

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
PADA PELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 74 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh :  
**OKA EFTIA**  
NIM 1416242818

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS ( FTT )  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
(UIN FAS) BENGKULU  
TAHUN 2022 M / 1443 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Oka Eftia  
NIM : 1416242818  
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris / PGMI

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul :

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
PADA PELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
IV SD NEGERI 74 KOTA BENGKULU**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, Februari 2022



**Oka Eftia**

NIM. 1416242818





**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Bengkulu, Februari 2022

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamuua'laikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan,  
dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* Pada  
Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD  
Negeri 74 Kota Bengkulu.

Nama : Oka Eftia

NIM : 1416242818

Jurusan : Tarbiyah dan Tadris

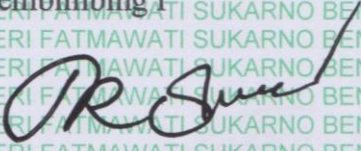
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)


Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan  
kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk diujikan dalam  
Sidang Munaqasyah.

*Wassalamualikum Wr. Wb.*

Pembimbing 1

Pembimbing 2

  
**Dra. Hj. Rosma Hartiny, M.Pd**  
NIP. 195609031980032001

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





**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu”, yang disusun oleh Oka Eftia, NIM. 1416242818, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Selasa, 25 Januari 2022, dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua

Drs. Sukarno, M.Pd

NIP. 197610205200003102

Sekretaris

Zubaidah, M.Us

NIDN. 2016047202

Penguji I

Dr. Adisel, M.Pd

NIP. 197612292003121004

Penguji II

Masrifa Hidayani, M.Pd

NIP. 197506302009012004

Bengkulu, Januari 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Mus Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



Nama : Oka Eftia  
NIM. : 1416242818  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah pengaruh yang signifikan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Adapun jumlah populasi siswa adalah 302 siswa. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes, dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe TGT* terhadap hasil belajar. Dengan dibuktikan dari hasil pengujian uji "t" diperoleh  $t_{hitung} = 6,11$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 28 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,374. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,11 > 0,374$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

*Kata kunci: Model Kooperatif, Team Games Tournament, Hasil Belajar*

Name : Oka Eftia  
NIM. : 1416242818  
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education

### **ABSTRACT**

The purpose of this study was whether there was a significant effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative model on the science learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 74 Bengkulu City. This research method is experimental research. The population in this study were all students at SD Negeri 74 Bengkulu City. The number of student population is 302 students. The data collection techniques in this study used observation, tests, and documentation techniques. The results of this study indicate that: the effect of the TGT type cooperative learning model on learning outcomes. As evidenced by the results of the "t" test, it is obtained that  $t_{count} = 6.11$  while  $t_{table}$  with  $df$  28 at a significant level of 5% is 0.374. Thus  $t_{count} > t_{table}$  ( $6.11 > 0.374$ ) which means the working hypothesis ( $H_a$ ) in this study is accepted, namely that there is a difference between the use of the TGT type cooperative learning model and without using the TGT type cooperative learning model on the fourth grade students' science learning outcomes. at SD Negeri 74 Bengkulu City.

*Keywords: Cooperative Model, Team Games Tournament, Learning Outcomes*

**MOTTO**

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

**Artinya:**

**“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”**

**(Q.S. Al-Insyirah: 6)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengharapkan keridhaan Allah SWT ku persembakan hasil jerih payahku selama ini kepada:

1. Ayahku (Dirman) Ibuku (Susita) tercinta yang selalu memberikan semangat, doa pengorbanan baik material maupun moril demi kesuksesan dan kebesaranku
2. Saudara kandungku, Lihar Okdelita, Muhammad Rayyan,.
3. Untuk kakek dan nenek ku Teguh, Juswan, Walani, Nihar, Jatun, Risti, dan seluruh keluarga yang teah memberi motivasi dan arahan.
4. Seluruh guru-guruku dari SD sampai SMA beserta para dosen yang telah memberi ilmu yang digunakan baik didunia maupun diakhirat.
5. Semua teman-teman angkatan 2014 khususnya prodi PGMI yang selalu memberikan bantuan baik itu berupa pengalaman, ilmu dan dukungan serta motivasi
6. Bangsa, Negara, Agama, dan Almamater UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia serta hidayah-nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi dengan judul “**Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu**”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada jujungan kita Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penulis sangat menyadari, bahwa selesainya Skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. K. H. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di kampus UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Tadris periode 2017/2021 dan Sekjur Adi Saputra, M.Pd UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Ag selaku Ketua Prodi PGMI UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan motivasi dalam arahan dalam menyusun skripsi ini.

5. Dra Hj Rosma Hartiny M. Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan ilmu, motivasi, didikan, semangat serta meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing menyangka penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Beti Dian Wahyuni, M.Pd.Mat selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan petunjuk, saran, dan motivasi hingga menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Syahril, S.Sos.I.,M.Ag selaku Kepala Perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dan telah memberikan fasilitas kepada penulis
9. Ely Dahliani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 74 Kota Bengkulu dan Dewan guru serta seluruh siswa SD Negeri 74 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam mengumpulkan data penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Harapan penulisan dimana pun dan sampai kapan pun semoga tali silaturahmi terus berjalan dengan baik.

Semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlipat ganda.  
Akhirnya atas segala kebaikan semoga menjadi amal sholeh bagi kita semua  
Amin Amin Ya Rabbal Alamin.

Bengkulu, .....2022  
Penulis

**Oka Eftia**  
NIM. 1416242818



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
D. Sistematika Penulisan .....	9

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kajian Teori .....	11
1. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Team Game Tournament</i> .....	11
a. Pembelajaran Kooperatif .....	11
b. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> .....	12
2. Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	20
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam .....	20
b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD .....	23
3. Hasil Belajar IPA .....	25

a. Pengertian Belajar .....	25
b. Pengertian Hasil Belajar.....	28
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	31
4. Langkah Model Pembelajaran Team Game Tounament dalam Pembelajaran IPA Materi “Sumber Daya Alam” .....	33
5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	35
6. Kurikulum IPA Kelas IV Sekolah Dasar .....	36
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	37
C. Hipotesis Penelitian.....	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian .....	47
E. Data dan Sumber Data .....	48
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	51

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	54
B. Hasil Penelitian .....	59
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	86

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	91
B. Saran.....	91

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	40
Tabel 3.1. Desain Eksperimen Nonequivalent Control Group Desaign .....	44
Tabel 3.2. Sampel Penelitian.....	47
Tabel 4.1. Daftar Nama Guru dan Administrasi SDN 74 .....	47
Tabel 4.2. Jumlah Siswa SDN 74 Kota Bengkulu .....	58
Tabel 4.3. Rangkaian Kegiatan Penelitian .....	60
Tabel 4.4. Tabel Nilai Pretest IVA.....	61
Tabel 4.5. Hasil Pretest Siswa IVA.....	61
Tabel 4.6. Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas IV A.....	62
Tabel 4.7. Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV A.....	63
Tabel 4.8. Daftar Nilai Pretest IV B.....	64
Tabel 4.9. Hasil Pretes siswa IV B.....	64
Tabel 4.10 Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas IV B.....	65
Tabel 4.11 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV B.....	66
Tabel 4.12 Daftar Nilai Posttest IVA.....	67
Tabel 4.13 Hasil Posttest siswa IV A.....	68
Tabel 4.14 Perhitungan Nilai Mean PosttestSiswa Kelas IV A.....	69
Tabel 4.15 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IV A .....	70
Tabel 4.16 Daftar Nilai Posttest IVB .....	71
Tabel 4.17 Hasil Posttest siswa IV B.....	71
Tabel 4.18 Perhitungan Nilai Mean Posttess Siswa Kelas IV B.....	72
Tabel 4.19 Frekuensi Hasil Posttest Siswa Kelas IV B .....	73
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X .....	75
Tabel 4.21 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X.....	77
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y .....	79
Tabel 4.23 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y.....	81
Tabel 4.24 Perbedaan antara hasil belajar siswa menggunakan Model pembelajaran cooperative tipe TGT hasil Posttest .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir .....	41
-------------------------------------	----



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. SK Judul
2. SK Pembimbing
3. SK Komprehensif
4. SK Penelitian
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Nota Penyeminar
7. Nota Pembimbing
8. Daftar Hadir Seminar
9. Lembar Bimbingan Proposal & Skripsi
10. Pedoman Observasi
11. Pedoman Wawancara
12. Foto Dokumentasi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan penting dalam menciptakan manusia-manusia berkualitas. Pendidikan memerlukan inovasi-inovasi yang sering dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tidak mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Semua orang mengetahui dan menyadari bahwasanya pendidikan itu sangat penting karena pendidikan adalah proses utama dalam perkembangan kemajuan suatu peradaban dan untuk menjamin kelangsungan hidup suatu masyarakat umum baik secara negara maupun bangsa. Dalam hal ini pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran di sekolah pengkajian proses pembelajaran menuju kearah yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peranan guru sebagai ujung tombak pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, guru harus mampu

---

<sup>1</sup> UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

menyajikan pembelajaran yang bermakna tidak terkecuali pada mata pelajaran IPA.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di sekolah dasar (SD) karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar (SD/ sederajat sampai SMP/ sederajat). Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Pendidikan IPA sebagai bagian dari pendidikan umumnya memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya didalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan IPA dan teknologi.

Pendidikan IPA juga diharapkan dapat menjadi wahana peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006

Rendahnya hasil belajar IPA siswa tersebut juga bisa dipengaruhi dari cara mengajar guru di kelas serta kemampuan guru dalam mengatur iklim pembelajaran dalam kelas. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru tanpa diberikan juga kesempatan untuk bertanya dan mengembangkan diri. Pada hakikatnya, proses pembelajaran itu tidak hanya berpusat pada guru saja tetapi siswa seharusnya ikut aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sebagaimana Allah menjelaskan dalam Q.S. Ali-Imran ayat 190:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي  
الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾

Artinya : “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal”. (Q.S. Ali Imran: 190)

Pada ayat tersebut terlihat bahwa orang yang berakal (Ulu al-Albab) adalah orang yang melakukan dua hal yaitu tazakkur yakni mengingat Allah SWT dan tafakkur yaitu yang memikirkan ciptaan Allah SWT. Dengan melakukan dua hal tersebut ia sampai kepada hikmah yang berada di balik fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di dalamnya menunjukkan adanya Allah SWT.

Dalam konsep kurikulum 2013 tidak hanya guru yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, tetapi siswa juga pada dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru tetapi siswa juga mampu menangkap konsep-konsep materi yang di



ajarkan. Semua itu bisa dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan membelajarkan siswa yang lain.<sup>3</sup>

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode instruksional di mana siswa dalam kelompok kecil belajar sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik. Dari dua pendapat di atas memiliki prinsip yang sama, yaitu suatu model pembelajaran untuk membangun kerja sama antar siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif juga merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam model pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan masing-masing. Pembelajaran ini memiliki berbagai macam model. Diantaranya yaitu *Jigsaw*, *NHT (Numbered Head Together)*, *STAD (Student Teams Achievement Division)*, *TGT (Team Games Tournament)*, *TSTS (Two Stary TwoStary)*, *GI (Group Investigation)*, dll.<sup>4</sup>

Pengimplementasian pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran IPA, peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Dengan model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam suatu kelompok kecil tanpa harus ada reinforcement. Selain itu, model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat menumbuhkan tanggung jawab,

---

<sup>3</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung:Pustaka Setia), h. 56

<sup>4</sup> Efi Miftah Faridli, Sri Harminto, dkk, *Model-modal Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta: 2015), h.55

kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran khususnya IPA sudah tidak ada lagi pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru saja.

Model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* ini dalam penerapannya pada pembelajaran diawali dengan penyampaian materi (*class presentation*). Selanjutnya pembentukan kelompok secara heterogen terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Kemudian setelah mendalami materi secara berkelompok tiap anggota kelompok bersaing dengan jujur untuk mendapatkan skor dari *game* dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan bernomor. Selanjutnya anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok maju dalam turnamen yang dilakukan di akhir minggu atau akhir unit pembelajaran, dan diakhir pembelajaran unit masing-masing tim dan individu mendapatkan penghargaan sesuai rata-rata skor yang didapatkan.

Pada model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), terdapat komponen berupa *game* dan *tournament* yang tentunya disukai oleh siswa. Dengan adanya *game* dan *tournament* menimbulkan persaingan dalam suasana yang kondusif untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga dengan persaingan tersebut siswa akan merasa lebih tertantang agar menjadi yang terbaik. Dengan demikian proses pembelajaran dengan *tournament* akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan minat siswa terhadap pelajaran pun menjadi meningkat. Selain itu dalam adanya penghargaan kelompok dalam model TGT juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa.

