

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

**Eksa Dewi Wulan Sari
13.0305.0122**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan
Studi Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Eksa Dewi Wulan Sari
13.0305.0122

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **Eksa Dewi Wulan Sari**
NPM : 13.0305.0122
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Sekolah Dasar
Judul skripsi : **PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT TERHADAP PRESTASI
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Secang 2
Kabupaten Magelang)**

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipertanggung jawabkan sebagaimana mestinya.

Magelang, 25 Januari 2017

Penulis



Eksa Dewi Wulan Sari

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM**

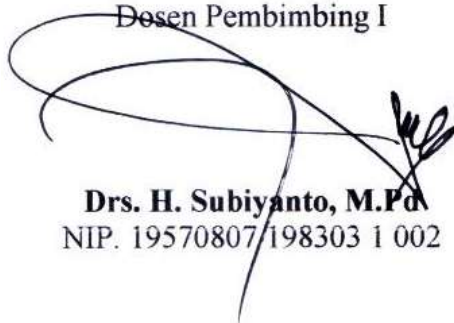
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang)

Oleh :
Eksa Dewi Wulan Sari
13.0305.0122




Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Dosen Pembimbing I



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807/198303 1 002

Dosen Pembimbing II



Rasidi, M.Pd
NIK. 128806103

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji :

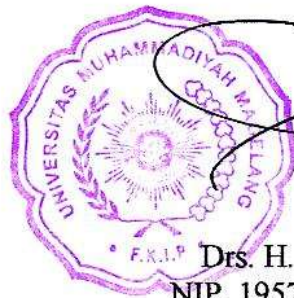
Hari : Rabu

Tanggal : 25 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. H. Subiyanto, M.Pd : Ketua/Anggota (.....)
2. Rasidi, M.Pd : Sekretaris/Anggota (.....)
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Si : Anggota (.....)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd : Anggota (.....)

Mengesahkan,
Dekan



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM

**(Penelitian pada siswa kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang)
ABTRAKSI**

Eksa Dewi Wulan Sari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas VA dan VB SDN secang 2 Kabupaten Magelang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini mempunyai 1 variabel bebas yaitu model *Teams Games Tournament* dan 1 variabel terikat yaitu prestasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t, dan uji Hipotesis.

Subjek penelitian yaitu kelas V SDN Secang 2 dengan jumlah siswa 56 yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VA dan VB dikarenakan Prestasi belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA masih belum maksimal. Metode pengumpulan data menggunakan tes, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan, pada analisis hipotesis uji perbedaan dan rata-rata menggunakan uji-t pada kelas eksperimen, hasil $t_{hitung} 6.785 > t_{tabel} 2,051$ berarti H_0 diterima. Simpulan penelitian adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang.

Kata kunci : Model *Teams Games Tournament*, Prestasi Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga penulis mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Model *Tamas Games Tournament* terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam” penelitian pada siswa kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang.

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan belajar untuk peneliti.
2. Drs. Subiyanto, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang dan selaku dosen pembimbing yang memberikan ijin penelitian dan selalu sabar meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Rasidi, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu serta selalu sabar meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Subiyanto, M. Pd selaku pembimbing I yang selalu sabar meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Rasidi, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Endang Tansih, S. Pd Kepala Sekolah SDN Secang 2 yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

8. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada ALLah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, 25 Januari 2017
penulis

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

“Man jadda wajada”

"sesiapa yang berusaha (Inshallah) akan mendapat apa yang diusahakannya"

(QS Ar-Ra'd 11)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orangtuaku, keluargaku, sahabat dan temantemanku yang selalu mendukungku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGASAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAKSI	vi
KATA PENGABTAR.....	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam	7
B. Medel <i>Teams Games Tournament</i>	23
C. Pengaruh Model Terhadap Prestasi Belajar	30
D. Kerangka Berfikir	31
E. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain Penelitian	35
B. Variabel Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	37
D. Metode Pengumpulan Data.....	38

E. Standar Penelitian	42
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Data Hasil Penelitian	45
B. Uji Asumsi Klasik.....	63
C. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel : 1 Indikator Prestasi Belajar	11
2. Tabel : 2 Tahap penelitian	42
3. Tabel : 3 Penilaian Hasil Tes pertemuan 1.....	45
4. Tabel : 4 Penilaian Hasil Tes pertemuan 2.....	46
5. Tabel : 5 Penilaian Hasil Tes pertemuan 3.....	47
6. Tabel : 6 Selisih Pretest-Postest Kelas Kontrol.....	49
7. Tabel : 7 Penilaian Hasil Treatment 1	50
8. Tabel : 8 Penilaian Hasil Treatment 2.....	51
9. Tabel : 9 Penilaian Hasil Treatment 3.....	52
10. Tabel : 10 Selisih Pretest-Postest Kelas Eksperimen.....	54
11. Tabel : 11 Nilai Afektif Kelas Kontrol.....	55
12. Tabel : 12 Nilai Afektif Kelas Eksperimen.....	56
13. Tabel : 13 Nilai Psikomotor Kelas Kontrol.....	57
14. Tabel : 14 Nilai Psikomotor Kelas Eksperimen.....	59
15. Tabel : 15 Respon Siswa	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar : 1 Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	21
2. Gambar : 2 Kerangka Berfikir	33
3. Gambar : 3 desain penelitian	36
4. Gambar : 4 Diagram Presentase pertemuan 1	46
5. Gambar : 5 Diagram Presentase pertemuan 2	47
6. Gambar : 6 Diagram Presentase pertemuan 3	48
7. Gambar : 7 Diagram Presentase Treatment 1	50
8. Gambar : 8 Diagram Presentase Treatment 2	51
9. Gambar : 9 Diagram Presentase Treatment 3	52
10. Gambar : 10 Diagram Presentase Afektif Kelas Kontrol.....	55
11. Gambar : 11 Diagram Presentase Afektif Kelas Eksperiment	56
12. Gambar : 12 Diagram Presentase Psikomotor Kelas Kontrol.....	58
13. Gambar : 13 Diagram Presentase Psikomotor Kelas Eksperiment	60
14. Gambar : 14 Diagram Presentase Respon Siswa	61
15. Gambar : 15 Uji Normalitas	62
16. Gambar : 16 Uji homogenitas	63
17. Gambar : 17 Uji-t Pair.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	75
2. Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian	76
3. Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal.....	77
4. Lampiran 4 Analisis Soal Uji Coba.....	80
5. Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	102
6. Lampiran 6 Validasi RPP dan Angket	134
7. Lampiran 7 Kisi-kisi soal dan soal evaluasi.....	142
8. Lampiran 8 Media pembelajaran.....	168
9. Lampiran 9 Kartu Soal	175
10. Lampiran 10 Dokumentasi	179
11. Lampiran 11 angket respon siswa	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia adalah dunia yang dinamis. Pelaku-pelaku pendidikan di dalamnya juga dituntut dinamis dan inovatif. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan disegala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Seorang guru yang profesional adalah guru yang memiliki kemampuan keahlian khusus dibidang keguruan, bertanggung jawab, serta mampu melaksanakan tugas dan fungsinya seoptimal mungkin. Guru yang memiliki kemampuan sesuai dengan profesi yang disandangnya akan mampu melaksanakan proses pembelajaran sampai berhasil. Keberhasilan seorang guru dapat ditentukan oleh pemilihan model yang tepat, alat peraga yang cukup serta menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan.

