

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah aspek berarti dalam pertumbuhan kehidupan dan berfungsi guna menaikkan mutu kehidupan masyarakat. Bagi Ihsan(2005)“ pendidikan bisa dimaksud suatu hasil dari peradapan bangsa yang dikembangkan atas pemikiran hidup bangsa itu sendiri (nilai serta norma warga) yang berperan selaku filsafat pendidikannya ataupun selaku cita- cita serta statment tujuan pendidikannya”¹. Ihsan(2005) pula menyatakan bahwa“ pendidikan untuk kehidupan manusia ialah kebutuhan absolut yang wajib diperoleh selama hidupnya”. Pendidikan sangat berarti sebab untuk mengembangkan pola berpikir konstruktif serta kreatif. Dengan pendidikan yang mencukupi, seseorang dapat tumbuh secara optimal baik secara ekonomi ataupun sosial. Tanpa terdapatnya pendidikan manusia tidak akan tumbuh guna untuk memajukan kehidupan bagi mereka. dengan dilakukannya pendidikan anak mengalami pertumbuhan yang mengarah keningkatan kedewasaannya.

Pendidikan bertujuan guna menunjang keberhasilan siswa dalam belajar dengan memenuhi faktor pendidikan yang sudah ditetapkan, diantara lain (1) peserta didik (2) guru (3) media penunjang proses pembelajaran (4) interaksi dalam proses belajar dan mengajar. Proses pengajaran supaya lebih menarik serta mendapat kerjasama dengan siswa,

¹ Ihsan, “*Dasar-Dasar Kependidikan*”. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 02

dibutuhkan perubahan proses pembebalaran dari stikma lama dengan stikma baru sehingga kreativitas siswa dalam berpikir serta antusiasme siswa dalam belajar dapat meningkat. Proses belajar yang mulanya satu arah dapat dirubah menjadi dua arah ataupun banyak arah sehingga siswa bisa ikut serta secara langsung.

Pendidikan yang bermutu bisa terbentuk apabila partisipasi dari siswa serta guru berfungsi aktif didalamnya. kerja sama yang terjadi antara guru dan siswa taupun siswa dengan siswa ialah hal yang sangat berarti karena berpengaruh terhadap tujuan dari proses pembelajaran. Upaya yang dapat digunakan untuk mewujudkan proses pembeajaran yang efisien serta efektif guru hendaknya sanggup mewujudkan proses pembelajaran secara tepat berdasarakan kemampuan dari masing-masing siswa agar dapat terwujudnya pendidikan yang aktif, kondusif, efisien serta efektif.

ean Piaget menyatakan bahwa tahap operasional konkret terjadi pada anak usia 7 sampai 11 tahun. Ciri utama pemikiran operasional konkret adalah adalah transformasi reversibel (pemikiran dua arah) dan sistem kekekalan. Meskipun kecerdasan pada tahap ini sudah sangat maju, namun cara berfikir anak masih terbatas karena mereka masih menerapkan logika berfikir pada barang-barang konkret. Tahap operasi konkret tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa yang dilihat nyata. Cara berfikir anak yang demikian berpengaruh juga pada gaya mengajar dan model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran IPA akan lebih baik lagi jika diajarkan dengan model yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Pembelajaran IPA dalam kaitannya dengan para guru ketika dikelas masih banyak menggunakan paradigma konservatif, dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif. Dalam arti pembelajaran lebih berpusat kepada guru dibandingkan siswa. Guru mengajar dengan menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti ini tidak akan meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam memahami mata pelajaran IPA . Karena itu penyusunan guru terhadap pola pikir siswanya sangat penting dilakukan. Memperhatikan masalah di atas, sudah selayaknya dalam pembelajaran IPA dilakukan suatu inovasi.