Pemberian penghargaan terhadap kelompok yang mencapai kriteria tertentu dapat mengairakan semangat belajar dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya. Selain itu, penghargaan kelompok membuat siswa merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan dan akan terus-menerus melakukan hal positif tersebut. Adanya penghargaan tersebut juga menumbuhkan rasa kebanggaan pada setiap anggota kelompok, dengan adanya kebanggaan dan pengakuan dari orang lain maka dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu, dalam pembelajaran IPA di kelas IV metode pembelajaran masih monoton, hanya menggunakan metode ceramah di depan kelas dan sekali dalam bab tertentu menggunakan metode demonstrasi. Guru menjelaskan materi pokok yang dipelajari di depan kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pada saat guru melakukan demonstrasi, siswa hanya melihat dan mencatat secara individu apa yang dia dapat dari penjelasan guru melakukan demonstrasi tanpa tahu bagaimana itu terdapat. Guru juga kurang memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi atau belajar secara berkelompok. Sehingga interaksi antara guru dan siswa masih kurang optimal dan menyebabkan siswa bersikap pasif, serta kurang termotivasi untuk semangat belajar. Selanjutnya sebagian siswa hasil belajarnya belum mencapai

standar KKM yakni 70. Sehingga perlu untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan model yang tepat yang digunakan oleh guru.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal di atas, maka perlu kiranya penulis melakukan penelitian ini guna untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ditemui di lapangan tersebut, serta harus ada langkah dan upaya guru untuk melakukan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efisien yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, dan mencapai standar KKM yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis melanjutkan penelitian yang dengan judul **”Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Adakah pengaruh yang signifikan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, observasi ini dilaksanakan dengan tujuan masalah sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh yang

---

<sup>5</sup> Observasi dilakukan di SDN 74 Kota Bengkulu pada tanggal 19 Maret 2021



signifikan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam pendidikan IPA. Wujud sumbangan itu adalah hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk perkembangan ilmu pendidikan dalam menerapkan modal pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

### b. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti serta diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian yang terkait dan memberikan sumbangan penelitian dalam dunia pendidikan.

#### b. Bagi Guru

Untuk menambahkan wawasan dan referensi bagi guru tentang pembelajaran dengan model yang lebih bervariasi untuk menumbuhkan motivasi siswa belajar secara aktif, partisipatif dan tidak hanya berpusat pada guru sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

c. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam belajar secara berkelompok, meningkatkan keterampilan sosial siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dengan digunakan untuk memperbaiki dan menunjukkan serta meningkatkan mutu pendidikan.

#### **D. Sistematika Penulisan**

Dalam pembahasan ini penulis menggunakan sistematika menuliskan dengan membuat rincian sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian teori yang membahas tentang: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament, Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Team Game Tournament; Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD, Hasil Belajar IPA, Pengertian Belajar, Pengertian Hasil Belajar, Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar, Langkah Model Pembelajaran Team Game Tournament dalam Pembelajaran IPA Materi “Sumber Daya Alam”,

Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Kurikulum IPA Kelas IV Sekolah Dasar, Penelitian Terdahulu; Kerangka Berpikir.

BAB III: Metode penelitian yang membahas tentang jenis penelitian, Setting Penelitian; Subjek Penelitian; Sumber Data; Teknik Pengumpulan Data; Prosedur Penelitian; Teknik Analisis Data.

BAB IV: Hasil penelitian ini terdiri fokuskan untuk membahas temuan penelitian dan interpretasi hasil penelitian.

BAB V: Penutup yan terdiri dari kesimpulan dan saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

###### a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam metode pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan serta mempelajari materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dengan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>6</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang diarahkan oleh guru. Ada beberapa yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil yang maksimal, antara lain:

- 1) Dalam satu kelompok mempunyai tujuan yang harus dicapai bersama.
- 2) Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individu terhadap pengukuran keberhasilan kelompok.
- 3) Saling membantu memberi informasi dan memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

---

<sup>6</sup> Sugiyanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif*.( Sukarta: Yuma Pustaka: 2008), h. 35



- 4) Dalam satu kelompok setiap anggota kelompok dituntut untuk berinteraksi satu sama lain.
- 5) Satu kelompok perlu mendiskusikan masalah yang dihadapi.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam metode pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran.<sup>7</sup>

b. Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

1) Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Model pembelajaran *Team Game Tournament* secara umum sama saja dengan STAD berpendapat bahwa ada langkah-langkah atau komponen utama yang dilakukan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yaitu sebagai berikut:

- a) Presentasi kelas (*Class Presentation*)
- b) Belajar Kelompok (*Team*)
- c) *Game*
- d) *Tournament*
- e) *Rekognisi*

*Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status dan mengandung unsur permainan dan

---

<sup>7</sup> Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.*( Yogyakarta : Pustaka Pelajar), h. 67

reinforcement. Dalam *Team Game Tournament* digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan dari anggota tim yang lain mencapai hasil atau skor serupa pada waktu tahap (*Team*). Komponen-komponen dalam *Team Game Tournament* adalah penyajian materi, *Team Game*, turnamen dan rekognisi.<sup>8</sup>

Permainan dalam *Team Game Tournament* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang dibaliknya telah diberi jawaban dari pertanyaan tersebut dan dimasukkan dalam amplop/wadah. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu pertanyaan dari amplop/wadah untuk menjawab pertanyaan dengan benar. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dipakai dalam turnamen ini dapat berperan sebagai penilai alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran kelompok yang menggunakan permainan dalam aktivitas belajarnya yang bertujuan agar siswa dapat belajar

---

<sup>8</sup> Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 87

lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.<sup>9</sup>

## 2) Prodesur Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Komponen utama dalam prosedur *Team Game Tournament* ada 5 macam.

- a) *Presentasi kelas*, penyampain materi dalam presentasi kelas dilakukan oleh guru dan biasanya dilakukan secara langsung, ceramah atau diskusi yang dipimpin oleh guru,
- b) *Team*, tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Tim memberikan dukungan bagi kinerja kelompok akademik siswa.
- c) *Game*, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- d) *Tournament*, sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit. Kompetesi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan hal yang terbaik.

---

<sup>9</sup> Trianto, Model Pembelajaran Terpadu ( Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 102

- e) *Rekognisi*, tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.
- 3) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Kelebihan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* antara lain:

- a) Model *Team Game Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
- c) Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d) Dalam pembelajaran ini membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *Tournament* dalam model ini.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Agustini, Rudiana, dkk. Implementation of cooperative learning Model *Team Game Tournament* ( TGT) Typewith Structure Exerceie Method To Gainimprove Motivation Ind Student's Learning Outcome On Hydrolysis Matter at Sman I Kebomas-Gresik. UNESA Journal of Chemistry Education (2014)

Kekurangan dalam penerapan model *Team Game Tournament* dalam pembelajaran antara lain:

- a) Membutuhkan waktu yang lama
- b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus menyiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Dalam uraian di atas bisa kita simpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga guru harus mampu dalam mengalokasikan waktu dan persiapan.

Dalam penelitian ini model pembelajaran ini model pembelajaran koopertaif tipe *Team Game Tournament* dalam penelitian ini akan sedikit divariasikan pada saat tahap presentasi kelas dan tahap *team* akan divarisaikan. Model *Team Game Tournament* sendiri terdiri dari lima komponen yang antara lain sebagai berikut:

- 1) Presentasi kelas
- 2) Team
- 3) *Game*
- 4) Tournament
- 5) Rekognisi tim

Lebih jelasnya lagi, pada penelitian ini pembelajaran diawali dengan penyajian materi (presentasi kelas). Dalam tahap ini guru mengkombinasikan penyampaian materi dengan *Concept Mapping* (penyusunan peta konsep), yaitu cara lain untuk menguatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap bahan-bahan atau materi yang dipelajari.

Tahap (persentasi kelas) dan (*team*) dilakukan dengan pembentukkan kelompok secara heterogen terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompok pada saat *game* atau permainan. Selanjutnya, pemberian materi dalam bentuk vedio pembelajaran, kemudian menyiapkan potongan kartu yang berisi konsep-konsep.

Selanjutnya tiap kelompok mencoba membuat suatu peta konsep dari potongan-potongan kartu konsep materi dengan menghubungkan garis dari satu kartu konsep ke kartu konsep lainnya, sehingga menggambarkan hubungan antar konsep. Peserta didik juga di mintak memberikan penjelasan dari tiap-tiap garis penghubung antar konsep-konsep tersebut. Setelah selesai setiap kelompok mempretasikan hasil susunan kartu konsep mereka dan di lakukan evalusai/koleksi bersama-sama.

Kemudian setelah mendalami materi secara berkelompok, masuk dalam tahap (*Game*). Setiap anggota kelompok bersaing

secara sehat untuk mendapatkan skor dari *game* dalam bentuk kartu pertanyaan-pertanyaan yang berada dalam amplop. Setiap kelompok akan mendapatkan amplop yang berbeda dan setiap anggota kelompok bergantian membacakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam amplop. Setelah semua kartu pertanyaan dalam amplop telah habis, setiap kelompok menukarkan dengan amplop yang berbeda pada kelompoknya sampai mereka mendapatkan 4 amplop yang berbeda. Dan tidak lupa tiap anggota kelompok mencatat skor yang mereka dapat.

Selanjutnya, anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok maju dalam (turnamen) yang dilakukan di akhir minggu atau akhir unit pembelajaran. Dan diakhir pembelajaran unit masing-masing tim dan individu mendapatkan penghargaan sesuai rata-rata skor yang didapatkan.<sup>11</sup>

#### 4) Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Semua proses belajar yang terjadi tidak terdapat dari teori-teori belajar yang mendasari. Teori belajar yang mendasari pembelajaran IPA dengan model *Team Game Tournament*.

##### a) Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang

---

<sup>11</sup> Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* ( Jakarta: Rineka cipta, 2010), h. 102-104



telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan (*discovery*) sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Inti sari konstruktivisme adalah bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri.

Teori ini mendasari munculnya pembelajaran kolaboratif atau kooperatif, pembelajaran berbasis masalah (PBI), dan pembelajaran kontekstual. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi berubah dari waktu ke waktu, pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis, dan merupakan proses.

#### b) Teori Belajar Kognitif

Dalam persepsi teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behaviorial meskipun hal-hal yang bersifat behaviorial tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Belajar adalah proses aktif mental untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati).

Model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk hasil belajar siswa digali melalui proses daya input dan pemikiran sehingga sesuai dengan teori belajar kognitif.

### c) Teori Belajar Bruner

Teori belajar bruner menyatakan bahwa yang terpenting dalam belajar adalah cara-cara bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan mentransformasikan informasi yang diterimanya secara aktif.

Pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentranformasikan informasi yang diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan.

Dihubungkan dengan teori bruner, model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam pelaksanaannya siswa memperoleh informasi dan mentranformasikan informasinya kerja permainan yang menarik bagi siswa yaitu dalam penyusunan kartu konsep, *game* dan turnamen.<sup>12</sup>

## 2. Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

### a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kemampuan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat

---

<sup>12</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* ( Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 98

menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta propek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Maka pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di sekolah semua jenjang sekolah dasar dan menengah, karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar.

Pada hakikatnya IPA merupakan suatu produk, proses, dan sikap ilmiah serta teknologi.

#### 1) IPA sebagai produk

IPA sebagai produk dapat dijelaskan bahwa pengetahuan tentang alam dikemas dalam suatu fakta-fakta, hukum-hukum, prinsip-prinsip, klasifikasi, struktur dan lain sebagainya. Produk tersebut menuntut siswa untuk memahami segala tentang alam, menghayatinya, atau menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### 2) IPA sebagai proses

Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses/cara kerja dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan

mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

### 3) IPA sebagai sikap ilmiah

Segala sesuatu yang terjadi di alam, bukan tanpa sebab terjadi begitu saja. Oleh karena itu, IPA sebagai sikap ilmiah menuntut siswa agar mampu menanggapi gejala alam dengan bijaksana.

### 4) IPA sebagai teknologi

Perkembangan zaman yang semakin pesat membawa era baru dalam lingkup dunia modern, modernisasi tersebut terkait erat dengan sains yang menghasilkan teknologi-teknologi canggih yang sangat berguna dalam kehidupan makhluk hidup terutama manusia. Oleh karena itu, pemahaman terhadap sains sangat vital untuk dipelajari oleh peserta didik muda (SD) sebagai pemahaman dasar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di semua jejang sekolah dasar dan menengah, karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar agar siswa mampu memahami dan menghayati

materi yang ada kemudian mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>13</sup>

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) memiliki ruang lingkup makhluk hidup, benda-benda dan sifatnya, energi, dan juga alam semesta. Seperti yang telah tertuang pada permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar isi, ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD yaitu sebagai berikut:

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

Dalam Ilmu Pengetahuan Alam setidaknya-tidaknya ada sembilan aspek dari ilmiah yang dapat dikembangkan pada anak usia SD/MI, yaitu:

- 1) Sikap ingin tahu
- 2) Sikap ingin mendapatkan sesuatu
- 3) Sikap kerja sama

---

<sup>13</sup> Asih Widi Wisudawati, Eka Sulis yawati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014) h, 1

- 4) Sikap tidak putus asa
- 5) Sikap tidak berprasangka
- 6) Sikap mawas diri
- 7) Sikap bertanggung jawab
- 8) Sikap berpikir bebas
- 9) Sikap kedisiplinan diri

Pemerintah juga telah mendapatkan standar kompetensi dalam standar ini K13 yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaannya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Dari tujuan-tujuan pembelajaran IPA SD yang telah dipaparkan di atas, semakin jelaslah bahwa proses belajar mengajar IPA di sekolah dasar lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses hingga siswa dapat menentukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa sendiri. Maka perlu adanya jika guru kelas mampu merancang pembelajaran IPA yang inovatif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan dan menerapkan sendiri ide-idenya.