Kegiatan belajar merupakan suatu sistem yang memiliki beberapa komponen terkait dan terpadu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar. Prestasi yang dicapai oleh peserta didik terkait erat dengan proses yang dijalannya selama mengikuti pendidikan di sekolah, dan unsur terpenting adalah guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, selanjutnya adalah model yang digunakan, Karena model pembelajaran lebih

penting dari materi pembelajaran, dan guru lebih penting dari model pembelajaran (*ath-thariiqotu ahammu minal maadah, wal mudarrisu ahammu min ath-thariiqoh*) (Zarkasyi, 2011: 45).

Salah satu alat ukur yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar adalah prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. Sudjana (2011: 22) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal yang sama diutarakan oleh Arikunto (2006: 111) bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Teori-teori diatas mengisyaratkan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia melalui proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pendidikan pada dasarnya suatu proses yang menumbuhkan perubahan, salah satunya adalah keterampilan dalam melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan belajar mengajar dapat mencapai sasaran apabila situasi belajar yang tercipta menarik, menyenangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi yang disajikan. Model pembelajaran

kooperatif dapat diterapkan guna menciptakan suasana kondusif dan memancing semangat siswa belajar.

Pradini Gaida Manar, S.Pd. guru kelas VB SDN Secang 2 mengalami beberapa masalah yang amat berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini terlihat pada hasil tes formatif siswa yang sebagian besar belum mencapai ketuntasan, sebanyak 21 siswa atau 75 % belum tuntas, dan sisanya 7 siswa atau sebanyak 25 % sudah mencapai KKM. Siswapun merasakan bahwa belajar hanya duduk di dalam kelas kurang menyenangkan, sehingga perlu pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba memberikan solusi dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*. Model ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas VB SDN Secang 2 Kabupaten Magelang. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam selama ini, guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja, sehingga prestasi belajar siswa menurun khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada materi Penyesuaian Diri Makhluk Hidup. Hal inilah yang menurut penulis perlu dicarikan solusi agar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Model *Teams Games Tournament* akhirnya penulis pilih untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Teams Games Tournament merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995: 43) dalam (Huda 2015: 196) untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi

pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Dalam *Teams Games Tournament*, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam 1 kelompok yang terdiri dari 3-6 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam table khusus (*table tournament*). Dalam *Teams Games Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. (Huda, 2015: 197)

Dari diskusi dengan teman sejawat dan petunjuk dari supervisor terhadap aktivitas guru selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Penyesuaian Diri Makhluk Hidup pada kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran perlu diperbaiki. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian guru antara lain tentang penguasaan mengajar, membuka pelajaran, memotivasi siswa, penguasaan materi, penyajian, metode penyajian model, bimbingan terhadap siswa, pelaksanaan evaluasi, pelaksanaan sesuai dengan alokasi waktu, penggunaan alat peraga, dan mengakhiri pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V SD Secang II Kabupaten Magelang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan dan dapat dijadikan referensi keilmuan khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, selanjutnya sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya pembelajaran SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan bahan informasi untuk mengetahui model pembelajaran khususnya penerapan model *Teams Games Tournament*.

b. Bagi Siswa.

Hasil penelitian ini nantinya dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Prestasi

Kata prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu *presesatie* yang artinya usaha. Prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan belajar yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hamalik (2013: 159) berpendapat bahwa hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku.

. Muhibbin (2010: 144) prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam dalam sebuah program.

Menurut (Arifin, 2010: 29) prestasi belajar adalah kemampuan, keterampilan, dan sikap orang yang dalam dapat menyelesaikan sesuatu hal. Pembelajaran ranah kognitif berkaitan dengan hasil pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup beberapa kategori yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

Krathwohl dalam Anni (2006: 61) menyatakan pembelajaran ranah afektif merupakan prestasi belajar yang paling sukar diukur. Tujuan pembelajaran ini berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai.

Kategori tujuan pembelajaran afektif yaitu: penerimaan, penilaian, pengorganisasian dan pembentukan pola hidup.

Pembelajaran ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syarat, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Menurut Elizabeth Simpson dalam Anni (2005: 62) kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian dan kreativitas.

