

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN AKTIVITAS
SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS VI
SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

TESIS



OLEH

**DARMAWATI
NIM 1209122**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

ABSTRACT

Darmawati. 2015. "The Influence of Cooperative Learning Model of Team Games Tournament (TGT) Type and Environmental Activity Setting to Students Learning Outcomes in Science Subjects of VI Grade Students of SD Negeri 002 Rambah, Rokan Hulu Regency" a Thesis. Graduate Program of State University of Padang.

The learning result in science subjects of students at SD negeri 002 Rambah is still low. In general, the students have not reached the minimum Completeness Criteria (KKM) set by the school. For that reason, it is very important to do an effort to increase learning outcome result by using Cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) type. This study aims to reveal: (1) The differences in learning outcome of students in science subject taught by using Cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) and conventional learning model. (2) The difference between the results of students learning in science subject that have a high environmental setting activities taught by Cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) to the learning outcome of students who have a high environmental setting activities taught by conventional learning model. (3) The differences in learning outcome of students in science subject that have a low environmental setting activities taught by Cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) to the learning outcomes of students who have lower environmental setting activities that are taught by the conventional learning model. (4) The interaction between learning model and the activity of environmental settings, the results of student learning in science.

The research uses Quasi-experimentation model with 2 x 2 factorial designs. The population is six graders (6th grade students) of elementary school 002 Rambah, Rokan Hulu Regency. It conducts on the First Semester in the academic year of 2014-2015. The sample of this study was students of VIC as experimental class and VIA grade students as a control class. Samples were taken by simple random sampling technique. Data were collected through achievement test and analyzed by t-test and ANOVA.

The results showed that: (1) The results of student learning taught by Cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) higher than those taught by conventional learning model. (2) The results of student learning that have high environmental setting activities taught by cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) is higher than the learning outcomes of students who have a high environmental of setting activities taught by conventional learning model. (3) The results of student learning that have a low environmental of setting activities taught by conventional learning model. (4) There is no interaction between learning model with activity against the environment setting learning outcomes of students in science subjects.

ABSTRAK

Darmawati. 2015. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu” Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang

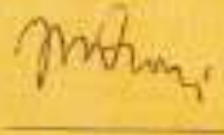
Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri 002 Rambah masih rendah pada umumnya belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah Untuk itu dilakukan usaha peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap: (1) Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional. (2) Perbedaan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. (3) Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang beraktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. (4) Interaksi antara model pembelajaran dan aktivitas setting lingkungan dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian menggunakan Quasi Eksperimen dengan desain factorial 2×2 . Populasi penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Dilaksanakan pada semester pertama tahun ajaran 2014-2015. Sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas VIC sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIA sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian diambil dengan teknik *simple random sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis dengan uji-t dan ANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi daripada mereka yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. (2) Hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. (3) Hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. (4) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : *Darmawati*
NIM. : 1209122

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Dr. H. Nurtain</u> Pembimbing I		11/5-2015
<u>Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd.</u> Pembimbing II		11/5-2015

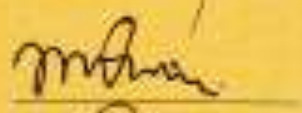
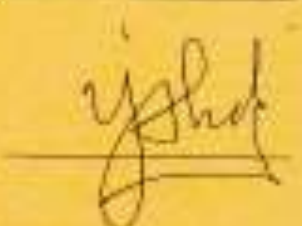
Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
NIP. 19580325 199403 2 001

Ketua Program Studi/Konsentrasi

Dr. Jasrial, M.Pd.
NIP. 19610603 198602 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. H. Nurtain</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Yuni Ahda, M.Si.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : *Darmawati*
NIM. : 1209122
Tanggal Ujian : 6 - 5 - 2015