Proses pembelajaran memiliki unsur yang sangat penting yaitu model mengajar (Pudjiastuti, 2018). Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan bentuk pembelajaran (individu atau kelompok). Bentuk penyampaian materi harus diperhatikan oleh guru, karena peserta didik akan berkesan apabila penyampaian materi dikemas secara kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat membuat suasana belajar menjadi nyaman dan tujuan pembelajaran yang disampaikan tercapai.² Oleh sebab itu, diperlukan

² Pudjiastuti, R, "Pemanfaatan Media *Stratum Puzzle (Struktur Anatomi Tumbuhan Puzzle)* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangsri Tahun Pelajaran 2017/2018", Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ, 5(2018), 206–212.

model pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dalam belajar khususnya pada pelajaran IPA.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan belajar siswa. Guru juga kurang mendukung aktivitas belajar karena model pembelajaran yang sering digunakan sebatas ceramah dan penugasan (Rudyanto, 2014).³ Keberhasilan siswa diantaranya seperti dapat mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta peserta didik mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki masing-masing peserta didik sehingga siswa akan merasa termotivasi untuk belajar IPA.

Hasil pengamatan di SD NU Insan Cendeki Ngadiluwih pada kelas V penulis menemukan bahwa proses pembelajaran tematik (tema) yang didalamnya terdapat materi pembelajaran IPA masih berpusat pada guru, dimana siswa masih menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa.

Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dari hasil wawancara dengan wali kelas V dimana sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Diketahui, bahwa terdapat 15 atau 65 % dari siswa yang belum mencapai KKM dari jumlah keseluruhan 23 siswa.

³ Rudyanto, H. E., "Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif", *Premiere Educandum*, 4(. (2014), 41–48.

Maka dari itu salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik pada matapelajaran IPA adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dalam kelompok.⁴ Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe yang dapat dipergunakan dalam penyajian proses pembelajaran kepada siswa diantaranya, pembelajaran tipe *Make a Match*, demonstrasi, simulasi, dan lain – lainnya. Dari banyaknya model pembelajaran yang ada peneliti akan mengulas tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa lebih aktif, lebih percaya diri, lebih menguasai materi pembelajaran, mengembangkan persaingan yang sehat dan meningkatkan kerjasama siswa.

Dalam penelitian eksperimen ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Putra, dkk (2015) yang berjudul Pengaruh “*Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*”. Dalam penelitian ini peneliti dapat membuktikan adanya perbedaan proses pembelajaran yang

⁴ Kokom Komala Sari, *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 62.

terjadi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan terdapatnya perbedaan dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam menyampaikan pendapat, mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain, dan bekerja sama dengan siswa lainnya. Siswa akan lebih lama mengingat ilmu yang telah diperoleh karena ilmu tersebut diperoleh dari kerja keras siswa itu sendiri, dengan begitu hasil belajar siswa akan meningkat. Karena hal tersebut, hasil belajar yang diperoleh siswa berbeda, dimana kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.⁵

Penelitian eksperimen lain yang berbeda variable tetapi menggunakan model pembelajaran yang sama yang dilakukan oleh Dwirya, dkk (2015) dengan judul “Pengaruh TGT Berbantuan Concept Mapping Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan”.⁶ Dalam penelitian ini model pembelajaran TGT berperan penting terhadap perbedaan yang terjadi. Dalam model pembelajaran TGT, terdapat komponen berupa game dan tournament yang disukai oleh siswa. Dengan terdapatnya permainan serta tournament memunculkan persaingan dalam diri siswa dengan suasana yang kondusif guna mendapatkan nilai yang

⁵ Putra, Nym. Andi Widya, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”, E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, (2015).

⁶ Dwirya, I. Kd, dkk, “Pengaruh TGT Berbantuan Concept Mapping Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan”, E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, (2015).

setinggi-tingginya, sehingga dalam persaingan tersebut siswa hendak merasa lebih tertantang agar menjadi yang terbaik.