Sekolah merupakan salah satu faktor luar dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa, sehingga guru sebagai anggota sekolah memiliki peran penting dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa. Untuk itu, Guru harus memiliki kompetensi dibidangnya, selain itu agar pembelajaran tidak monoton maka guru sebaiknya mampu memvariasikan model pembelajaran misalkan *Teams Games Tournament*, diskusi *inkuiri*, praktikum, *games* dan *jigsaw*. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga dapat mempengaruhi prestasi belajar karena siswa merasa senang dalam belajar, motivasi tinggi dan prestasi belajarnya dapat maksimal.

Sadiman (2007: 71) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan

tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.

Prestasi belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan meliputi tiga ranah, yaitu pertama ranah kognitif, meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut. Kedua, ranah afektif, meliputi perubahan-perubahan dalam segi aspek mental, perasaan dan kesadaran. Ketiga, ranah psikomotorik, meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik (Daradjat, 2000: 153).

Pembelajaran tidak hanya dinilai kognitifnya saja melainkan ada tiga ranah belajar yang dinilai dalam kegiatan belajar mengajar (Anni, 2006: 44) yaitu :

a. Ranah kognitif

kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Ranah kognitif berkaitan dengan prestasi belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Beberapa kategori yang mencakup yaitu pengetahuan (*knowlegde*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*) dan penilaian (*evaluation*).

b. Ranah afektif

Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Ranah afektif terkait dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori dalam ranah afektif yaitu penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Sedangkan ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori dalam ranah psikomotorik yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided respons*), penyesuaian (*adaption*), dan kreativitas.

Ketiga ranah tersebut dapat dijabarkan sesuai indikator prestasi belajar siswa. Berikut merupakan Indikator Prestasi belajar Menurut Muhibbin (2006: 217-218) indikator prestasi belajar antara :

Tabel : 1
Indikator Prestasi Belajar

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator
A. Ranah Kognitif	
1. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan. 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri.
2. Aplikasi/Penerapan	1. Dapat memberikan contoh. 2. Dapat menggunakan secara tepat.
3. Sintesis (Membuat Panduan Baru dan Utuh)	1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru. 2. Dapat menyimpulkan. 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip).
B. Ranah Afektif	
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima.
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi Pengetahuan Alam s/terlibat. 2. Kesiediaan memanfaatkan.
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat. 2. Menganggap indah dan harmonis. 3. mengagumi.
C. Ranah Psikomotor	
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1. Kecakapan mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.
2. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1. Kefasihhan melafalkan/mengucapkan. 2. Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani.

2. Fungsi prestasi belajar

Menurut Arifin (2010: 31) mengemukakan bahwa prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi, yaitu :

- a. Sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
- b. Sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu
- c. Sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan

- d. Sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan
- e. Dapat dijadikan indikator terhadap daya serap anak didik

Dengan prestasi belajar guru dapat mengetahui apakah peserta didik sudah menguasai suatu kompetensi atau belum. Fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam program tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Disamping itu, prestasi belajar juga berguna bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menentukan apakah perlu mengadakan bimbingan atau diagnosis terhadap anak didik.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Menurut Slamento (2010: 65) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal

a. Internal

Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya diantaranya :

1) Faktor Fisiologi (Jasmani)

Secara umum kondisi fisiologi seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Keletihan fisik siswa berpengaruh juga dalam prestasi belajarnya. Keletihan siswa dapat dikategorikan menjadi tiga macam faktor yaitu :

a) Keletihan Indra Siswa

Keletihan indra adalah beberapa dari indra yang kita miliki mengalami kelelahan atau kecapekan. Misalnya mata capek karena tidur terlalu malam. Keletihan indra dalam hal ini, lebih mudah dihilangkan dengan cara istirahat yang cukup, melakukan olahraga tiga kali dalam seminggu, makan-makanan bergizi yang mengandung Vitamin serta tidur nyenyak 8 jam dalam waktu sehari. Serta memanfaatkan waktu untuk istirahat disaat tidak beraktifitas. Selain itu untuk menjaga agar indra tetap sehat dapat dilakukan oleh siswa dengan cara melakukan senam indra, salah

satunya adalah mata, agar tidak mudah lelah dalam melihat objek. Tujuan dari senam indra adalah untuk menjaga indra kita agar terjaga kesehatannya.

b) Keletihan Fisik Siswa

Keletihan fisik siswa berkesinambungan dengan keletihan indra siswa misalnya masuk angin atau badan pegal-pegal, yakni cara menghilangkannya relatif lebih mudah salah satunya dengan cara mengonsumsi makan dan minuman bergizi, menciptakan pola makan teratur merelaksasi otot-otot yang tegang, dan memperbanyak waktu luang untuk istirahat. Olahraga yang cukup serta menghindari segala aktifitas yang tidak memberikan dampak positif pada kesehatan dan kehidupan kedepannya.

c) Keletihan Mental Siswa

Keletihan mental siswa ini adalah sebagai faktor utama penyebab adanya kejenuhan dalam belajar, misalnya malas belajar, merasa tidak bisa, sehingga cara mengatasi keletihanyapun cukup sulit. Penyebab timbulnya keletihan mental ini diakibatkan karena kecemasan siswa terhadap dampak yang ditimbulkan oleh keletihan itu sendiri, kecemasan siswa terhadap standar nilai pada mata pelajaran yang dianggap terlalu tinggi. Dalam menangani keletihan mental selain istirahat seorang siswa harus dimotivasi untuk membangkitkan semangatnya lagi.