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2015

Saya yang Menyatakan


Darmawati
NIM: 1209122

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, tesis ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya dan dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Magister pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Judul tesis ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Nurtain, dan Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II, yang selalu meluangkan waktu memberikan bimbingan dan bantuan, sumbangan pemikiran secara arif, terbuka, dan bijaksana serta memberikan pesan-pesan positif kepada penulis dengan penuh ketulusan dan kesabaran sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
2. Dr. H. Jasrial, M.Pd, Dr. Ramalis Hakim, M. Pd dan Dr. Yuni Ahda, M.Si. sebagai kontributor yang telah memberikan sumbangan pikiran dan saran yang konstruktif dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
3. Dr. H. Jasrial, M.Pd Sebagai Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan atas bimbingan, arahan, nara sumber, penguji, dan persetujuan atas tesis ini.
4. Prof. Dr. Nurhizrah Gistituati, M.E.d., Ed.D, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
5. Bapak dan ibu staf pengajar di Program S-2 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang atas segala bantuannya dengan penuh kesabaran dan ketulusan selama penulis menempuh pendidikan di Program Pascasarjana UNP.

6. Pengelola Program Pascasarjana Universitas Riau kerjasama dengan PPs Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
7. Abdul Aziz, M.Pd, selaku kepala SD Negeri 002 Rambah, yang telah mendukung penulis dalam penyelesaian tesis ini.
8. Ayah dan Bunda tercinta, yang selalu mengiringi penulis dengan do'a dalam penyelesaian perkuliahan dan tesis ini.
9. Suami (H. Sunarto, S.Pd) dan anak-anak tercinta (Dian Adha Friyeni dan Zaky Kurnia Adha), tesis ini didedikasi untukmu yang telah sabar penuh pengorbanan dalam mendampingi penulis menyelesaikan studi ini.
10. Rekan-rekan guru SD Negeri 002 Rambah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian studi dan tesis ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penulisan tesis ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk yang diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Akhirnya penulis menyadari bahwa tesis ini belum sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak. Mudah-mudahan tesis ini bermanfaat dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-Nya, Amin.

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Hasil Belajar	9
2. Pembelajaran IPA	12
3. Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	18
5. Aktivitas Setting Lingkungan	25
6. Pembelajaran Konvensional	30

B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pemikiran	37
D. Hipotesis Penelitian	41
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	44
B. Populasi dan Sampel	44
C. Variabel dan Data	46
D. Definisi Operasional	46
E. Pengembangan Instrumen	47
F. Desain Penelitian	56
G. Prosedur Penelitian	57
H. Teknik Pengumpulan Data	60
I. Teknik Analisa Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	70
B. Pengujian Persyaratan Analisis	79
C. Pengujian Hipotesis	81
D. Pembahasan	88
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	98
B. Implikasi	99
C. Saran	100
DAFTAR RUJUKAN	102
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata Ketuntasan Ujian Semester Ganjil Pelajaran IPA kelas VI SD 002 Rambah Tahun Pelajaran 2013/2014	3
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	17
3. Kriteria Sumbangan Skor Perkembangan Individu	24
4. Tingkat Penghargaan Kelompok	24
5. Modifikasi Penghargaan Kelompok	25
6. Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional	35
7. Populasi Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Tahun Pelajaran 2014/2015.....	45
8. Kisi-Kisi Soal Tes Evaluasi Hasil Belajar IPA	48
9. Kategori Validitas Butir Soal	50
10. Butir Soal yang Sudah Valid	51
11. Soal yang Dipergunakan Sesuai dengan Daya Beda Soal	52
12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	53
13. Soal yang Dipergunakan Sesuai dengan Tingkat Kesukaran Soal	54
14. Klasifikasi Indek Reliabilitas Soal.....	55
15. Rangkuman Daya Beda Butir Soal, Indeks Kesukaran, dan Validitas Butir Soal yang Dipergunakan	55
16. Desain Penelitian	57
17. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	58
18. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlet	64
19. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siwa yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Kelompok A ₁)	70
20. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siwa yang diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional (Kelompok A ₂)	72

