No. 2
- Silberman, Mel. 2005. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Depok: Pustaka Insan Madani.
- Slavin, E. Robert. 2015. *Cooperative Learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. Fungsi dan mekanisme penetapan kriteria ketuntasan minimal KKM. <https://akhmad.sudrajat.wordpress.com/2008/08/15/pengertian-fungsi-dan-mekanisme-penetapan-kriteria-ketuntasan-minimal-kkm>, diakses tanggal 22 Januari 2020.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.  
Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*.  
Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Syaodih Nana. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT  
Remaja RosdaKarya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*  
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: konsep, landasan  
dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan  
(KTSP)*. Jakarta: PT Fajar Interparatama Mandiri.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu konsep, strategi, dan implementasinya  
dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT  
Bumi Aksara.
- Wahyudi, Bambang. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung : Sulita.
- Wawan, A dan M, Dewi. 2010. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan Sikap dan  
Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Wisudawati, W Asih dan Sulistyowati, Eka. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*.  
Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaikiyatu, Maulidina, dkk. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
TGT Berbantu Media TTS terhadap hasil belajar siswa, JPSP Vol. 4  
No. 2*