2) Faktor Psikologis

Setiap siswa memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentu hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Sebagai seorang guru mengetahui kondisi psikis pada masing-masing siswa sangat penting karena hal tersebut merupakan salah satu bekal guru untuk memperlakukan siswa dengan cara yang berbeda-beda saat didalam ataupun diluar kelas ada beberapa faktor psikologis, diantaranya :

a) Intelegensi/Kecerdasan

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang di hadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan sesuai dengan tingkat perkembangan. Adakalanya perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain, sehingga seseorang anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kawan sebaya. Maka Slameto (2010: 66) berpendapat bahwa tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menganal beberapa kegiatan. Kegiatan yang dimiliki seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa sayang Slameto (2010: 66) mengemukakan bahwa minat adalah

kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan-kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus yang disertai dengan rasa kasih sayang. Minat mempunyai pengaruh besar terhadap belajar atau kegiatan, bahkan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat memberikan peningkatan dalam kegiatan belajar.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan tertentu yang sudah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan. Tumbuhnya keahlian tertentu pada seseorang sangat ditentukan oleh bakat yang dimilikinya sehubungan dengan bakat ini dapat mempunyai tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu.

d) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah dorongan untuk melakukan sesuatu hal yang positif. Motivasi sangat penting guna menunjang prestasi belajar siswa.

e) Konsep diri

Konsep diri adalah penilaian seseorang terhadap diri sendiri, atau pandangan orang lain terhadap dirinya baik secara fisik, sosial, dan spiritual.

b. Eksternal

Faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Hal ini dapat berupa sarana prasarana, situasi lingkungan baik itu adalah lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat. Faktor internal terdiri dari :

1) Faktor keluarga

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi siswa. Lingkungan keluarga inilah yang pertama kali dikenali anak dan pertamakali anak menerima pendidikan dan pengajaran dari Ayah dan Ibu. Pengaruh keluarga bagi siswa adalah berupa, cara orang mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, bagaimana sorang tua memperhatikan anak dan latar belakang kebudayaan. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik siswa, dengan adanya perhatian dari orang tua terhadap pendidikan akan membuat anak termotivasi untuk belajar.

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah mempunyai peran penting terhadap keberhasilan siswa dalam belajar, karena hampir sepertiga dari kehidupan siswa sehari-hari berada disekolah. Faktor yang dapat menunjang keberhasilan adalah cara guru menggunakan metode atau model dalam pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa,

relasi siswa dengan siswa, sarana dan prasarana pembelajaran, kedisiplinan waktu yang ditetapkan.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat disebut juga sebagai faktor lingkungan sekitar siswa dimana ia tinggal. Faktor masyarakat juga memberikan pengaruh terhadap keberhasilan siswa. Diantaranya yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, tempat bergaul dan bentuk kegiatan masyarakat.

Namun Muhibin (2013: 52) berpendapat bahwa ada tiga, yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar.

1. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. faktor yang mempengaruhi prestasi belajar Faktor ini meliputi 2 aspek, diantaranya :

a. Faktor Fisiologis (Jasmani)

Faktor fisiologis ini meliputi jasmani, yaitu kondisi umum fisik yaitu meliputi kebugaran organ organ tubuh sendi-sendinya, yang mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Jika seorang siswa kondisi fisiknya kurang sehat, maka akan menurunkan kualitas kognitif, afektif maupun psikomotor. Sehingga menyebabkan kesulitan menerima materi bahkan kesulitan bergerak dalam kelas.

b. Faktor Psikologis (Rohani)

Faktor rohani siswa pada umumnya di Ilmu Pengetahuan Alamndang lebih esensial yaitu meliputi tingkat *intelejensi* atau kecerdasan, minat, bakat dan motivasi. Tingkat kecerdasan siswa dapat dilihat melalui cara siswa memahami materi yang mereka pelajari dalam proses pembelajaran dan dicurahkan melalui tugas, evaluasi dari guru, bakat siswa dapat dilihat saat siswa mempraktekan secara langsung pemahaman yang mereka pelajari selama ini.

2. Faktor Ekternal

Faktor yang berasal dari luar individu, yang terdiri atas dua macam, yaitu:

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi semangat belajar seorang siswa. Selanjutnya, lingkungan sosial masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar tempat tinggal siswa tersebut. Dan lingkungan sosial yang paling banyak memengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga itu sendiri. Seperti sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, dan ketegangan keluarga semuanya dapat member dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

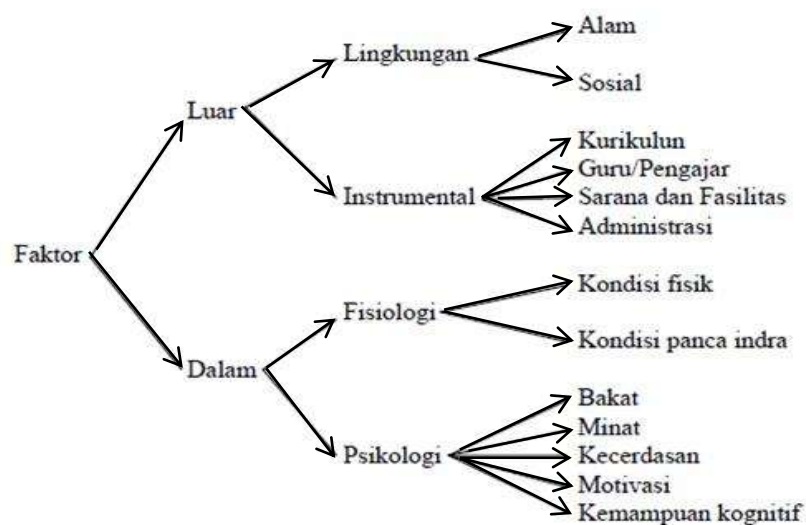
b. Lingkungan Nonsosial

Faktor yang meliputi lingkungan nonsosial adalah sarana dan prasarana yang ada di sekolah, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan keadaan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dianggap dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

3. Faktor Pendekatan Belajar (*Approach To Learning*)

Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Faktor ini sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu serta pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam mencapai prestasi belajar seperti yang diharapkan, maka perlu diperhatikan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tersebut. Menurut Purwanto (2013: 107) mengemukakan bahwa di dalam keseluruhan sistem maka instrumental input merupakan faktor yang sangat penting dan paling menentukan dalam pencapaian hasil/ *output* yang dikehendaki. Disamping itu, masih ada faktor lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar pada setiap orang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar : 1
Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor-faktor tersebut dalam banyak hal sering saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut muncul siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan siswa yang berprestasi rendah atau gagal sama sekali.

4. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan (Depdiknas, 2006: 28) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Selain itu Ilmu

Pengetahuan Alam juga merupakan Ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hal ini menunjukkan bahwa, hakikat Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang empirik dan faktual. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih ketrampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan.

Muslichah (2006: 22) menyatakan bahwa ketrampilan proses yang perlu dilatih dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam meliputi ketrampilan proses dasar misalnya mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, mengkomunikasikan, mengenal hubungan ruang dan waktu, serta ketrampilan proses terintegrasi misalnya merancang dan melakukan eksperimen yang meliputi menyusun hipotesis, menentukan variable, menyusun definisi operasional, menafsirkan data, menganalisis dan mensintesis data. Poedjiadi (2006: 78) menyebutkan bahwa ketrampilan dasar dalam pendekatan proses adalah observasi, menghitung, mengukur, mengklasifikasi, dan membuat hipotesis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketrampilan proses dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD meliputi ketrampilan dasar dan ketrampilan terintegrasi. Kedua ketrampilan ini dapat melatih siswa untuk menemukan dan menyelesaikan masalah secara ilmiah untuk menghasilkan produk-

produk Ilmu Pengetahuan Alam yaitu fakta, konsep, generalisasi, hukum dan teori-teori baru.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar (Depdiknas, 2006: 30) secara terperinci adalah: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaann-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam 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 Ilmu Pengetahuan Alam, lingkungan, teknologi dan masyarakat, (4) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan (6) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTS.

5. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut (Dikpora, 2006: 50) Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam adalah hasil usaha dari proses belajar siswa yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah siswa mengikuti tes mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam hal ini prestasi belajar yang diukur adalah prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam. (Depdiknas, 2003: 27). Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam di SD bertujuan agar siswa mampu menguasai konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Pencipta-Nya.

Kesimpulan dari pengertian prestasi belajar dan pengertian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam adalah hasil yang di peroleh siswa dari proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berupa nilai kognitif, afektif dan psikomotor

B. Model *Teams Games Tournament*

1. Pengertian *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (dalam Huda, 2014: 196) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa model *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Dalam *Teams Games Tournament*, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam 1 kelompok yang terdiri dari 3-6 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam table khusus (*table tournament*), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam *Teams Games Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk

mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *games* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *games* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. (Huda, 2014: 197)

Secara umum *Teams Games Tournament* sama saja dengan *Student Teams Achievement Division* kecuali satu hal: *Teams Games Tournament* menggunakan Turnamen Akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. *Teams Games Tournament* sangat sering digunakan dengan *Student Teams Achievement Division*, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur *Student Teams Achievement Division* yang biasanya. (Slavin, 2010: 77).

Dalam *Teams Games Tournament* peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Penyusunan permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995: 89). Pada Model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. (Trianto, 2010: 44).

Dari definisi para tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dimana dalam model pembelajaran ini setiap anak dikelompokkan menjadi kelompok kecil dimana pada tiap kelompok beranggotakan 3 sampai 6 siswa yang berbeda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar permainan dan turnamen agar proses belajar mengajar berjalan lebih efektif dan tidak membosankan.

2. Komponen *Teams Games Tournament*

Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3-6 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam table khusus (tabel tournament). Dalam *Teams Games Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *games* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *games* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. (Huda, 2014: 199)

Aris (2014: 204) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, ada beberapa komponen atau fase yang perlu ditempuh, yaitu :

a. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Sama seperti dalam *Student Teams*

Achievement Division, yaitu: Materi dalam *Teams Games Tournament* pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi Audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada *Teams Games Tournament*. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis/*games*, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Tim terdiri dari 3-6 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik maupun jenis kelamin. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Games tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan games hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Pertandingan atau lomba (*Tournamnet*)

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam *Student Teams Achievement Division*, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

e. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Sama seperti dalam *Student Teams Achievement Division*, yaitu: Tim akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka. (Slavin, 2010: 77)

Proses permainan atau *Game Tournament* Lebih jelas dapat diurutkan skenario atau langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/bahan.
- b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya lima/enam siswa).
- c) Guru mengarahkan aturan permainannya, sebagai berikut:
 - 1) siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 3-6 dengan tingkat prestasi maupun jenis kelamin yang berbeda.
 - 2) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
 - 3) Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Team Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam *Games akademik* yang dirancang agar siswa merasa senang dalam melakukan pembelajaran. *Games akademik* ini juga bertujuan untuk mendekatkan antar siswa dalam

kelas dengan guru sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan nyaman. Selain itu pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* juga bertujuan untuk menghilangkan rasa jenuh siswa dengan pembelajaran dengan metode ceramah.

3. Kelebihan dan Kekurangan

Aris (2014: 208) berpendapat bahwa Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, akan tetapi inovasi dalam pembelajaran tetap harus selalu dilakukan. Begitu juga dengan model *Teams Games Tournament*. Berikut adalah kelebihan model *Teams Games Tournament*:

- a. Model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik berkemampuan rendah juga ikut aktif berpartisipasi dalam permainan dan mempunyai peran yang sama.
- b. siswa mampu belajar dengan bantuan teman
- c. Menciptakan saling kerjasama di antara siswa
- d. *Increases comprehension of concepts and/or processes* (meningkatkan pemahaman konsep dan / atau proses)
- e. Melatih berkomunikasi

Sedangkan kekurangannya model *Teams Games Tournament* adalah:

- a. Memerlukan banyak waktu
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pembelajaran yang cocok untuk model.

- c. Guru harus mempersiapkan model dengan baik sebelum diterapkan misalnya membuat kartu soal, mengelompokkan anak secara heterogen.

C. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar

Literatur pembelajaran kooperatif telah menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran siswa apabila kelompok direkognisi atau dihargai berdasarkan pembelajaran individual dari tiap anggotanya (Slavin, 2010: 58)

Adeneye, Alfred, dan Samuel menguji pengaruh model kooperatif *Teams Games Tournament*, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam antara model pembelajaran kooperatif dan individual. Penelitian ini merekomendasikan model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* untuk melengkapi varian pembelajaran di Sekolah Dasar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara bersama-sama, memberikan ide mencari solusi dan saling membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi (dalam Rusmawati, 2013: 4).