Dalam penelitian ini pembelajaran IPA yang akan dilaksanakan yaitu materi sumber daya alam, yang menjelaskan hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, dan menjelaskan hubungan sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan.<sup>14</sup>

### **3. Hasil Belajar IPA**

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

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan,

---

<sup>14</sup> Shoimin, Aris, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* ( Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2014), h. 68



sikap dan sebagainya. Setiap perilaku ada yang tampak atau dapat diamati, dan ada pula yang tidak diamati.<sup>15</sup>

Belajar adalah perubahan kemampuan dan disposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu periode tertentu dan bukan merupakan hasil dari proses pertumbuhan. Mayer yang dikutip oleh Seels dan Rita mengemukakan pendapat yang hampir sama mengenai belajar yaitu menyangkut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Perubahan yang dimaksud dalam definisi tersebut adalah perubahan yang relatif menetap. Artinya belajar terjadi jika perubahan itu tetap dalam masa yang relatif lama dalam masa kehidupan seseorang.

Mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. mengemukakan lima hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan belajar yaitu: (1) belajar menunjuk pada suatu perubahan tingkah laku,(2) perubahan tingkah laku tersebut relatif menetap,(3) perubahan tingkah laku tersebut tidak terjadi segera setelah mengikuti pengalaman belajar,(4) perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil pengalaman dan latihan,(5) pengalaman dan latihan harus diberi penguatan.

Berdasarkan pendapat di atas maka belajar dapat disimpulkan bahwa dalam belajar mengandung tiga pokok, yaitu: (1) belajar

---

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.36

mengakibatkan perubahan kemampuan atau perilaku,(2) perubahan kemampuan atau perilaku yang terjadi bersifat relatif menetap,(3) perilaku tersebut disebabkan karena hasil adanya latihan atau pengalaman dan bukan karena proses dari pertumbuhan atau kematangan.

Seseorang belajar pada dasarnya didorong oleh keinginannya untuk mengembangkan perilakunya yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan. Dengan demikian seseorang atau peserta didik belajar karena adanya bermacam-macam rangsangan dari lingkungan sekitarnya sehingga interaksi dengan lingkungan. Dorongan ini merupakan masukan bagi peserta didik, sedangkan perubahan perilaku peserta didik merupakan keluarannya. Hal ini berarti dengan belajar seseorang dapat mengubah perilakunya dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dengan belajar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap tertentu. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dinyatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari belajar.<sup>16</sup>

#### b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan tau

---

<sup>16</sup> Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Gowok Sleman, 2010), h. 31-33

pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

Dalam proses belajar memang dibutuhkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan lingkungan belajar, seperti yang telah ditegaskan dalam UU No.20/2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 tentang pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran, interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta lingkungan belajarnya ini menghasilkan suatu pengalaman belajar. Dan pengalaman belajar inilah yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dengan perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. Dari beberapa uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajarinya, jadi jika peserta didik mempelajari

pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah penguasaan konsep.<sup>17</sup>

Hasil belajar mengemukakan adanya lima kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Keterampilan intelektual adalah suatu kemampuan yang membuat seseorang menjadi kompeten terhadap sesuatu sehingga ia dapat mengklasifikasi, mengidentifikasi, mendemonstrasikan dan menggeneralisasikan suatu gejala.

Strategi kognitif adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengontrol aktifitas intelektualnya dalam mengatasi masalah yang dihadapinya. Informasi verbal adalah kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan bahasa lisan dan tulisan dalam mengungkapkan suatu masalah atau gagasan. Sikap adalah suatu kecenderungan pada diri seseorang dalam menerima atau menolak suatu objek sikap, sedangkan keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk mengkoordinasikan semua gerakan secara teratur dan lancar dalam keadaan sadar.

Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang

---

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2013), h. 5

berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya. Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensori-motorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

Kaitannya dengan hasil belajar dibagi ke dalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkenaan dengan tujuan-tujuan yang berkenaan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan motorik dan manipulasi bahan atau objek.<sup>18</sup>

Keberhasilan ranah kognitif pada penelitian ini adalah menunjukkan contoh berbagai jenis sumber daya alam yang ada di Indonesia, mengklasifikasikan jenis sumber daya alam berdasarkan manfaatnya, mengklasifikasikan jenis sumber daya alam berdasarkan sifatnya, mengklasifikasikan jenis sumber daya alam berdasarkan jenis, mengidentifikasi hubungan antara sumber daya alam berdasarkan dengan lingkungan, mengidentifikasi hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan, mengemukakan

---

<sup>18</sup> Rosma Hartiny San's, *Op.cit.* h. 34-37

contoh dalam kehidupan sehari-hari hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan, menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan. Dasar dari penentuan ini adalah Standar isi tahun 2006 kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan dan menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor-faktor yang berasal dari individu.

Faktor-faktor intern akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi: kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Selain faktor internal di atas juga terdapat faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar individu, faktor ekstern meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi keberhasilan belajar diantaranya (1) latar belakang peserta didik mencakup kecerdasan, bakat, dan minat, (2) pengajar profesional, (3) pembelajaran yang partisipatif dan interaktif, (4) sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, (5) kurikulum, (6) lingkungan, (7) atmosfer kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif, demokratis dan situasional, (8) pembiayaan yang memadai.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian beberapa ahli di atas, tergambar bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, selain berasal dari dalam diri siswa sendiri (*intern*) yang meliputi kecerdasan intelektual, kondisi fisik, mental emosional, dan kemampuan berinteraksi, juga faktor dari lingkungan meliputi lingkungan keluarga, lingkungan belajar dan lingkungan pergaulan.

Sehingga dengan adanya penelitian ini hasil belajar hanya dibatasi pada ranah kognitif siswa, yaitu dengan mengadakan evaluasi setiap akhir pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan teknik tes. Tes yang dilakukan berupa tes tertulis dalam bentuk tes objektif pilihan ganda.

---

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h, 34



#### **4. Langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dalam Pembelajaran IPA Materi “Sumber Daya Alam”**

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi “ Sumber Daya Alam” dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* diadaptasi dari.

##### a. Presentasi Kelas

Tahap presentasi kelas di penelitian ini, guru bertindak sebagai pengawas siswa. Dalam tahap ini guru mengkombinasikan penyampaian materi dengan *Concept Mapping* (penyusunan peta konsep), yaitu cara lain untuk menguatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap bahan-bahan atau materi yang dipelajari. Tahap (presentasi kelas) dilakukan dengan pemberian materi “Sumber Daya Alam” dalam bentuk video pembelajaran materi untuk di pahami, kemudian menyiapkan potongan kartu yang berisi konsep-konsep materi.

Selanjutnya setiap kelompok mencoba membuat suatu peta konsep dari potongn-potongan kartu konsep materi dengan menghubungkan garis dari satu kartu konsep. Peserta didik juga diminta memberikan penjelasan dari tiap-tiap garis penghubung antar konsep-konsep tersebut. Setelah selesai masing-masing kelompok mempersentasikan hasil susunan kartu konsep mereka dan dilakukan evaluasi/koreksi bersama-sama.

b. Team

Tahap (*team*) guru melakukan pembentukkan kelompok secara heterogen terdiri dari 4-5 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompok pada saat *game* atau permainan. Dalam penelitian ini kelompok ini bekerjasama dalam menyusun kartu konsep menjadi peta konsep.<sup>20</sup>

c. *Game*

Tahap (*game*), setiap anggota bersaing secara sehat untuk mendapatkan skor dari *game* dalam bentuk kartu pertanyaan-pertanyaan yang berada dalam amplop. Guru membagikan amplop yang berbeda pada tiap kelompok dan setiap anggota kelompok bergantian membacakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam amplop. Setelah semua kartu pertanyaan dalam amplop telah habis, setiap kelompok menukarkan dengan amplop yang berbeda pada kelompok lain sampai mereka mendapatkan 4 amplop yang berbeda. Dan tidak lupa tiap anggota kelompok mencatat skor yang mereka dapat.

d. Tournament

Tahap (*tournament*), anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok maju dalam (*tournament*) yang dilakukan diakhir minggu atau akhir unit pembelajaran.

---

<sup>20</sup> Sani, Ridwan Abdullah, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 67

Pewakilan setiap kelompok adalah dua anggota kelompok yang mempunyai skor pada saat *game* paling tinggi. Pada tahap ini, guru memberikan pertanyaan kepada peserta turnamen dengan dua babak. Babak pertama adalah pertanyaan lemparan, yaitu guru memberikan pertanyaan urut dari peserta kelompok satu sampai akhir dan jika tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut di lempar kelompok sebelahnya. Babak kedua adalah pertanyaan rebutan, guru membacakan pertanyaan sampai selesai dan jika siswa baru boleh mengajungkan tangan setelah diberi aba-aba guru, dan boleh menjawab jika sudah ditunjuk oleh guru.

e. Rekognisi tim

Setelah semua tahap selesai, pada tahap ini guru membacakan hasil turnamen dan memberikan reward kepada kelompok turnamen yang mendapat juara 1, 2, dan 3. Kelompok yang memiliki skor tertinggi pada *game* juga mendapatkan reward. Disini itu mengapriasi kerja sama siswa dan usaha siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada tahap *game* dan turnamen.<sup>21</sup>

## 5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Anak-anak adalah individu-individu yang unik mereka berbeda satu sama lainnya, meskipun anak identik pasti memiliki perbedaan baik dari segi fisik maupun sifatnya. Keunikan dan perbedaan ini disebabkan oleh faktor genetik dan lingkungan yang mempengaruhinya. Untuk

---

<sup>21</sup> Saputro, Dewi Retno Sari, dkk,(2014) *Eksperi Mentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Dengan Strategi Peta Konsep pada Materi Segiempat Ditinjau dari Kemampuan Spasial Peserta Didik: Jurnal Elektronik Pembelajaran MTK.*

mengoptimalkan pembelajaran seorang guru harus mengetahui keunikan karakteristik tersebut sehingga proses pembelajaran selaras dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>22</sup> Siswa kelas IV sekolah dasar biasanya berumur antara 10-11 tahun.

Karakteristik perkembangan siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap itu siswa berpikir atas dasar pengalaman yang konkret atau nyata yang pernah dilihat dan dialami. Siswa belum mampu berpikir secara abstrak. Karakteristik yang muncul pada tahap ini dapat dijadikan landasan dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran bagi siswa SD. Pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu didesain menggunakan model, strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk dapat melihat, berbuat sesuatu, melibatkan diri dalam pembelajaran, serta mengalami langsung pada hal-hal yang dipelajari. Selain itu, diharapkan akan berdampak terhadap peningkatan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPA dan perubahan tingkah laku dari yang belum tahu menjadi tahu.

## **6. Kurikulum IPA Kelas IV Sekolah Dasar**

Dalam kurikulum IPA kelas IV Sekolah Dasar menggunakan Silabus K13. Perangkat pembelajaran khususnya silabus sangat penting untuk dimiliki oleh seorang guru kelas khususnya bagi kelas IV SD.

---

<sup>22</sup> Rosma Hartiny San's, *Op.cit.* h. 55

Pada kurikulum K13 terjadi banyak revisi dalam proses pembuatan perangkat pembelajaran mulaidari silabus sehingga RPP.

## **B. Kajian Pustaka**

1. Wulandari, dengan judul Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Sanur pada Tahun Ajaran 2013/2014.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan treatment pembelajaran, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran. Dengan mengikuti model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih bersemangat untuk belajar karena langkah-langkah pembelajarannya menarik untuk siswa.

Sedangkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan langkah-langkah yang pasti sesuai yang hanya menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat membelajarkan siswa, sehingga siswa cenderung hanya sebagai pelaku belajar yang pasif. Perbedaan suasana belajar seperti itu juga yang mempengaruhi semangat belajar siswa sehingga juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang diperoleh adalah nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,39 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 70,78. Analisis data yang

digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji t. Dengan kriteria pengujian jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dan  $\alpha = 5\%$ . Hasil uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,27 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,00 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,27 > 2,00$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur tahun ajaran 2013/2014.<sup>23</sup>

2. Putra, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Hidden Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD.