21.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siwa yang mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Tinggi yang diajar dengan Model Pembelajaran TGT (Kelompok A ₁ B ₁)	73
22.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siwa yang mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Rendah yang diajar dengan Model Pembelajaran TGT (Kelompok A ₁ B ₂)	75
23.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siwa yang mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Tinggi yang diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional (Kelompok A ₂ B ₁)	76
24.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA Siwa yang mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Rendah yang diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional (Kelompok A ₂ B ₂)	78
25.	Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data	80
26.	Ringkasan Hasil Uji Homegenitas Hasil Belajar Aktivitas Setting Lingkungan Tinggi dan Rendah pada Kelas Eksperimen dan kelas kondtrol	81
27.	Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Pertama	82
28.	Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Kedua	84
29.	Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga	86
30.	Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Keempat	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Aturan Permainan	22
2. Penempatan Siswa pada Meja Pertandingan	23
3. Kerangka Konseptual.....	41
4. Histogram Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Kelompok A ₁)	71
5. Histogram Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional (Kelompok A ₂)	73
6. Histogram Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Tinggi yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Kelompok A ₁ B ₁)	74
7. Histogram Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Rendah yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Kelompok A ₁ B ₂)	76
8. Histogram Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Tinggi yang Diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional (Kelompok A ₂ B ₁)	77
9. Histogram Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Rendah Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Konvensional (Kelompok A ₂ B ₂)	79
10. Interaksi Model Pembelajaran dengan Aktivitas Setting Lingkungan ...	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	105
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	125
3. Lembaran Kerja Siswa	155
4. Soal Game	166
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	178
6. LKS untuk Mengetahui Aktivitas Setting Lingkungan	201
7. Soal Ulangan Harian (Soal Uji Coba)	208
8. Analisis Uji Coba Hasil Belajar	215
9. Soal Ulangan Harian (Soal Tes Akhir)	223
10. Nilai Aktivitas Setting Lingkungan	227
11. Konversi Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah	231
12. Skor Mentah Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA	232
13. Skor Hasil Belajar Siswa Setelah di Konversi	234
14. Uji Normalitas Lilliefors	239
15. Uji Homogenitas (Uji Bartlett)	243
16. Analisa Uji Hipotesis	245
17. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurve Normal dari 0 S/D Z	252
18. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t	253
19. Tabel nilai-nilai r Product Moment	254
20. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat	255
21. Foto-Foto Dokumentasi Penelitian	256

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA dapat dijadikan sebagai wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut di dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Proses dan perkembangan belajar anak sekolah dasar memiliki kecenderungan beranjak dari hal-hal yang kongkret, memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan, terpadu dan melalui proses manifulatif. Belajar adalah suatu proses yang aktif, konstruktif, dan berorientasi pada tujuan yang kesemuanya tergantung kepada aktifitas mental peserta didik. Ketika siswa belajar banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar mereka salah satu diantaranya lingkungan alam. Lingkungan alam sangat berperan penting dalam menentukan latar belakang siswa. Lingkungan yang terjadi pada alam dianggap sebagai laboratorium yang sangat besar dalam pendidikan karena berinteraksi dengan alam dapat memberikan kesadaran dan pemahaman yang tinggi terhadap kemandirian siswa. Lingkungan sosial dalam pendidikan

merupakan sumber utama dalam membentuk dan merubah perilaku siswa karena berinteraksi dengan manusia dapat saling meniru sikap secara langsung yang merubah kepribadian peserta didik karena hal tersebut merupakan salah satu kebutuhan sosial dalam kehidupan sehari-hari dalam membentuk pengalaman siswa

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA tidak tercapai. Faktor tersebut antara lain faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal meliputi intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa. Sedangkan salah satu faktor eksternal ialah peran guru. Sebagai pengelola pembelajaran, guru harus mampu mengorganisasi dan menggali potensi-potensi yang ada pada diri siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran IPA tercapai maka harus dilakukan suatu usaha, supaya apa yang diharapkan dapat terwujud dengan baik. Usaha yang dilakukan untuk menciptakan pemahaman dan pengertian yang diharapkan terhadap materi pembelajaran, guru harus kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menarik simpati siswa, juga harus mampu memotivasi siswa dengan melaksanakan aktivitas tertentu dan terarah.