Dengan demikian, proses pembelajaran dengan adanya tournament akan menyenangkan dan lebih menarik sebab terdapatnya persaingan antar siswa, dengan begitu siswa lebih bersemangat untuk belajar dan minat belajar siswa pun akan meningkat. Selain itu dengan adanya penghargaan kelompok dalam model TGT juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa. Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh kriteria tertentu dapat meningkatkan gairah semangat belajar serta memberikan motivasi yang lebih kepada setiap anggota kelompok agar ada keinginan untuk memperjuangkan keberhasilan dari kelompoknya.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Dari hasil pengamatan pembelajaran yang dilaksanakan guru pada pembelajaran IPA masih kurang inovatif hanya ceramah dan sesekali demonstrasi.
2. Pembelajaran masih didominasi oleh guru dan siswa cenderung bersikap pasif pada saat pembelajaran.
3. Dalam pembelajaran guru hanya memanfaatkan media yang ada dalam kelas yang hanya berupa gambar dan hanya dapat digunakan pada mata pelajaran tertentu saja, sehingga kurang meningkatkan motivasi belajar untuk siswa.
4. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti masih banyak

siswa yang masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

5. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, perbandingannya anak aktif dan tidak aktif 1:3.
6. Dari hasil wawancara dengan guru, kendala yang sering dialami oleh guru ialah masalah fokus siswa yang kurang.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Adapun judul penelitian tersebut adalah **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V SD NU INSAN CENDEKIA NGADILUWIH”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar IPA materi siklus air pada kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada tersebut, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah : untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar IPA materi siklus air pada kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi ilmu pengetahuan terutama tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar pembelajaran IPA.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan kepada berbagai pihak :

a. Bagi Siswa

Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang diterapkan pada pembelajaran IPA dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merasakan suasana baru yang menyenangkan dalam pembelajaran dikelas.

b. Bagi Guru

Memberi wawasan kepada guru tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang diterapkan pada pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan kreatif sehingga membuat siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu diharapkan dengan diterapkannya model tersebut dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran

dikelas.

c. Bagi Sekolah

Perkembangan sekolah secara institusional, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta ketrampilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan dapat dijadikan sumber referensi bagi penelitian yang akan datang khususnya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

E. Hipotesis Penelitian

Pengertian Hipotesis Penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Umumnya pengertian yang banyak digunakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara penelitian. Jadi secara umum, hipotesis adalah jawaban sementara yang oleh peneliti tetapkan untuk kemudian dapat dibuktikan kebenarannya melalui langkah-langkah ilmiah penelitian. Jadi hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus air di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus air di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.

F. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini dibatasi oleh :

- a. Penelitian focus pada indikator penelitian yaitu ranah kognitif (pengetahuan).
- b. Pelajaran IPA pada materi siklus air.

G. Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan dapat berkaitan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti tersebut. Survei sebelumnya juga menjadi suatu pertimbangan dan dapat memberikan referensi tertulis atau memvalidasi survei yang anda lakukan. Berikut ini adalah penelitian yang akan membantu peneliti saat akan melakukan penelitian :

- a. Syilvi Indrayani, I Nyoman Sudana Degeng, Sumarmi dalam penelitian jurnal ilmiah yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data yang diperoleh sebagai berikut. Pertama, terdapat indeks gain score sebesar 0,52 di kelas eksperimen dan sebesar 0,41 di kelas kontrol. Kedua kelas berada pada taraf indeks gain yang masuk kategori sedang. Namun, data penelitian menunjukkan perolehan rata-rata gain score pada kelas eksperimen yang menggunakan model

TGT berbantuan media Kokami lebih tinggi bila dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Kedua, untuk hasil uji hipotesis menunjukkan $0,001$ sehingga $(p) < 0,05$. Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media Kokami dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Kesamaan dari penelitian yang sudah dilakukan mempunyai kesamaan yaitu mencari pengaruh model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil dan minat belajar pada siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu pada mata pelajaran, subjek penelitian, dan tempat penelitian.⁷