Dalam penelitian ini peneliti telah membuktikan perbedaan proses pembelajaran yang terjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memberikan dampak yang berbeda pula pada hasil belajar yang dimiliki siswa. Pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *Hidden Chart* menyebabkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam bekerja sama dengan siswa lainnya, menyampaikna pendapat, dan mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain. Ilmu yang diperoleh siswa juga akan lebih lama diingat karena diperoleh berdasarkan kerja kerasnya sendiri, sehingga hasil belajar juga akan meningkat.

---

<sup>23</sup> Wulandari, A.A Ratih, ddk (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournaments) terhadap hasil belajar IPA Ss Siswa kelas IV SDN 5 Samur pada Tahun Ajaran 2013/2014. E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*

Dengan demikian, hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal itu juga terbukti dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji="independent" sampel tak berkorelasi", yang menunjukkan bahwa varians kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah homogen serta berdasarkan jumlah siswa pada tiap kelas yang berbeda maka pola uji="t sampel tak berkorelasi" ini digunakan rumus *polled varians* dengan kriteria  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Hasil analisis uji="independent" sampel tak berkorelasi" didapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,47 > 2,02$  pada derajat kebebasan 37 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* dengan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun ajaran 2014/2015.<sup>24</sup>

3. Salam, dengan judul *Effects of using Team Game Tournament (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*.

---

<sup>24</sup> Putra, Nym, Andi Widya, dkk (2015) Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha



Pada penelitian ini peneliti menunjukkan bahwa dalam hasil belajar keseluruhan siswa dari kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang awalnya memiliki kesamaan dalam presentasi. Setelah siswa pada kelompok eksperimen telah menjalani model TGT mereka menunjukkan hasil belajar yang luar biasa sebagai diharapkan. Ini jelas diungkapkan efektivitas model TGT. Oleh karena itu, jika kedua kelompok siswa diberi perlakuan yang sama, akan ada ketempatan bagi mereka untuk mendapatkan hasil belajar yang sama.<sup>25</sup>

Tabel 2.1  
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Wulandari	Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT ( <i>Team Game Tournament</i> ) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Sanur pada Tahun Ajaran 2013/2014	1. Persamaan penelitian Wulandari dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai model pembelajaran kooperatif TGT 2. Pembelajaran yang dibahas adalah IPA	Penelitian Wulandari menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.
2	Putra	Pengaruh Model	1. Persamaan	Penelitian Putra

<sup>25</sup> Salam, Abdus, dkk (2015) Effects Of Using Team *Games* Tournaments (TGT) Cooperative Technique For Learning Mathematics In Secondary Schools Of Bangladesh, Malaysian Online Journal Of Educational Tecnology.

		<p>Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Media Hidden Chart</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD.</p>	<p>penelitian Putra dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai model pembelajaran kooperatif TGT 2. Pembelajaran yang dibahas adalah IPA</p>	<p>menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.</p>
3	Salam	<p><i>Effects of using Team Game Tournament</i> (TGT) Cooperative Techningque for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh.</p>	<p>Persamaan penelitian Salam dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai model pembelajaran kooperatif TGT</p>	<p>1. Penelitian Salam menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. 2. Penelitian Salam berfokus pada mata pelajaran Matematika, sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran IPA</p>

### C. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis yaitu :

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) menyatakan bahwa: “ada pengaruh yang signifikan Model Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu”.

2. Hipotesis Nihil Nol ( $H_0$ )

Hipotesis nihil menyatakan bahwa : “tidak ada Pengaruh yang signifikan Model Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono menyebutkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain terhadap kondisi yang dikendalikan. Data penelitian yang digunakan dalam penelitian berupa angka dan dianalisis menggunakan statistika, sehingga penelitian ini termasuk penelitian pendekatan kuantitatif.

Sugiyono menjelaskan terdapat empat desain penelitian eksperimen, yaitu *pre experimental design*, *true experimental design*, *factorial design*, dan *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design*. *quasi experimental design* adalah eksperimen yang memiliki perlakuan (*treatments*), pengukuran-pengukuran dampak (*outcome measures*), dan unit-unit eksperimen (*experimental units*) namun tidak menggunakan penempatan secara acak.

Desain tidak mempunyai pembatasan yang ketat terhadap randomisasi, dan pada saat yang sama dapat mengontrol ancaman-ancaman validitas. Penelitian ini memiliki perlakuan penggunaan metode pembelajaran yaitu metode jarimatika pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut dilakukan pengukuran dampak perlakuan penggunaan metode pembelajaran, namun, tempat penelitian tidak

dilakukan secara random tetapi sudah ditentukan terlebih dahulu yaitu SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

Sugiyono menyebutkan terdapat dua bentuk desain quasi eksperimen, yaitu *time-series design* dan *nonequivalent control group* desain. Penelitian ini menggunakan bentuk *nonequivalent control group*. Desain penelitian ini menggunakan metode *pretest* dan *posstest*. Desain penelitian ini membagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random.<sup>26</sup>

Oleh karena itu, desain penelitian ini disebut *nonequivalent control group* desain. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model Kooperatif *Team Game Tournament* sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru kelas. Namun penentuan kelas IV B sebagai kelas kontrol dan kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dilakukan secara acak.<sup>27</sup>

**Tabel 3.1**  
**Desain Eksperimen Nonequivalent Control Group Desain**

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
A	$O_1$	X	$O_3$
B	$O_2$	Y	$O_4$

Keterangan :

- A = kelompok eksperimen
- B = kelompok kontrol
- X = *treatment* kelompok eksperimen
- Y = perlakuan biasa

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, tahun 2015), h. 107

<sup>27</sup> *Ibid*, h. 107

$O_1$  = hasil *pretest* kelas eksperimen

$O_2$  = hasil *pretest* kelas kontrol

$O_3$  = hasil *posttest* kelas eksperimen

$O_4$  = hasil *posttest* kelas kontrol

Penelitian merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mencari pengetahuan baru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersikap korelasional. Jadi dalam penelitian ini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi).<sup>28</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat yang dipilih sebagai lapangan penelitian adalah SD Negeri 74 Kota Bengkulu, telah dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2021 sampai dengan 30 April 2021.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya adalah keseluruhan subjek peneliti dimana terdiri dari individu-individu yang diteliti dan hasil penelitiannya akan diberlakukan.<sup>29</sup> Sedangkan menurut Sugiono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

---

<sup>28</sup> *Ibid*, h. 59.

<sup>29</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.102

kesimpulannya.<sup>30</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Adapun jumlah populasi siswa adalah 302 siswa.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi teliti. Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Mengingat populasinya lebih dari 100 orang, maka penulis mengutip pendapat Arikunto''Apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil keseluruhan, akan tetapi jika subjeknya lebih dari seratus orang, maka lebih baik di ambil sekitar 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menentukan sampelnya dengan sistem sampel *random*, peneliti menentukan kelas IVA dan IVB. Dengan pertimbangan bahwa siswa yang terdapat dikelas tersebut dalam kriteria yang sama dan didukung dengan tidak ada kelas unggulan.

Sampel random adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Sugiyono, *op.cit.* h. 80

<sup>31</sup> *Ibid*, h. 82.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 28 siswa yang diambil secara acak. Adapun tabel sampel penelitian dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas Eksperimen IV A	28
2	Kelas Kontrol IV B	28

#### **D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian**

Defenisi operasional adalah defenisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang diamati. Ada dua prinsip dan fungsi penting defenisi operasional variabel, yaitu: pertama, defenisi operasional variabel adalah proses untuk menjadikan variabel penelitian dalam bentuk terukur dan empiris. Dengan dijadikannya dalam bentuk terukur dan empiris, maka konsep penelitian yang tadinya merupakan sebuah abstraksi, kini dapat dijadikan sebagai sesuatu yang nyata dan jelas.

Kedua, defenisi operasional variabel adalah batasan-batasan yang menyebabkan sebuah variabel memiliki kriteria yang pasti dan tetap. Dengan menetapkan defenisi operasional maka variabel-variabel penelitian akan dapat dikontrol dengan baik.<sup>32</sup>

Defenisi operasional dari variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto Op.cit. h. 109-110



1. Variabel Independen (X) dalam penelitian ini yaitu model Kooperatif *team game tournament*. Model Kooperatif *team game tournament* dalam mengajar adalah suatu keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam mengelola berbagai bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Misalnya, kemampuan guru dalam mempersiapkan bahan ajar, alat, metode serta rencana yang akan dibuat dalam pembelajaran.
2. Variabel Dependen (Y) variabel dependen dalam penelitian ini hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu perubahan sikap yang terjadi pada diri peserta didik selama dan setelah kegiatan pentransferan ilmu berlangsung. Maksudnya ialah, bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang tidak ada menjadi ada.

#### **E. Data dan Sumber Data**

##### 1. Jenis Data

Data hasil penelitian dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan dan tindakan responden, dokumen dan lain-lain. Sedangkan data kuantitatif adalah data pengukuran variabel yang dioprasionalkan dengan menggunakan instrumen.<sup>33</sup> Data dalam penelitian adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi yaitu melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Data yang

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *op.cit.* h. 80

ditemukan dalam penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah pengambilan data yang dihimpun langsung oleh peneliti. Dalam hal ini kepala sekolah, guru, siswa dan pihak yang terkait.
- b. Data sekunder adalah data yang terlebih dahulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh di luar penyelidik. Dalam hal ini data diperoleh dari pihak lain dan tidak langsung diperoleh dari subjek penelitian.

## 2. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Data-data tersebut terdiri atas dua jenis yaitu data yang bersumber dari manusia dan data yang bersumber dari non manusia serta data dikumpulkan yang berhubungan dengan data penelitian.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Observasi

Menurut S. Nasution observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Sutrisno Hadi mengumumkan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> *Ibid*, h. 145

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini dimaksud untuk memperoleh data tentang bagaimana kondisi obyektif penelitian, seperti keadaan obyek, letak geografis, gedung, sarana dan prasarana. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *team game tournament* dengan hasil belajar di SD Neregi 74 Kota Bengkulu.

## 2. Tes

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

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.<sup>35</sup> Dokumen bisa membentuk dalam tulisan, gambar, ataupun dalam bentuk karya monumental. Terkait dengan penelitian yang dilakukan di MIN 04 Seluma, maka penulis akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto kegiatan dan arsip selama melakukan penelitian. Dokumentasi pada penelitian juga meliputi profil sekolah yang terdiri dari sejarah sekolah,

---

<sup>35</sup> *Ibid*, h. 136

keadaan siswa, keadaan tenaga pendidik dan juga sarana dan prasarana sekolah.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Pra Syarat Hipotesis

#### a. Uji Normalitas

Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan ujinormalitas untuk menyelidiki bahwa sampel yang diambil untuk kepentingan penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam mencari normalitas instrumen menggunakan chi kuadrat dengan rumus:

$$x^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$x^2$  = chi kuadrat

$(f_o - f_h)^2$  = Banyaknya kelas interval

$f_h$  = banyak parameter

Apabila hasil uji normalitas chi kuadrat  $\geq$  chi kuadrat tabel maka data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal dan apabila hasil uji normalitas chi kuadrat  $<$  chi kuadrat tabel maka data tidak berdistribusi normal<sup>36</sup>

#### b. Uji Homogenitas

Pada dasarnya uji homogenitas dilakukan untuk

---

<sup>36</sup> *Ibid*, h. 95

menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada variasi antar kelompok. Dalam mencari reliabilitas intrumen, penulis menggunakan uji variasi terbesar dibanding variasi terkecil

$$F = \frac{V_{\text{terbesar}}}{V_{\text{terkecil}}}$$

Keterangan:

F = homogenitas

V = varians

Apabila hasil uji homogenitas F hitung  $\geq$  F tabel maka data homogen yang artinya varian setiap sampel sama dan apabila hasil uji homogenitas F hitung  $<$  F tabel maka data tidak homogen<sup>37</sup>

#### c. Uji Hipotesis

Agar dapat membuktikan hasil perhitungan dan untuk mengetahui signifikansi atau tidak, maka digunakan uji hipotesis yang menggunakan uji t. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan rumus uji t sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol

$n_1$  = jumlah siswa kelas eksperimen

---

<sup>37</sup> *Ibid*, h. 140

<sup>38</sup> *Ibid*, h. 197

$n_2$  = jumlah siswa kelas kontrol

$S_1^2$  = Varians hasil belajar kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varians hasil belajar kelas control

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan  $df$  atau  $db = (N_1 + N_2) - 2$  dengan taraf signifikan 5% maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya hasil penelitian ini tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan untuk  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $df$  atau  $db = (N_1 + N_2) - 2$  dengan taraf signifikan 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya hasil penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

##### **1 Sejarah Singkat Berdirinya SD 74 Kota Bengkulu**

Berdirinya SD Negeri 74 pada tahun 1976 pada saat itu adalah SD Inpres, berdirinya SD tersebut yang lokasi tanahnya adalah wakaf dari Bapak H. Zainaul Alm. Yang berukuran 82 x 78 M. Pada mulai diadakan pembukaan pelajaran baru yaitu pada tahun pelajaran 1976/1977 pada saat itu SD Negeri Inpres ini termasuk Wilayah Bengkulu Tengah dengan nomor SD Negeri 12 Pagar Dewa Kec. Talang Empat Kab. Bengkulu Tengah yang Kepala Sekolahnya yaitu Bapak Zainudin.