Berdasarkan pengalaman penulis sehari-hari selama mengajar di SD 002 Rambah sejak tahun 2001 sampai tahun 2014 aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa pada umumnya tidak mencapai KKM yang ditetapkan oleh SD 002 Rambah yaitu 76 (tujuh puluh enam). Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ketuntasan Ujian Semester Ganjil Pelajaran IPA Kelas VI SDN 002 Rambah Tahun Pelajaran 2013/2014

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	Tuntas		Tidak tuntas		KKM
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
VI A	24	75,33	16	66,67	8	33,33	76
VI B	23	76,67	17	73,91	6	26,09	76
VI C	24	74,13	14	58,33	10	41,67	76
VI	71	75,38	47	66,19	24	33,80	76

Sumber data: Guru IPA SD 002 Rambah

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas VI tahun pelajaran 2013/2014 rata-rata yang diperoleh yaitu 75,38. Kalau dilihat dari rata-rata tidak terlalu jauh di bawah KKM yaitu 76. Tetapi kalau kita lihat dari segi ketuntasan, siswa yang tuntas 66,19 % dan siswa yang tidak tuntas masih ada 33,80%. Ini menunjukkan bahwa sebenarnya proses pembelajaran belum seperti yang diharapkan karena masih banyak siswa yang tidak tuntas dan rerata nilai juga masih di bawah KKM.

Pembelajaran IPA di kelas VI SD 002 Rambah umumnya menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, walaupun telah digunakan alat bantu seperti penjelasan dengan menggunakan LCD, tetapi masih kurang melibatkan siswa, belum ada variasi model, metode, media belajar, dan pendekatan lainnya. Pembelajaran konvensional dengan selalu menerapkan metode ceramah dan tanya jawab ini, membuat siswa cepat bosan dan kurang mau memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Penerapan metode diskusi kelompok sudah dilaksanakan, namun siswa cenderung bermain, bersenda gurau, mengganggu temannya, sehingga suasana kelas tidak kondusif. Siswa yang mempunyai kemampuan lemah enggan untuk

bertanya pada siswa yang mempunyai kemampuan tinggi (tutor sebaya) maupun pada guru, dalam berdiskusi kurang bertanggung jawab dan bersikap acuh terhadap kelompoknya. Minat dalam belajar masih rendah, hal tersebut terlihat dari rendahnya minat untuk mengajukan pertanyaan maupun menjawab bila diberi pertanyaan.

Permasalahan tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal pada pelajaran IPA ini, salah satunya disebabkan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa. Agar siswa bisa mudah memahami materi pelajaran terutama IPA, seharusnya dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan siswa dalam proses pembelajaran, guru menerapkan pembelajaran diskusi kelompok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan penyajian materi ajar IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dalam penyajiannya bekerja dalam team dan diakhiri dengan permainan game, diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa lebih baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dipilih karena pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks

selain menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar. Selain itu juga pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2009:14).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) selain menambah kegembiraan bagi siswa karena permainan, juga unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Pembelajaran kooperatif juga memberikan efek terhadap sikap perbedaan antar-individu baik ras maupun ragam budaya. Dengan melihat kondisi yang ada, memungkinkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan di kelas VI SD Negeri 002 Rambah

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, serta fakta-fakta yang ditemukan di lapangan maka dapat didefinisikan berbagai permasalahan- permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA kelas VI SD 002 Rambah masih banyak yang rendah dibuktikan dengan banyaknya nilai siswa di bawah KKM yaitu 76.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan masih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

3. Interaksi antar siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru masih kurang. Siswa lebih cenderung belajar sendiri-sendiri tidak ada kerja sama berbagi ide, saran, maupun pendapat.
4. Aktivitas siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dalam belajar IPA masih rendah, hal ini disebabkan rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran masih rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diungkapkan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi masih rendah hasil belajar dan kurang bervariasinya strategi pembelajaran yang digunakan, sehingga penulis ingin menggunakan model pembelajaram kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah dalam mata pelajaran IPA yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar

dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan pembelajaran konvensional?