Ilmu Pengetahuan di Nigeria, menemukan pencapaian secara substansial jauh lebih besar pada *Student Teams Achievement Division* dan *Teams Games Tournament* sebagai model-model yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individu, daripada dalam bentuk jigsaw dan model-model Johnson yang tidak menggunakannya. Dalam kajian lainnya,

Okebukola menemukan pencapaian yang jauh lebih besar di dalam kelas yang menggunakan sebuah model yang mengkombinasikan pembelajaran kooperatif dengan kompetisi kelompok (salah satu bentuk penghargaan kelompok) daripada dalam model kooperatif "murni" yang tidak menggunakan penghargaan kelompok dalam berbagai macam bentuknya (dalam Slavin, 2010: 87).

Pada pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif dalam pembelajara akan lebih berpengaruh positif dan berpengaruh baik terhadap Prestasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah saja atau pembelajaran individu.

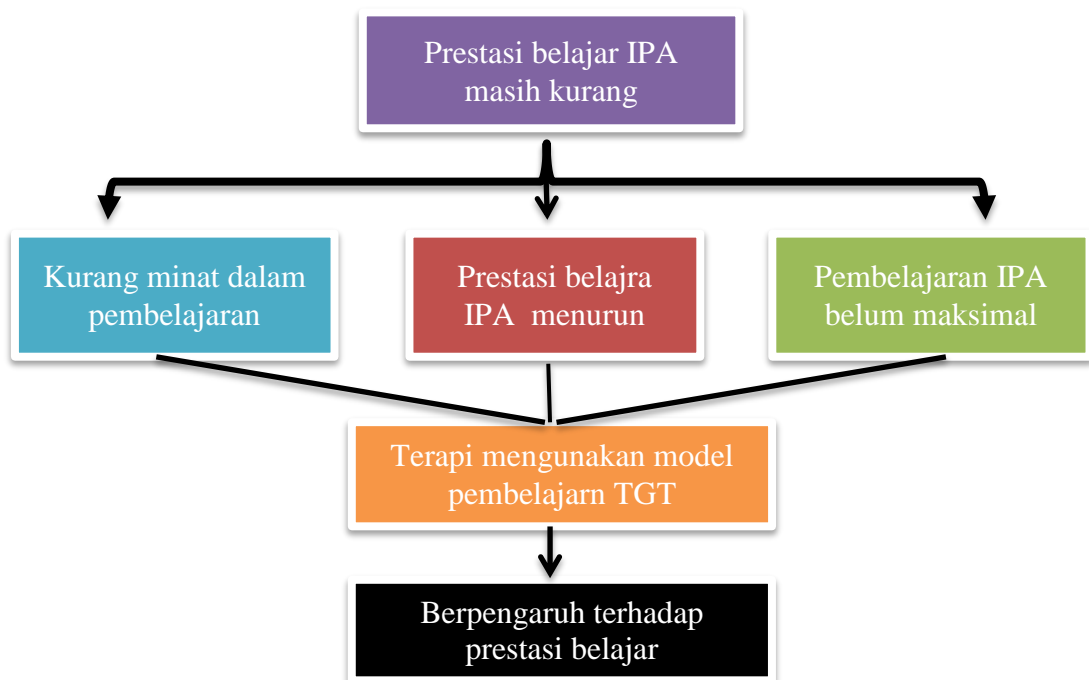
D. Kerangka Berfikir

Seorang guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam mengajar. Kebanyakan guru hanya mengandalkan model ceramah dalam mengajar. Hal ini menimbulkan kebosanan siswa. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi sebagian siswa merupakan pelajaran yang tidak mudah. Jika perasaan seperti itu dibiarkan, maka akan berakibat pada kemalasan siswa untuk menerima pelajaran.

Penggunaan model alternatif menjadi sangat penting untuk membuat siswa senang dalam pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* diharapkan mampu membawa pengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VB SD Secang 2. Model ini mengajarkan keaktifan tiap-tiap siswa dan

menumbuhkan keberanian untuk mengungkapkan apa yang telah dipelajari, karena setiap siswa akan menjadi korektor bagi teman lainnya.

Secara skematis, kerangka pemikiran dapat ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar : 2
Kerangka Berfikir

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Sugiono, 2016: 96). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa

Kelas V SD Negeri Secang 2, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang
Tahun Pelajaran 2016/ 2017.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pembelajarn dengan Model *Teams Games
Tournament* terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa
Kelas V SD Negeri Secang 2, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang
Tahun Pelajaran 2016/ 2017.

BAB III

MODEL PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiono (2016: 108), penelitian eksperimen dapat di definisikan sebagai model sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2013: 207) bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dalam bentuk *Quasi Experimental Design*. Desain ini mempunyai kelompok atau kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono, 2016: 114). Pada penelitian ini diambil 2 kelas yang akan di jadikan sebagai subjek penelitian. Di sini peneliti yang melakukan tindakan dengan memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas V SDN Secang 2 Kabupaten Magelang.

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

O1	X	O2
O3	-	O4

Gambar : 3
Desain Penelitian (Sugiono 2016: 116)

Keterangan

- O1 : pengukuran prestasi belajar awal pada kelas eksperimen
 O2 : pengukuran prestasi belajar akhir pada kelas eksperimen
 O3 : pengukuran prestasi belajar awal pada kelas kontrol
 O4 : pengukuran prestasi belajar akhir pada kelas kontrol
 X : pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*
 - : pembelajaran tidak menggunakan model

B. Variabel penelitian

Penelitian ini mempunyai satu variabel bebas dan satu variabel terikat.