Dan pada Tahun 1986 atau wilayah Pagar Dewa masuk Kota Bengkulu yang kecamatannya adalah Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan sendirinya SD Negeri 12 masuk wilayah Kota Bengkulu dan sampai saat sekarang. Kepala Sekolahnya sudah beberapa kali pergantian:

- a) Pada masa wilayah Bengkulu tengah (SD Negeri 12) kepala sekolahnya adalah:
  - 1) Bpk. Zanudin
  - 2) Bpk. Sa'in
  - 3) Bpk. Syamsuddin
- b) Pada sudah masuk wilayah Kota Bengkulu ( SD Negeri 74) kepala sekolahnya adalah:

- 1) Ibu Zaleka
- 2) Bpk. Jahin L.
- 3) Bpk. Resmadi
- 4) Ibu Suriatmi
- 5) Bpk. M Yamin AK
- 6) Ibu Tuti Sugiarti, A. Ma. Pd
- 7) Ibu Jauhari, MM.Pd
- 8) Bpk. M. Yamin AK, S.Pd
- 9) Ibu Ely Dahliani, S.Pd (sampai sekarang)

## **2 Profil SD Negeri 74 Kota Bengkulu**

### **a. Identitas Sekolah**

- 1) Nama Sekolah : SD Negeri 74 Kota Bengkulu
- 2) NIS : 10702623
- 3) N.S.S : 101260208010
- 4) Provinsi : Bengkulu
- 5) Otonomi : Kota Bengkulu
- 6) Kecamatan : Selebar
- 7) Kelurahan : Pagar Dewa
- 8) Jalan : Adam Malik
- 9) Kode Pos : 38211
- 10) Telepon : (0736) 51269
- 11) Kelompok Sekolah : Inti
- 12) Akreditasi : A/5 Tahun



- 13) Tahun Berdiri : 1977
- 14) Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi dan Siang
- 15) Luas Bangunan : 3,720 M<sup>2</sup>
- 16) Jarak Ke Pusat Kecamatan : 1,5 km
- 17) Jarak Ke Pusat Otda : 8 km
- 18) Terletak Pada Lintasan : Kecamatan
- 19) Organisasi Penyelenggara : Pemerintah

**b. Visi : Beriman, berilmu, berprestasi dan terampil**

**c. Misi :**

- 1) Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap agama yang dianut dan mengamalkan dalam kegiatan sehari-hari
- 2) Melaksanakan PBM dan bimbingan secara efektif, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 3) Menumbuh kembangkan semangat berprestasi, rajin belajar, suka bekerja keras dan gemar membaca
- 4) Menjaga dan meningkatkan kedisiplinan, ketertiban dan kewibawaan sekolah
- 5) Mendorong aktivitas dan kreativitas warga sekolah
- 6) Meningkatkan keterlibatan komite sekolah dan masyarakat dalam memajukan pendidikan.

### 3 Data guru dan siswa

**Tabel 4.1**  
**Daftar Nama Guru dan Administrasi SDN 74 Kota Bengkulu**

No	NAMA	JK	JABATAN
1	Ely Dahliani S.Pd	P	KA. Sekolah
2	Dra. Khotamil	P	Guru Kelas
3	M. Yamin AK, S.Pd	L	Guru Kelas
4	Wahirin, A.Ma.Pd	L	Guru Kelas
5	Zumratulaini, S.Pd	P	Guru Kelas
6	Wadini, S.Pd	P	Guru Kelas
7	Zuryatunansi, S.Pd	P	Guru Kelas
8	Yahna, S.Pd	P	Guru Bud.Studi PAI
9	Unina, S.Pd	P	Guru Kelas
10	Masnidar, S.Pd	P	Guru Kelas
11	Karwidah, S.Pd	P	Guru Kelas
12	Arta Sihombing, S.Pd	P	Guru Kelas
13	Isnawarni, S.Pd	P	Guru Kelas
14	Efi Mulyani, S.Pd	P	Guru Kelas
15	Nilailah, S.Pd	P	Guru Kelas
16	Sisharti, S.Pd	P	Guru Kelas
17	Jasmawati, S.Pd	P	Guru Kelas
18	Asma, S.Pd	P	Guru Kelas
19	Rosmaini, S.Pd	P	Guru Kelas
20	Ermadi, S.Pd	L	Guru Bid. Studi Penjas
21	Yuliani, S.Pd	P	Guru Kelas
22	Ratna Dewi, S.Pd	P	Guru Bid. Studi PAI
23	Saraswati,S.Pd	P	Guru Kelas
24	Rihayati, S.Pd	P	Guru Kelas
25	Maimunah, S.Pd	P	Guru Kelas
26	Mutri,S.Pd	P	Guru Kelas
27	Tati Sumirah, S.Pd	P	Guru Kelas
28	Istanto, S.Pd	L	Guru Bid. Studi Penjas
29	Desminiarti, S.Pd	P	Guru Kelas
30	Ressy Heryantini, S.Pd	P	Guru Bid. Studi B. Inggris

#### 4 Data Siswa

Jumlah siswa SD Negeri 74 Kota Bengkulu 1 Tahun terakhir:

**Tabel 4.2**  
**Jumlah Siswa SDN 74 Kota Bengkulu**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
Kelas I	145 siswa
Kelas II	124 siswa
Kelas III	136 siswa
Kelas IV	126 siswa
Kelas V	127 siswa
Kelas VI	158 siswa
Jumlah total siswa: 816 siswa	

#### 5 Sarana Prasarana dan Kebersihan Lingkungan Sekolah

##### a. Perkarangan Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu memiliki halaman yang cukup luas yang terdiri dari halaman parkir, disekolah ini juga terdapat tanam sekolah. Tempat duduk siswa di bawah pohon yang rindang yang dihiasai dengan bunga-bunga yang langsung ditata oleh kepala sekolah SD Negeri 74 juga wakil kepala sekolah itu sendiri, disekolah ini juga terdapat lapangan olahraga, seperti futsal tempat ini juga digunakan sebagai tempat pelaksanaan upacara bendera setiap hari senin, selain untuk upacara dan olahraga juga digunakan untuk sholat dhuha setiap hari jumat.

##### 2) Laboratorium

Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu memiliki laboratorium yang memiliki perlengkapan yang sudah memadai yang menyatu dengan perpustakaan dan ruang TO/ ruang staf yang bertugas untuk

mengurus semua administrasi yang mempergunakan komputer disana sudah terdapat berbagai alat peraga dan alat praktek berbagai mata pelajaran.

### 3) Perpustakaan

Perpustakaan SD Ngeri 74 Kota Bengkulu , sama perpustakaan lainnya dikelola dengan baik oleh karyawan yang memang berkompeten dibidang perpustakaan. Kebersihan dan kerapian perpustakaan sekolah terjaga dengan baik, sehingga membuat betah orang yang ada didalamnya. Kemudian mempunyai fasilitas yang bagus, karena perpustakaan ini baru ditempati lebih kurang 6 tahun berjalan didalamnya dilengkapi kursi-kursi dan meja terdapat kipas angin, terdapat banyak kursi, meja, rak buku dan televisi.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Data**

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa dengan anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament TGT dikembangkan secara asli David De Vries dan Keath Edward (1995), pada model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang pada setiap kelompok, setiap siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 74 Kota Bengkulu di mulai dari tanggal 19 Maret sampai dengan 30 April 2021. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan.

**Table 4.3**  
**Rangkaian Kegiatan Penelitaian**

<b>Tahap</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>
Persiapan	19 Maret 2021	a. Menyerahkan surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu b. Berkonsultasi bersama guru kelas dan menentukan jadwal penelitian c. Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu RPP, soal Pretest dan Postest
	22 Maret 2021	Pertemuan pertama perkenalan terhadap siswa siswi yang akan ajar Pemberian soal Pretest di kelas A eksperiment
	29 Maret sampai 6 April 2021	Pelaksanaan pembelajaran yang di lakukan di kelas A eksperiment
	7 April 2021	Pemberian soal Prosttes di kelas A eksperiment
	12 April 2021	Pemberian soal Prettes di kelas B kontrol
	13 sampai 23 April 2021	Pelaksanaan pembelajaran yang di lakukan di kelas kontrol
	26 April 2021	Pemberian soa prosttes di kelas B kontrol
	30 April 2021	Meminta surat keterangan selesai penelitian kepada kepala sekolah

a) Deskripsi Hasil Nilai *Pretest* kelas IV A dan IV B

Adapun hasil pretest terhadap hasil belajar IPA yang dilakukan sebagai berikut :

## 1) Kelas IV A ( Kelas Eksperimen)

**Tabel 4.4**  
**Tabel Nilai *pretest* IVA**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (X)
1	Abdillah Baniedra	8	40
2	Adara Putri Radina	8	40
3	Afifah Khairunnisa	14	70
4	Andela Putri Anisa	14	70
5	Andica Prasatio	6	30
6	Asyifa Oktri	7	35
7	Aulia Puspita Sari	12	60
8	Berlin Hernandes	9	45
9	Brilian	12	60
10	Dicko Cahya	14	70
11	Jihan Dwi Pahira	10	50
12	Keanu Ankasa Putra	12	60
13	Lathifa Radyatullah	6	30
14	Milke Mandaliana A	9	45
15	M. Iqbal Ramadhan	9	45
			$\Sigma X = 750$

**Tabel 4.5**  
**Hasil *Pretest* siswa IV A**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (X)	$X^2$	X	$x^2$	Interpretasi
1	Abdillah Baniedra	8	40	1600	-10	100	S
2	Adara Putri Radina	8	40	1600	-10	100	S
3	Afifah Khairunnisa	14	70	4900	20	400	T
4	Andela Putri Anisa	14	70	4900	20	400	T
5	Andica Prasatio	6	30	900	-20	400	R
6	Asyifa Oktri	7	35	1225	-15	225	R
7	Aulia Puspita Sari	12	60	3600	10	100	S
8	Berlin Hernandes	9	45	2025	-5	25	S
9	Brilian	12	60	3600	10	100	S
10	Dicko Cahya	14	70	4900	20	400	T
11	Jihan Dwi Pahira	10	50	2500	0	0	S
12	Keanu Ankasa Putra	12	60	3600	10	100	S
13	Lathifa Radyatullah	6	30	900	-20	400	R

14	Milke Mandaliana A	9	45	2025	-5	25	S
15	M. Iqbal Ramadhan	9	45	2025	-5	25	S
			$\Sigma X = 750$	$\Sigma X = 40300$		$\Sigma = 2800$	

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor Nama Siswa*

*Kolom 2 adalah nama Nama Siswa*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa*

*Kolom 4 adalah skor nilai (X)*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai ( $X^2$ )*

*Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari  $x = X - \bar{x}$ . ( $\bar{x} = \Sigma fx / N$ )*

*Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya ( $x^2$ )*

*Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).*

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata ( $\bar{X}$ ). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas IV A**

No	X	F	FX
1	70	3	210
2	60	3	180
3	50	1	50
4	45	3	135
5	40	2	80
6	35	1	35
7	30	1	60
<b>Jumlah</b>		15	750

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah penomoran*

*Kolom 2 adalah nilai (x)*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

Kolom 4 adalah hasil peta dan komponennya skor nilai (X) dengan

Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{N} = \frac{750}{15} = 50$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2800}{15}} = \sqrt{186,67} = 13,66$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 50 + 13,66 = 63,66$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - 1.SD = 50 - 13,66 = 36,34$$

—————→ Bawah/Rendah

**Tabel 4.7**  
**Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV A**

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	63,66 ke atas	Atas/Tinggi	3	20%
2	36,34 – 63,66	Tengah/Sedang	9	60%
3	36,34 ke bawah	Bawah/Rendah	3	20%
Jumlah			15	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A. Terdapat : 3 siswa kelompok atas/tinggi (20% ), 9 siswa dikelompok tengah atau sedang (60% ), dan 3 siswa dikelompok bawah atau rendah (20% ).