3. Apakah hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan aktivitas setting lingkungan dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas VI SD Negeri 002 Rambah?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan:

1. Perbedaan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah dalam mata pelajaran IPA yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.
2. Perbedaan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

3. Perbedaan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.
4. Interaksi antara model pembelajaran dan aktivitas setting lingkungan dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas VI SD Negeri 002 Rambah.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat belajar lebih termotivasi, kreatif, menyenangkan dan mempunyai karakter yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.
2. Bagi Pendidik, dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan alternatif agar strategi pembelajaran IPA lebih bervariasi dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan sebagai masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat juga diterapkan untuk mata pelajaran lain.
4. Bagi Penulis, sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman untuk mengembangkan model pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
5. Bagi mahasiswa, sebagai rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan di SD Negeri 002 Rambah kabupaten Rokan Hulu pada kelas VI semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Selain itu, dalam kesimpulan ini diungkapkan pula beberapa hasil yang ditemukan dalam penelitian.

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara keseluruhan lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak lebih

tinggi dari hasil belajar siswa dengan aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

4. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPA dengan materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi tetapi tidak pada siswa yang berpengetahuan awal rendah. Karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, menimbulkan rasa tanggung jawab terhadap materi yang diberikan dan untuk mempersiapkan diri untuk bisa menjawab soal-soal dalam permainan games dan jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana siswa hanya bersifat pasif dan bersifat individual.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan aktivitas setting lingkungan memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Kelebihan dari pembelajaran kooperatif TGT adalah semua siswa memperoleh tugas sehingga dapat berlatih untuk mengembangkan keterampilan sosial, dapat berinteraksi langsung baik antar siswa maupun dengan guru, serta dapat melatih keberanian, kerja sama dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal. Sedangkan guru berfungsi sebagai pembimbing

belajar siswa. Sementara itu dalam model pembelajaran konvensional peran siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai objek dari pendidikan bukan sebagai subjek pendidikan, sedangkan peran guru adalah sebagai penguasa atau bersifat otoriter.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan salah satu alternatif untuk perbaikan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan sebelumnya, maka dari temuan yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada kepala sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada sekolah yang dipimpinnya.

2. Bagi Guru

Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa, oleh guru matematika SD Negeri 002 Rambah kabupaten Rokan Hulu dan hasil penelitian ini dapat berguna untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai dalam pembelajaran tersebut.

3. Bagi siswa

Model pembelajaran kooperatif TGT siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis, kritis, dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan IPA, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan hulu.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, Abdul Kholiq dan Sastra Adiwijaya. 2002. *Kamus Lengkap Biologi*. Surabaya: Permata Indah.
- Arikunto, Suharsimi 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Dimiyati, Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggan, Paul dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah. 2013. *Outdoor Learning*. Jakarta. Prestasi Pustaka Raya.
- Ichsani. 2010. *Pentingnya Aktivitas Luar Kelas*. (Online), Vol. I, Nomor 2, (<http://digilib.unm.ac.id/files/disk1/7/universitas%20negeri%20makassar-digilib-unm-ichsani-328-1-11.ibu-i.pdf> diakses 10 mei 2015).
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Irianto, Agus. 2012. *Statistik*. Jakarta: Kencana.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta. Grasindo.
- Maryam. Siti R. 2012 *Metode Ceramah dalam pembelajaran (Metode Konvensional)* (Online), (<http://www.rofayuliaazhar.com/2012/06/metode-ceramah-dalam-pembelajaran.html/>, diakses 13 April 2015).
- Megawati. 2010. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Tesis tidak diterbitkan. Padang: UNP.