Berikut merupakan penjabaran dari kedua Variabel:

1. Variabel bebas (*independent variabel*) : yaitu variabel yang menjadi sebab atau yang mempengaruhi timbulnya atau perubahannya *dependent variabel* (variabel terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model *Teams Games Tournamen*.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) : variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya *independent variable* (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi atau universal (Sugiono, 2016: 117) adalah keseluruhan objek/subyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi yang dapat ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Secang 2, Secang, Kabupaten Magelang, yang berjumlah 56 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel Sugiono (2016: 118) adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki. Dalam penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai sampel kelas V A dan V B SD Negeri Secang 2, Secang, Magelang yang masing-masing kelas berjumlah 28 siswa. Peneliti mengambil kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen dikarenakan kemampuan siswa yang heterogen sekaligus masukan dari guru kelas. Jumlah sampel keseluruhan penelitian ini adalah 56 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel disebut sampling. Tujuan berbagai teknik pengambilan sampel, adalah untuk mendapatkan sampel yang paling mencerminkan populasi secara teknik disebut *sampel representative* (Sugiono 2016 : 118). Dalam penelitian eksperimen ini penulis mengambil teknik *purposive sampling*. Sampel ini dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah, tetapi peneliti memilih sampel atas kepentingan sendiri dan atas pertimbangan peneliti

sendiri pula. Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas V dengan pertimbangan, pada kelas V anak masih menyesuaikan diri sehingga banyak mengalami kesulitan belajar, peneliti tidak mengambil sampel kelas IV karena secara kedewasaan masih kurang dan kelas VI persiapan untuk menghadapi UAN.

Pemilihan kelas ini dilakukan dengan mengadakan wawancara dengan Guru kelas V terlebih dahulu sehingga diperoleh kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian. Sampel diambil tanpa mengistimewakan subyek tertentu. Peneliti mengambil kelas ini karena kemampuan siswanya heterogen dan pertimbangan dari guru kelas V, sehingga sampel ini dapat mewakili populasi yang ada.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Tes

Tes merupakan salah satu cara mengetahui kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan (Mardapi, 2008: 58). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre- test dan post- test. Pre-test dan post- test tersebut yang akan digunakan untuk melihat adanya pengaruh prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa sebelum dan setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament*. Instrumen yang digunakan dalam metode tes ini adalah dengan menggunakan tes tertulis dengan Soal berjumlah 40 soal, materi tentang Makhluk Hidup dan Lingkungan. Metode tes memiliki

kelebihan dan kekurangan, berikut merupakan kelebihan dan kekurangan metode tas :

a. Kelebihan Metode Tas

- 1) Dapat mengukur kemampuan sejumlah siswa dalam tempat yang terpisah dan dalam waktu yang sama.
- 2) Dalam tes tulis, peserta didik relatif memiliki kebebasan untuk menjawab soal, Sehingga secara psikologi peserta didik lebih bebas dan tidak terikat.
- 3) Pada tes tertulis, karena soalnya sama maka obyektivitas hasil penilaian lebih dapat dipertanggung jawabkan dari pada tes lisan ataupun tes tindakan.

b. Kekurangan

- 1) Belum tentu cocok mengukur psikomotorik dan mengukur ranah afektif pada tingkat karakteristik.
- 2) Hasil dari tes tulis sedikit agak diragukan karena peserta dapat melakukan kecurangan dalam mengerjakan.
- 3) Apabil tidak menggunakan bahasa yang tegas dan lugas dapat mengandung pengertian ganda, sehingga berakibat data yang masuk salah.

2. Metode Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang kepada responden (Sugiono, 2016: 199). Model angket digunakan untuk

mengetahui ranah afektif yaitu respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan diterapkannya model *Teams Games Tournament*. Disamping itu model ini juga digunakan untuk mengetahui sikap siswa setelah pembelajaran berlangsung. Angket yang digunakan dalam mengetahui respon siswa berjumlah 50 soal yang dibuat dengan menjabarkan indikator prestasi belajar yang telah divalidasi oleh ahli. Metode angket juga memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut merupakan kelebihan dan kekurangan metode angket :

a. Kelebihan Metode Angket:

- 1) Praktis dalam waktu singkat dapat memperoleh data yang banyak, sekalipun tempatnya berjauhan.
- 2) Ekonomis, dari segi tenaga sedikit, sedikit tenaga yang diperlukan.
- 3) Responden dapat menjawab dengan terbuka atau leluasa, tidak terpengaruh oleh yang lain.

b. Kekurangan Metode Angket:

- 1) Jika ada pertanyaan yang kurang jelas tidak bisa mendapat keterangan lebih lanjut.
- 2) Pertanyaan dalam angket biasanya bersifat agak kaku tidak dapat dirubah sesuai dengan keadaan sekitarnya.
- 3) Sulit memberikan jaminan, bahwa semua angket yang telah dikeluarkan itu akan kembali seluruhnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diartikan sebagai barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, dokumen sekolah, peraturan-peraturan, dan lain sebagainya. (Arikunto, 2006: 45). Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut merupakan kelebihan dan kekurangan metode Dokumentasi :

a. Kelebihan Metode Dokumentasi

- 1) Untuk subyek manusia yang sulit dihubungi, dokumen yang ada akan mempermudah, lebih-lebih apabila yang bersangkutan telah meninggal.
- 2) Statis, tidak akan terpengaruh oleh faktor luar.
- 3) Dalam hal peristiwa telah terjadi di masa lalu maka studi dokumen akan sangat membantu dalam pengumpulan data.
- 4) Dokumen peristiwa penting akan tersimpan disatu tempat sehingga sebagai bahan penelitian akan dapat menekan biaya.

b. Kekurangan Metode Dokumentasi

- 1) Format tidak baku, sesuai dengan keinginan penulis sehingga dapat mempersulit pengumpulan data, pengelompokan data.
- 2) Tidak lengkap, pola dasar memang tidak untuk bahan penelitian sehingga apa yang ditulis mungkin tidak lengkap.