## 2) Kelas IV B (Kelas Kontrol )

**Tabel 4.8**  
**Daftar Nilai *Pretest* IV B**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (Y)
1	Albin Nugroho	9	45
2	Amanda Telly Safitri	9	45
3	Amelia Apiriyani	12	60
4	Amira Nasywah R	11	55
5	Arul Hotnauli	12	60
6	Arumly Evelyn J	6	30
7	Aulia Mesya Fikma	6	30
8	Djana Sekar Harum	7	35
9	Djane Sekar Wangi	9	45
10	Dwi Zahra Nasution	10	50
11	Faqih Al Fariz	7	35
12	Fardhon Zamzami	6	30
13	Ikun Zahid	5	25
14	Ilham Rafik J	6	30
15	Mandala Nada K	5	25
		$\Sigma X = 600$	

**Tabel 4.9**  
**Hasil *Pretes* siswa IV B**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (Y)	Y <sup>2</sup>	Y	y <sup>2</sup>	Interpretasi
1	Albin Nugroho	9	45	2025	5	25	S
2	Amanda Telly Safitri	9	45	2025	5	25	S
3	Amelia Apiriyani	12	60	3600	20	400	T
4	Amira Nasywah R	11	55	3025	15	225	T
5	Arul Hotnauli	12	60	3600	20	400	T
6	Arumly Evelyn J	6	30	900	-10	100	T
7	Aulia Mesya Fikma	6	30	900	-10	100	S
8	Djana Sekar Harum	7	35	1225	-5	25	S
9	Djane Sekar Wangi	9	45	2025	5	25	R
10	Dwi Zahra Nasution	10	50	2500	10	100	R
11	Faqih Al Fariz	7	35	1225	-5	25	S
12	Fardhon Zamzami	6	30	900	-10	100	S
13	Ikun Zahid	5	25	625	-15	225	R
14	Ilham Rafik J	6	30	900	-10	100	S
15	Mandala Nada K	5	25	625	-15	225	R
			$\Sigma y = 600$	$\Sigma y^2 = 26100$		$\Sigma y^2 = 2100$	

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor Nama Siswa*

*Kolom 2 adalah nama Nama Siswa*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa*

*Kolom 4 adalah skor nilai (Y)*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai ( $Y^2$ )*

*Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (y) yang diketahui dari  $x =$*

*$Y - \bar{y}$ . ( $y = \sum f_y / N$ )*

*Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya ( $y^2$ )*

*Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).*

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.10**  
**Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas IV B**

No	Y	F	FY
1	60	2	120
2	55	1	55
3	50	1	50
4	45	3	135
5	35	2	70
6	30	4	120
7	25	2	50
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>600</b>

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah penomoran*

*Kolom 2 adalah nilai (Y)*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 4 adalah hasil peta dan komponennya skor nilai (Y) dengan*

Frekuensi ( $F$ )

$$\bar{X} = \frac{\sum fy}{N} = \frac{600}{15} = 40$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{2100}{15}} = \sqrt{140} = 11,83$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 40 + 11,83 = 51,83$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - 1.SD = 40 - 11,83 = 28,17$$

—————→ Bawah/Rendah

**Tabel 4.11**  
**Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV B**

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	51,83 ke atas	Atas/Tinggi	3	20%
2	28,17 – 51,83	Tengah/Sedang	10	66,7%
3	28,17 ke bawah	Bawah/Rendah	2	13,3%
Jumlah			15	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV B Terdapat : 3 siswa kelompok atas/tinggi (20%), 10 siswa dikelompok tengah atau sedang (66,7% ), dan 2 siswa dikelompok bawah atau rendah (13,3% ).

b) Deskripsi Hasil Nilai *Posttest* kelas IV A ( $X_1$ ) dan V B ( $X_2$ )

Hasil *posttest* merupakan rumusan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun hasil test terhadap hasil belajar IPA yang akan dianalisis, sebagai berikut :

a. Nilai Posttest Kelas Eksperiment ( $X_1$ )

Hasil belajar IPA siswa kelas IV A yang menerapkan Model pembelajaran *cooperative tipe TGT*, yaitu :

**Tabel 4.12**  
**Daftar Nilai Posttest IVA**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (X)
1	Abdillah Baniedra	20	100
2	Adara Putri Radina	19	95
3	Afifah Khairunnisa	17	85
4	Andela Putri Anisa	14	70
5	Andica Prasatio	12	60
6	Asyifa Oktri	13	65
7	Aulia Puspita Sari	19	95
8	Berlin Hernandes	18	90
9	Brilian	16	80
10	Dicko Cahya	16	80
11	Jihan Dwi Pahira	17	85
12	Keanu Ankasa Putra	15	75
13	Lathifa Radyatullah	18	90
14	Milke Mandaliana A	17	85
15	M. Iqbal Ramadhan	18	90
$\Sigma X = 1245$			

**Tabel 4.13**  
**Hasil Posttest siswa IV A**

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X <sup>2</sup>	X	x <sup>2</sup>	Interpretasi
1	Abdillah Baniedra	20	100	10000	17	289	<b>T</b>
2	Adara Putri Radina	19	95	9025	12	144	<b>T</b>
3	Afifah Khairunnisa	17	85	7225	2	4	<b>S</b>
4	Andela Putri Anisa	14	70	4900	-13	169	<b>R</b>
5	Andica Prasatio	12	60	3600	-23	529	<b>R</b>
6	Asyifa Oktri	13	65	4225	-18	324	<b>R</b>
7	Aulia Puspita Sari	19	95	9025	12	144	<b>S</b>
8	Berlin Hernandes	18	90	8100	7	49	<b>S</b>
9	Brilian	16	80	6400	-3	9	<b>S</b>
10	Dicko Cahya	16	80	6400	-3	9	<b>S</b>
11	Jihan Dwi Pahira	17	85	7225	2	4	<b>S</b>
12	Keanu Ankasa Putra	15	75	5625	-8	64	<b>S</b>
13	Lathifa Rkyatullah	18	90	8100	7	49	<b>S</b>
14	Milke Mandaliana A	17	85	7225	2	4	<b>S</b>
15	M. Iqbal Ramadhan	18	90	8100	7	49	<b>S</b>
			$\Sigma X =$ <b>1245</b>	$\Sigma X^2 =$ <b>105,175</b>		$\Sigma X^2 =$ <b>1840</b>	

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor Nama Siswa*

*Kolom 2 adalah nama Nama Siswa*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa*

*Kolom 4 adalah skor nilai (X)*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X<sup>2</sup>)*

*Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari  $x = X - \bar{x}$ . ( $\bar{x} = \Sigma fx / N$ )*

*Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x<sup>2</sup>)*

*Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).*

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.14**  
**Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas IV A**

No	X	F	FX
1	100	1	100
2	95	2	190
3	90	3	270
4	85	3	255
5	80	2	160
6	75	1	75
7	70	1	70
8	65	1	65
9	60	1	60
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>1245</b>

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1245}{15} = 83$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1840}{15}} = \sqrt{122,67} = 11,07$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 83 + 11,07 = 94,07$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - 1.SD = 83 - 11,07 = 71,93$$

—————→ Bawah/Rendah

**Tabel 4.15**  
**Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV A**

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	94,07 ke atas	Atas/Tinggi	3	20%
2	71,93 – 94,07	Tengah/Sedang	9	60%
3	71,93 ke bawah	Bawah/Rendah	3	20%
Jumlah			15	100%

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IV A*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A. Terdapat : 3 siswa kelompok atas/tinggi (20% ), 9 siswa dikelompok tengah atau sedang (60% ), dan 3 siswa dikelompok bawah atau rendah (20% ).

b. Nilai Post Test Kelas Kontrol ( $X^2$ )

Hasil belajar IPA siswa kelas IV B yang tidak menggunakan Model pembelajaran *cooperative tipe TGT*, yaitu :

**Tabel 4.16**  
**Daftar Nilai *Posttest* IVB**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai (Y)
1	Albin Nugroho	18	90
2	Amanda Telly Safitri	16	80
3	Amelia Apiriyani	15	75
4	Amira Nasywah R	16	80
5	Arul Hotnauli	17	85
6	Arumly Evelyn J	14	70
7	Aulia Mesya Fikma	14	70
8	Djana Sekar Harum	12	60
9	Djane Sekar Wangi	13	65
10	Dwi Zahra Nasution	14	70
11	Faqih Al Fariz	15	75
12	Fardhon Zamzami	16	80
13	Ikun Zahid	16	80
14	Ilham Rafik J	15	75
15	Mandala Nada K	17	85
$\Sigma X = 1140$			

**Tabel 4.17**  
**Hasil *Posttest* siswa IV B**

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y <sup>2</sup>	Y	y <sup>2</sup>	Interpretasi
1	Albin Nugroho	18	90	8100	14	196	<b>T</b>
2	Amanda Telly Safitri	16	80	6400	4	16	<b>S</b>
3	Amelia Apiriyani	15	75	5625	-1	1	<b>S</b>
4	Amira Nasywah R	16	80	6400	4	16	<b>S</b>
5	Arul Hotnauli	17	85	7225	9	81	<b>T</b>
6	Arumly Evelyn J	14	70	4900	-6	36	<b>S</b>
7	Aulia Mesya Fikma	14	70	4900	-6	36	<b>S</b>
8	Djana Sekar Harum	12	60	3600	-16	256	<b>R</b>
9	Djane Sekar Wangi	13	65	4225	-11	121	<b>R</b>
10	Dwi Zahra Nasution	14	70	4900	-6	36	<b>S</b>
11	Faqih Al Fariz	15	75	5625	-1	1	<b>S</b>
12	Fardhon Zamzami	16	80	6400	4	16	<b>S</b>
13	Ikun Zahid	16	80	6400	4	16	<b>S</b>
14	Ilham Rafik J	15	75	5625	-1	1	<b>S</b>
15	Mandala Nada K	17	85	7225	9	81	<b>T</b>
			$\Sigma Y = 1140$	$\Sigma Y^2 = 87,550$		$\Sigma Y^2 = 910$	



*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor Nama Siswa*

*Kolom 2 adalah nama Nama Siswa*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa*

*Kolom 4 adalah skor nilai (Y)*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y<sup>2</sup>)*

*Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (y) yang diketahui dari  $x = Y - \bar{y}$ . ( $y = \sum f_y / N$ )*

*Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (y<sup>2</sup>)*

*Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).*

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.18**  
**Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas IV B**

No	Y	F	FY
1	90	1	90
2	85	2	170
3	80	4	320
4	75	3	225
5	70	3	210
6	65	1	65
7	60	1	60
Jumlah		15	1140

$$\bar{Y} = \frac{\sum f_y}{N} = \frac{1140}{15} = 76$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{910}{15}} = \sqrt{60,67} = 7,78$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 76 + 7,78 = 83,78$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - 1.SD = 76 - 7,78 = 68,22$$

—————→ Bawah/Rendah

**Tabel 4.19**  
**Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV B**

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	83,78 ke atas	Atas/Tinggi	3	20%
2	68,22 – 83,78	Tengah/Sedang	10	66,7%
3	68,22 ke bawah	Bawah/Rendah	2	13,3%
Jumlah			15	100%

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah posttest siswa kelas IV B*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV B. Terdapat : 3 siswa kelompok atas/tinggi (20% ), 10 siswa dikelompok tengah atau sedang (66,7% ), dan 2 siswa dikelompok bawah atau rendah (13,3%). Berdasarkan analisis *posttest* kedua kelas tersebut, untuk mengetahui apakah penelitian peneliti bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas *posttest*.

## 2. Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji t, akan dilakukan uji prasyarat analisa data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas *posttest* menentapkan rumus yang digunakan.

### a. Uji Normalitas *Posttest*

Pada variabel  $X_1$  model pembelajaran *cooperative tipe TGT* dan variabel  $X_2$  menggunakan media konvensional yang akan diuji normalitas adalah uji chi kuadrat.