- b. Anisa Eka Pratiwi dalam jurnal ilmiah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017”. berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil kecenderungan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 dalam pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berada dalam kategori sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan rerata = 21,07 yang berada dalam interval sangat tinggi yaitu $20,25 \leq X \leq 27,00$. Ada perbedaan yang sangat signifikan pada prestasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 antara yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran

⁷ Syilvi Indrayani, I Nyoman Sudana Degeng, dkk, “Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips”, Jurnal Pendidikan, Volume: 2 Nomor: 10 (2017), 1321—1329

konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan thitung = 3,665 dengan $p = 0,001$. Apabila melihat rerata kedua kelas, rerata prestasi belajar yang diperoleh kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (= 21,07) lebih tinggi dari rerata prestasi belajar yang diperoleh kelas dengan model pembelajaran konvensional (= 17,26), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.⁸

- c. Yuliana, dalam penelitiannya yang berjudul, “ Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Haisl Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot”. Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa, dapat disimpulkan bahwa (1) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota (kelas eksperimen) pada materi Kelipatan dan Faktor dengan menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament adalah 83,42 dari skor total sebesar 2336 dengan standar deviasi sebesar 14,57, (2) Rata-rata skor hasil belajar siswa kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota (kelas kontrol) pada materi Kelipatan dan Faktor tanpa menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament adalah 66,94 dari skor total sebesar 1807,5 dengan standar deviasi sebesar 19,06, (3) Dari hasil belajar siswa (posttest) di kelas

⁸ Anisa Eka Pratiwi, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*”, Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 4, Nomor 2, Januari 2018, hlm. 338-346

eksperimen dan kelas kontrol, terdapat perbedaan skor rata-rata post-test siswa sebesar 16,48 dan berdasarkan pengujian hipotesis (ujit) menggunakan t-test pooled varians diperoleh thitung data post-test sebesar 3,63 dan ttabel ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 55$) sebesar 1,6835, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament (kelas eksperimen) dan data yang diajar dengan tidak menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament (kelas kontrol), (4) Pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament memberikan pengaruh yang besar terhadap tingginya hasil belajar siswa pada materi Kelipatan dan Faktor dengan harga effect size sebesar 0,86 dengan kriteria effect size tergolong tinggi.⁹

- d. Muawanah, dalam penelitiannya yang berjudul, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013”. Dari hasil tes akhir yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) adalah 64,32, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional adalah 55,61. Berdasarkan uji percobaan rata-rata dua pihak diperoleh thitung = 2,27 dan ttabel =

⁹ Yuliana, Skripsi, *Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot*, (Pontianak: Universitas TanjungPura Pontianak, 2012)

2,00. Karena pada penelitian ini $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV MI Sultan Fatah Demak pada mata pelajaran Matematika materi sifat - sifat bangun ruang Sederhana melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan pembelajaran konvensional.¹⁰

H. Definisi Operasional Variable

Definisi operasional variable dimaksud agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda tentang konsep atau tentang pemikiran dalam penelitian ini. Definisi penelitian variable dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan. Pada model ini siswa akan dibentuk kelompok untuk

¹⁰ Muawanah, Skripsi, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II, Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2015)

merebutkan skor, dimana untuk tim atau kelompok yang memperoleh skor yang paling tinggi akan mendapat suatu penghargaan, dimodel TGT ini terdapat 4 komponen yang terdiri dari : (1) presentasi guru, (2) tim, (3) turnamen, dan (4) penghargaan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator pada penelitian ini dibatasi hanya sampai bidang kognitif saja, dimana peneliti fokus kepada pengetahuan siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan Pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan skor yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diukur dengan soal pilihan ganda (soal objektif) dan hasil belajar didapatkan dari hasil pre test dan post test.

3. Materi Siklus Air

Pada materi ini membahas tentang proses terjadinya siklus air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air, dan bencana yang akan terjadi jika tidak terpenuhinya kebutuhan air.