- 3) Tersedia secara selektif, dokumen orang penting mungkin dapat diperoleh dan dapat dibaca, untuk orang biasa dapat tidak ada dokumen sama sekali.
- 4) Bias, dokumen dapat ditulis secara berlebihan kadang-kadang tanpa fakta sehingga apabila dipakai sebagai acuan utama kurang mengena.

E. Standar Penelitian

Standar penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut:

Tabel : 2
Tahap Penelitian

No	Bulan	Tahap	Agenda penelitian
1.	Oktober	Tahap persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian. 2. Studi literature mengenai materi yang diajarkan dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. 3. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian. 4. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan. 5. Mempersiapkan bahan ajar. 6. Membuat kisi-kisi instrument. 7. Membuat instrumen penelitian. 8. Membuat kunci jawaban. 9. Melakukan uji coba instrument penelitian. 10. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda untuk mendapatkan insrumen penelitian yang baik
2.	Nopember	Tahap pelaksanaan	Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini sekolah

No	Bulan	Tahap	Agenda penelitian
			yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut. 1. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada. 2. Memberikan <i>pretest</i> . 3. Melaksanakan pembelajaran menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> kepada kelas eksperimen selama 3 (tiga) kali pertemuan. 4. Memberikan <i>posttest</i> .
5.	desember	Pelaporan	1. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian. 2. Pelaporan hasil penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang kritis dalam penelitian. Analisis data penelitian bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan- penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Seperti telah diketahui dalam pembahasan tentang data, bahwa data yang penulis gunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka yang didapat dari lapangan.

1. Uji Prasarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data variabel yang digunakan adalah teknik *One Sampel Kolmogorv Smirnov*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas menggunakan program SPSS 16 *for windows*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan jika nilai Sig > 0,05 maka uji t menggunakan *Equal Variances Assumed* (diasumsikan varian sama) dan jika nilai Sig < 0,05 menggunakan *Equal Variances Not Assumed* (diasumsikan varian berbeda). Penghitungan uji homogenitas menggunakan program SPSS 16 *for windows*.

c. Uji-t

Uji-t (t-test) digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara prestasi belajar dengan implementasi Model *Teams Games Tournament*. Penghitungan uji-t menggunakan program SPSS 16 *for windows*.

2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan menggunakan program *SPSS 16 for windows* Paired sample T test dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan tingkat signifikansi 5% (0,05) yaitu H_0 ditolak apabila signifikansi probabilitas (sig) < 0,05 apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka hipotesis nihil (H_0) diterima.

Adapun kriteria pengujiannya yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam adalah hasil maksimum atau hasil akhir yang dicapai oleh seorang siswa berupa kemampuan intelektual siswa setelah mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Alam Bab Penyesuaian MakhluK Hidup. Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa. dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-6 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Ciri khusus model ini adalah terdapat *Games* dan turnamen akademik.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* berpengaruh positif yaitu 71% siswa sangat setuju dengan proses belajar mengajar dengan permainan, selain itu model *Teams Games Tournament* juga berpengaruh pada prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam taraf signifikan nilai $t_{hitung} 6.785 > t_{tabel} 2.051$. Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen membuktikan bahwa nilai akhir prestasi belajar Ilmu pengetahuan Alam lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih rata-rata kelas kontrol 15.14 sedangkan selisih rata-rata kelas eksperimen

23.2, artinya bahwa model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam, jadi H_0 diterima dan terbukti kebenarannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah.

Dapat menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat seperti model *Teams Games Tournament* agar dapat membantu Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Model *Teams Games Tournament* bukan satu-satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar ilmu pengetahuan alam. Peneliti selanjutnya harus lebih meningkatkan kembali kecermatan dan ketetapan dalam mencari dan menemukan model-model penelitian yang variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina. 2006. *Psikologi Belajar*, Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradikma Baru* Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Asy'ari, Muslichah. 2006. *Hakekat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. [http://www.sekolahdasar.net/2011/05/hakekat-pembelajaran-Ilmu Pengetahuan Alam-di-sekolah.html#ixzz4SQg9Erdz](http://www.sekolahdasar.net/2011/05/hakekat-pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-di-sekolah.html#ixzz4SQg9Erdz). Diakses 10 desember 2016
- Daradjat Zakiah,dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta, Bumi Aksara, 2000
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2006). *Hakekat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. [http://www.sekolahdasar.net/2011/05/hakekat-pembelajaran-Ilmu Pengetahuan Alam-di-sekolah.html#ixzz4SQed9uoC](http://www.sekolahdasar.net/2011/05/hakekat-pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-di-sekolah.html#ixzz4SQed9uoC). Diakses 10 desember 2016
- Depdiknas. 2013. *Langkah-Langkah Pembelajaran* <http://www.langkahpembelajaran.com/2015/03/pengertian-fungsi-dan-tujuan.html>. Diakses 16 desember 2016
- Dikpora. 2006. *Pendidikan* http://pendidikan-diy.go.id/dinas_v4/?view=v_artikel&id=40. Diakses 10 desember 2016
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar n.*(Jakarta : PT.Bumi Aksara)
- Hamzah B. Uno. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hergenhahn, B.R.dan Olson,M.H.2008.*Theories of Learning (Teori Belajar.Edisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Hetika. 2008. *Prestasi Belajar*, <http://PRESTASI BELAJAR >> Pengertian Prestasi Belajar | belajarpsikologi.com>. diakses 1 Desember 2016

- Huda, Miftahul 2015. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poedjiadi, A. 2006. *Dasar – Dasar Biokimia*. Edisi Revisi. Jakarta: UI - Press.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*, Bandung: Rosda Karya
- Rusmawati Putu E. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa @ Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Pasca Sarjana FIP (Volume 3 Tahun 2013). Hlm. 4
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Shoimin, Aris. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slamento. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineke Cipta
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana (2011) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjiono, Anas. 2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Menejemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zarkasyi, Imam. 2011. *Duruusullughoh*, Gontor: Tri Murti.