#### 1) Uji Normalitas Distribusi Data ( $X_1$ )

##### 1. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 100

Skor kecil : 60

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

$$R = 100 - 60$$

$$= 40$$

##### 3. Menentukan banyaknya kelas

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

$$= 1 + 3,3 \log 15$$

$$= 1 + 3,3 (1,176)$$

$$= 1 + 3.8808$$

$$= 4.8808 \text{ (dibulatkan )}$$

$$= 5$$

##### 4. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Rentang kelas}}{K} = \frac{40}{5} \\ &= 8 \end{aligned}$$

**Tabel 4.20**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Kelas	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	Fxi	Fxi <sup>2</sup>
1	60 – 68	2	64	4096	128	16384
2	69 – 77	2	73	5329	146	21316
3	78 – 86	5	82	6724	410	168100
4	87- 95	5	91	8281	455	207025
5	96 – 104	1	100	10000	100	10000
Σ		15		34430	1239	422825

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini Model pembelajaran *cooperative tipe TGT*, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1239}{15} \\ &= 82,6 \end{aligned}$$

6. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n\sum FXi^2 - (FXi)^2}{n.(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{15.422,825 - (1239)^2}{15(15-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{6,342,375 - 1,535,121}{210}} \\ &= \sqrt{\frac{4,807,254}{210}} \\ &= \sqrt{22,891} \end{aligned}$$

$$= 4,7$$

7. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelasinterval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 59,5 , 68,5 , 77,5 , 86,5 , 95,5 dan 104,5.

b. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus :

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

$$Z_1 = \frac{59,5 - 82,6}{4,7} = 4,83$$

$$Z_2 = \frac{68,5 - 82,6}{4,7} = 2,94$$

$$Z_3 = \frac{77,5 - 82,6}{4,7} = 1,06$$

$$Z_4 = \frac{86,5 - 82,6}{4,7} = 0,81$$

$$Z_5 = \frac{95,5 - 82,6}{4,7} = 2,69$$

$$Z_6 = \frac{104,5 - 82,6}{4,7} = 4,58$$

c. Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,00002 , 0,4984 , 0,3554, 0,2910, 0,4964 , 0,00002.

d. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua,

angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,00002 - 0,4984 = 0,4983$$

$$0,4984 - 0,3554 = 0,143$$

$$0,3554 + 0,2910 = 0,6464$$

$$0,2910 - 0,4964 = 0,2054$$

$$0,4964 - 0,00003 = 0,4963$$

- e. Mencari frekuensi yang diharapkan ( $F_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah Nama Siswa ( $n-15$ )

$$0,4983 \times 15 = 2,474$$

$$0,143 \times 15 = 2,145$$

$$0,6464 \times 15 = 5,345$$

$$0,2054 \times 15 = 3,081$$

$$0,4963 \times 15 = 2,943$$

**Tabel 4.21**  
**Frekuensi yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	59,5	4,83	0,00002	0,4983	2,474	2
2	68,5	2,94	0,4984	0,143	2,145	2
3	77,5	1,06	0,3554	0,6464	5,345	5
4	86,5	0,81	0,2910	0,2054	3,081	5
5	95,5	2,69	0,4964	0,4963	2,943	1
6	104,5	4,58	0,00003			15

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

$$X^2 = \sum_t^k \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$$

$$= \frac{(2-2,474)^2}{2,474} + \frac{(2-2,145)^2}{2,145} + \frac{(5-5,345)^2}{5,345} + \frac{(5-3,081)^2}{3,081} + \frac{(1-2,943)^2}{2,943}$$

$$= 1,24 + 2,14 + 0,02 + 1,19 + 1,28 = 5,79$$

b. Uji Normalitas Distribusi Data ( $X_2$ )

a) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 90

Skor kecil : 60

b) Menentukan rentangan (R)

$$R = 90 - 60$$

$$= 30$$

c) Menentukan banyaknya kelas

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

$$= 1 + 3,3 \log 15$$

$$= 1 + 3,3 (1,176)$$

$$= 1 + 3,8808$$

$$= 4,8808 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

d) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{Rentang kelas}}{K} = \frac{30}{5}$$

$$= 6$$

**Tabel 4.22**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y**

No	Kelas	F	Yi	Yi <sup>2</sup>	FYi	Fyi <sup>2</sup>
1	60 - 66	2	63	3969	126	15876
2	67 - 73	3	70	4900	210	44100
3	74 - 80	7	77	5929	539	290521
4	81 - 87	2	84	7056	168	28224
5	88 - 94	1	91	8281	91	8281
	$\Sigma$	15		30,135	1134	38700

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini media konvensional, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

e) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1134}{15} \\ &= 75,6 \end{aligned}$$

f) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n\sum FXi^2 - (FXi)^2}{n.(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{15.387002 - (1134)^2}{15(15-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{15.387002 - 1285}{210}} \\ &= \sqrt{\frac{4520}{210}} \\ &= \sqrt{21,52} \\ &= 4,6 \end{aligned}$$

g) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

1) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 59,5 , 66,5 , 73,5 80,5 , 87,5 , dan 94,5.

2) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$\begin{aligned} Z &= \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s} \\ Z_1 &= \frac{59,5 - 75,6}{4,6} = 3,5 \end{aligned}$$



$$Z_2 = \frac{66,5-75,6}{4,6} = 1,97$$

$$Z_3 = \frac{73,5-75,6}{4,6} = 0,45$$

$$Z_4 = \frac{80,5-75,6}{4,6} = 1,06$$

$$Z_5 = \frac{87,5-75,6}{4,6} = 2,58$$

$$Z_6 = \frac{94,5-75,6}{4,6} = 4,10$$

3) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,00023 , 0,34756 , 0,1736, 0,3554, 0,4951 , 0,00003.

4) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,00023 - 0,4756 = 0,4753$$

$$0,4756 - 0,1736 = 0,302$$

$$0,1736 + 0,3554 = 0,529$$

$$0,3554 - 0,4951 = 0,1397$$

$$0,4951 - 0,00003 = 0,4950$$

5) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan

luas tiap interval dengan jumlah Nama Siswa (n-15)

$$0,4753 \times 15 = 2,192$$

$$0,302 \times 15 = 4,53$$

$$0,529 \times 15 = 7,935$$

$$0,1397 \times 15 = 2,095$$

$$0,4950 \times 15 = 2,425$$

**Tabel 4.23**  
**Frekuensi yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	59,5	3,5	0,00023	0,4753	2,192	2
2	66,5	1,97	0,4756	0,302	4,53	3
3	73,5	0,45	0,1736	0,529	7,935	7
4	80,5	1,06	0,3554	0,1397	2,095	2
5	87,5	2,58	0,4951	0,4950	2,425	2
6	94,5	4,10	0,00003			15

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

$$X^2 = \sum_t^k \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$$

$$= \frac{(2-2,192)^2}{2,192} + \frac{(3-4,53)^2}{4,53} + \frac{(7-7,935)^2}{7,935} + \frac{(2-2,095)^2}{2,095} + \frac{(2-2,425)^2}{2,425}$$

$$= 0,01 + 0,51 + 0,011 + 0,00 + 2,42 = 3,05$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi untuk variabel X d.b = k-3 = 6-3 = 3 = 0,05 didapat  $X^2_{tabel} = 7,815$  sedangkan untuk variabel Y d.b = k-3 = 6-3 = 3 = 0,05 didapat  $X^2_{tabel} = 7,815$  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 data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *posttest* kelas eksperimen (variabel X) memiliki  $X^2_{hitung} = 5,79$  sedangkan perhitungan uji normalitas *posttest* kelas kontrol (variabel Y) memiliki  $Y^2_{hitung} = 3,05$ . Dari hasil tersebut, ternyata

variabel X maupun variabel Y memiliki nilai  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel  $X^1$  dan variabel  $X^2$  dinyatakan berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas *Posttest*

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* kelas eksperimen (variabel X) dan kelas kontrol (variabel Y) pada tabel 5.3 dan tabel 6.2, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut :

i. Nilai varian variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N.\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{n(n-1)} = \frac{15.105,175 - (1245)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{1,557,625 - 1,550,025}{210} = \frac{27,600}{210} = \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{131,4} = 11,46$$

i. Nilai varian variabel Y

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N.\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}{n(n-1)} = \frac{15.87550 - (1140)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{1,313,250 - 1,299,600}{210} = \frac{13650}{210} = \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{65} = 8,06$$

Hasil hitung di atas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 11,46 dan nilai varian (variabel Y) = 8,06. Dengan demikian, nilai varian terbesar

adalah variabel Y dan varian terkecil variabel X. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut :

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F \text{ Hitung} = \frac{11,46}{8,06} = 1,42$$

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

Hasil hitung menunjukkan  $F_{\text{hitung}} = 1,42$ . Selanjutnya nilai  $F_{\text{hitung}}$  dibandingkan dengan nilai  $F_{\text{tabel}}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{\text{pembilang}} = 14$  dan  $dk_{\text{penyebut}} = 14$  diperoleh nilai  $F_{\text{tabel}} = 2,48$ . Ternyata nilai  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  ( $1,42 \leq 2,48$ ). Maka dapat disimpulkan 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 pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu di bawah ini.

**Tabel 4.24**  
**Perbedaan antara hasil belajar siswa menggunakan Model**  
**pembelajaran *cooperative tipe TGT* hasil *Posttest***

No	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	Y <sub>1</sub>	Y <sub>2</sub>
1	100	90	17	14	10000	8100
2	95	80	12	4	9,025	6400
3	85	75	2	-1	7,225	5625
4	70	80	-13	4	4900	6400
5	60	85	-23	9	3600	7225
6	65	70	-18	-6	4225	4900
7	95	70	12	-6	9025	4900
8	90	60	7	-16	8100	3600
9	80	65	-3	-11	6400	4225
10	80	70	-3	-6	6400	4900
11	85	75	2	-1	7225	5625
12	75	80	-8	4	5625	6400
13	90	80	7	4	8100	6400
14	85	75	2	-1	7225	5625
15	90	85	7	9	8100	7225
Σ	1245	1140			105,175	87,550

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan kedalam rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean x dan y. Adapun hasil perhitungan adalah sebagai berikut :

1) Mencari mean x dan y

a) Mencari mean variabel x

$$\text{Mean X} = \frac{fx}{N} = \frac{1245}{15} = 83$$

b) Mencari mean variabel y

$$\text{Mean Y} = \frac{fy}{N} = \frac{1140}{15} = 76$$

2) Mencari standar deviasi nilai variabel x dan variabel y

a) Mencari standar deviasi nilai variabel x

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1840}{15}} = \sqrt{122,66} = 11,07$$

b) Mencari standar deviasi nilai variabel y

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{910}{15}} = \sqrt{60,66} = 7,78$$

Mencari varian variabel X dan Y

Mencari varian hasil belajar IPA siswa kelas yang menggunakan Model pembelajaran *cooperative tipe TGT* (variabel x)

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{15 \cdot 105,175 - (1245)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{1,577,625 - 1,550,025}{210} = \frac{27,600}{210} = 137,42 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{137,42} = 11,72$$

Mencari varian hasil belajar IPA siswa kelas yang tidak menggunakan

Model pembelajaran *cooperative tipe TGT* (variabel y)

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{15 \cdot 87550 - (1140)^2}{15(15-1)} \\ &= \frac{1,313,250 - 1,299,600}{210} = \frac{13,650}{210} = 65 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{65} = 8,06$$

Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}} = \frac{83 - 76}{\sqrt{\frac{11,72}{15} + \frac{8,06}{15}}} = \frac{7}{\sqrt{\frac{19,72}{15}}} = \frac{7}{\sqrt{131}} = 6,11$$

Sebelum dikonsultasikan dengan  $t_{\text{tabel}}$  ditentukan dahulu  $df$  atau  $db = (N_1 + N_2) - 2 = (15 + 15) - 2 = 30 - 2 = 28$ . Berdasarkan perhitungan di atas, apabila dikonsultasikan dengan  $t_{\text{tabel}}$  dengan  $df$  28 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,374. Dengan demikian  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  ( $6,11 > 0,374$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar IPA siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan Model pembelajaran *cooperative tipe TGT* lebih baik dari pada siswa yang tidak menggunakan Model pembelajaran *cooperative tipe TGT* di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. sedangkan  $H_0$  ditolak, hasil belajar IPA siswa kelas IV yang tidak diajarkan dengan menggunakan Model pembelajaran *cooperative tipe TGT* tidak lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model pembelajaran *cooperative tipe TGT* di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang

disajikan oleh seorang guru, dengan demikian model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.<sup>39</sup>

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa dengan anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu : model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikelas A eksperimen dan di kelas B kontrol menggunakan metode konvensional.

Model pembelajaran kooperatif Teams Game Tournament TGT dikembangkan secara asli oleh David de Vries dan Keith Edward (199), pada model pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang pada setiap kelompok, setiap siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Namun disini peneliti tetap memberikan penilaian terhadap siswa dengan cara pemberian soal-soal tes/post-test yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sebagai acuan penelitian dalam melihat perkembangan dalam menggunakan model pembelajaran tipe TGT.

Menurut Miftahul Huda bahwa *model cooperative tipe TGT* adalah suatu model pembelajaran gotong royong yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam penyampaian pendapat mereka dan mendengarkan

---

<sup>39</sup> Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. (Pustaka Pelajar. Yogyakarta. 2015), h. 15



pandangan serta pemikiran anggota lain. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan ketrampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Dengan model ini siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya kemampuan pemahaman dan komunikasi peserta didik. Model pembelajaran *cooperative tipe TGT* bertujuan untuk mendorong siswa semakin berani dan aktif serta kreatif dalam berimajinasi, sehingga dengan kemampuannya siswa dapat menciptakan ide-ide serta gagasan mereka. Oleh karenanya, siswa didorong bukan saja untuk mengerti materi pembelajaran tetapi juga mampu menciptakan penemuan-penemuan baru.<sup>40</sup>

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 74 Kota Bengkulu pada tanggal 19 Maret sampai 30 April. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan kuasi eksperimen. Pada penelitian ini peneliti meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe Tame Game Tournament TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pokok bahasan sumber daya alam dan lingkungan.

Pada kelas A eksperimen yang menggunakan model TGT peneliti melihat para siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang sebelumnya malu dalam bertanya/menjawab perlahan mulai memiliki kepercayaan diri dalam bertanya atau menjawab pertanyaan, dengan sistem diadakannya game/lomba dalam pembelajaran membuat siswa merasa tertantang dalam mengikuti pembelajaran namun disini peneliti melihat bahwa

---

<sup>40</sup> Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. (Pustaka Pelajar. Yogyakarta. 2015), h. 15

dalam proses pembelajarannya peneliti kesulitan dalam mengkondisikan siswa, para siswa lupa akan tujuan pembelajaran yang sebenarnya para siswa lebih mementingkan point saja, para siswa berlomba-lomba ingin menampilkan bahwa merekalah yang terbaik kurangnya kerja sama antara tim.

Pada kelas B kontrol yang menggunakan metode konvensional atau menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan guru kelas, peneliti melihat siswa sangat antusias dalam pembelajaran, siswa mendengarkan menjelaskan guru yang ada didepan kelas dan siswa saling membantu satu sama lain jika ada teman yang belum memahami materi yang diajarkan, siswa yang sebelumnya tidak berani dalam menyampaikan pendapat/bertanya menjadi berani karena mendapat dukungan dari teman-teman, dalam pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar.

Pada pemberian tes/post-test peneliti memberikan tes berupa soal yang berjumlah 20 soal dimana setiap soal memiliki bobot 5 poin dimana jika siswa benar 20 maka dikali 5 ( $20 \times 5 = 100$ ).

Sebelum diberikannya post-test pada kedua kelas peneliti memberikan soal pre-test terlebih dahulu kepada setiap kelas dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dimana pertanyaan-pertanyaannya mengenai materi yang akan dibahas. Pada umumnya siswa akan menjawab pertanyaan dengan kemampuan mereka seadanya.

Diketahui hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar IPA siswa kelas IV yang diajarkan dengan model *cooperative tipe TGT* lebih baik dari pada siswa yang diajarkan tanpa menggunakan model

*cooperative tipe TGT* di SDN 74 Kota Bengkulu. Berdasarkan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen membuktikan bahwa siswa sangat menyukai model pembelajaran yang *inovatif* dan *bervariatif*, sehingga siswa tidak bosan hanya mendengarkan materi dan mencatat saja saat pembelajaran. Lebih besar hasil belajar *posttest* siswa karena pada pada pada kelas eksperimen siswa lebih berperan aktif, kreatif, dan ikut langsung mengeluarkan pengetahuan serta pendapat dari materi yang diajarkan guru. Sedangkan pada kelas kontrol dimana guru masih memakai metode konvensional dengan menggunakan metode ceramah.

Sehingga pembelajaran dalam kelas terkesan membuat anak-anak jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji “t” yang dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} = 6,11$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 28 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,374 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}(6,11 > 0,374)$  yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe TGT* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 74 Kota Bengkulu, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe TGT* terhadap hasil belajar. Dengan dibuktikan dari hasil pengujian uji “t” diperoleh  $t_{hitung} = 6,11$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 28 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,374. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,11 > 0,374$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

#### B. Saran

Adapun saran bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* dalam pembelajaran IPA untuk memudahkan dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa terhadap materi-materi tentang peta dan komponennya.
2. Sebaiknya guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa seperti halnya penggunaan permainan.

3. Materi dan penggunaan model pembelajaran yang digunakan benar-benar sesuai dan saling mendukung agar didapatkan hasil belajar aspek kognitif yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. *Pengelolaan Pengajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004)
- Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006)
- Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015)
- Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta:Kencana, 2014)
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers, 2011)
- Barnawi, Dan Arifin Muhammad. *Kinerja Guru Profesional*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2014)
- Basinun, *Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di Man Model Kota Bengkulu*, (Jurnal Ilmiah, 1st International Seminar on Islamic Studies , IAIN Bengkulu , March 28 2019)
- Bobbi Deporter. *Quantum Teaching*. (Bandung: Penerbit Kaifa, 2014)
- E. Mulyasa. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)
- Elizabet B. Hurlock. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2006)
- Guru Berbagi, *Langkah Pembelajaran Daring*, (Sumber: <https://files1.simpkb.id> diakses pada 5/09/2020 pukul 20.30 Wib)
- Hari Wibowo, *Instrumen Evaluasi Kualitas Pembelajaran dalam SPADA Indonesia*, (Jurnal Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang)
- Isman. *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (MODA DARING)*. (Jurnal Ilmiah, ISBN: 978-602-361-045-2016)
- Jasa Ungguh Mulaiawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)

- Kemendikbud, *Permendikbud No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Kemendikbud, tahun 2016)
- Maya Rahmatia, *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume 2 Nomor 1, 212-227, Februari 2017)
- Nur Hayati, *Metode Pembelajaran Daring/E-Learning Yang Efektif*, (Artikel Pdf, jurusan ilmu pendidikan psikologi dan bimbingan prodi bimbingan konseling universitas pendidikan ganesha singaraja)
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017)
- Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta:pustaka pelajar,2001)
- Sobron A.N, dengan judul Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, (Jurnal Ilmiah Universitas Veteran Bangun Nusantara, ISBN 978-602-99975-3-8, tahun 2020)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R n D* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Temarik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*
- Undang-undang Nomor14 tahun 2005 tentang guru dan dosen
- Yazdi, M. *E-Leraning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif BerbasisTeknologi Informasi. Jurnal Ilmiah Foristek*. (Jurnal Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tadulako. 2012)
- Hartanto & Purbo, *Buku Pintar Internet Teknologi E-learning Berbasis PHP dan MySQL*, (Jakarta:PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2002)
- Basinun, *Membangun E-Learning Paiberbasis Jejaring Sosial Edmodo*, (Jurnal Ilmiah, At-Ta'lim, Vol. 15, No. 2, Juli 2016)

Yohanes Enggar Harususilo, *Kunci Pembelajaran di Rumah Bermakna dan Menyenangkan*, (Sumber: <https://edukasi.kompas.com> diunggah pada 14/04/2020, diakses pada 05/09/2020 pukul 21.00 Wib



L

A

M

P

I

R

A

N



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

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

Nama Mahasiswa : OKAEFLIA Pembimbing I/II : Reti Dian Wahyuni, M.Pd, Mat  
 N i M : 141.624.2818 Judul Skripsi : Pengaruh Model Kooperatif team  
 Game tournament pada Pelajaran IPA terhadap  
 hasil belajar siswa kelas IV SDN. 74 kota Bengkulu  
 Jurusan : PGMI  
 Program Studi : Tarbiyah dan Tadris

No	Hari/Fanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	11-6-21	bab IV & V	- Analisis penyaji D - normal ? konsep - uji validitas & reliabilitas ? - pd pembelajaran + komposisi & teori di bab II	
	15-6-21		- gaya & perilaku siswa - & kelas	
	30-6-21		Ass Salam Muna qom	



Bengkulu, 11 Juni 2021

Pembimbing III

Reti Dian



KEMENTERIAN AGAMA  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736) 52276, 52272 Fax (0736) 52276 Bengkulu

DAFTAR HADIR

UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI : .....

NO	NAMA MAHASISWA/ NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
	Olca BPTa 1416 242818	Pengaruh model kooperatif team Game tournament Pada Pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu	1. Dra. Rosma Hartiny, M.Pd 2. Beti Dian Wahyuni, M.Pd. Nfat.	

NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1	Dr. H. M. Wasron H.K. M. Pd. 1	196107291995031001	
2	Dra. Aam Amaliyah, M. Pd.	196911222000032002	

SARAN SARAN

1	PENYEMINAR 1:  Coba Perbaiki Contoh pembelajaran dan menggunakan model ini, model kooperatif team game tournament.
2	PENYEMINAR 2:  Perbaiki cara penulisan Proposal Skripsi Bab 1 sampai Bab III

AUDIEN

NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1. Syarbani			
2. Mario			

Tembusan :

1. Dosen penyeminan I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

BENGKULU, 9 Februari 2021  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

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



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

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu. Telp (0736) 51276

---

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Proposal Skripsi Sdri. Oka Eftia

NIM : 1416242818

*Assalamualaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal sdri.

Nama : Oka Eftia

NIM : 1416242818

Judul : **Pengaruh Model Kooperatif Team Games Tournament Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 74 Kota Bengkulu.**

Telah memenuhi syarat untuk di seminarkan. Demikian persyaratan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Assalamualaikum. Wr. Wb.*

Bengkulu,..... 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj Rosma Hartiny Sam's, M.Pd  
 NIF:19560903980032001

Beti Dian Wahyuni, M.Pd,Mat  
 NIDN:2003038101





**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**  
**Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276**

**NOTA PENYEMINAR**

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Oka Eftia  
 NIM :1416242818

Kepada

Yth Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu  
 Di Bengkulu

*Assalamualaikum. Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku penyeminar berpendapat bahwa proposal skripsi saudara:

Nama : Oka Eftia

NIM : 1416242818

Judul : Pengaruh Model Kooperatif Team Game Tournament Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih, wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Bengkulu,.....2021

**Penyeminar I**

**Penyeminar II**

**Dr. H. M. Nasron HK, M.Pd.I**  
 NIP:196107291995031001

**Dra. Aam Amaliyah, M.Pd**  
 NIP:1969112220000322002



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 1586 / In.11/F.II/TL.00/03/2021 19 Maret 2021  
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal  
Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala SDN 74 Kota Bengkulu  
Di -  
Bengkulu

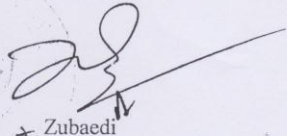
*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Kooperatif Team Game Tournament pada Pelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu*"

Nama : Oka Eftia  
NIM : 1416242818  
Prodi : PGMI  
Tempat Penelitian : SDN 74 Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 19 Maret s/d 30 April 2021

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

*Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Dekan,  
  
Zubaedi



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

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276.

---

**SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan saran dan bimbingan dari Pembimbing I dan Pembimbing II, bahwa proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Oka Eftia

NIM :1416242818

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Proposal skripsi atas nama tersebut di atas semula berjudul: “ **PENERAPAN RAGAM MENDONGENG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DALAM SERI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN BEREKPERESI SISWA KELAS V DI SDN 74 KOTA BENGKULU**. Kemudian dirumahnya dengan judul baru, **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT PADA PELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 74 KOTA BENGKULU**.

Bengkulu,.....2021

**Pembimbing I**

**Dra. Rosma Hartiny, M.Pd**

NIF:19560903980032001

**Pembimbing II**

**Beti Dian Wahyuni, M.Pd, Mat**

NIDN:2003038101





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
 Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
 website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 2023/In.11/F.II/PP.009/12/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

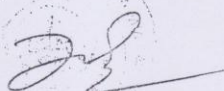
- |         |                                |
|---------|--------------------------------|
| 1. Nama | : Dra. Rosma Hartiny, M.Pd     |
| N I P   | : 195609031980032001           |
| Tugas   | : Pembimbing I                 |
| 2. Nama | : Betti Dian Wahyuni, M.Pd.Mat |
| N IDN   | : 2003038101                   |
| Tugas   | : Pembimbing II                |

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- |                |  |
|----------------|--|
| Nama Mahasiswa | : Oka Eftia  |
| N I M          | : 1416242818   |
| Judul Skripsi  | : Penerapan Ragam Mendongeng dengan Menggunakan media Gambar dalam Seri untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Berekreasi Siswa Kelas V di SDN 74 Kota Bengkulu |
| Program Studi  | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
 Pada Tanggal : 28 Desember 2020  
 Dekan,

  
 ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



31



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

Alamat : Jalan Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Oka Eftia Pembimbing I/II : Dra. Hj. Kosma Hartiny Sam's M.Pd  
 NIM : 1916242818 Judul Skripsi : Pengaruh Model Kooperatif Team  
 Jurusan : Tarbiyah Game Tournament Pada Pelajaran IPA  
 Prodi : PG MI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD  
 Negeri 7A Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
	13/9-2021	BAB III	Perbaiki sesuai arahan	<i>[Signature]</i>
	16/9-2021	BAB IV	Perbaiki sesuai petunjuk	<i>[Signature]</i>
	24/9-2021	BAB V	Kesimpulan diperbaiki sig kronis dengan Rumus Masalah bukan menyimpulkan dari BAB I - BAB V.	<i>[Signature]</i>

Mengetahui  
 Dekan



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

Bengkulu, 24-9-2021  
 Pembimbing I/II

Dra. Hj. Kosma Hartiny M.Pd  
 NIP. 195609031980032001

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Oka Elbia  
NIM : 1416242818  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu


Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) dengan ID: xxx. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 22% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui  
Tim Verifikasi

Bengkulu, 08 Desember 2021  
Yang membuat pernyataan

  
Dr. Ali Akbar Jono, M.Pd  
NIP. 197509252001121004

  
Oka Elbia  
NIM. 1416242818

## FOTO DOKUMENTASI



Dokumentasi kegiatan pembelajaran peserta didik dalam kelas





Dokumentasi Peneliti memberikan pengawasan belajar siswa saat belajar



Dokumentasi Peneliti melakukan wawancara terhadap pembelajaran kepada guru IPA