


**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM KELOMPOK  
PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS III B  
MIN YOGYAKARTA II TAHUN AJARAN 2010/2011**



**SKRIPSI**  
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Islam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Disusun Oleh :  
Nasrulloh  
NIM: 07480016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2011**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nasrulloh  
NIM : 07480016  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Kelompok pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas 3 B MIN Yogyakarta II Tahun Ajaran 2010/2011

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri serta bukan merupakan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 10 Juli 2011

Yang menyatakan

METERAI  
TEMPEL

F300AAAF734628654

6000

DJP

rulloh

NIM. 07480016

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Nasrulloh  
Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

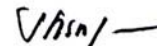
Nama : Nasrulloh  
NIM : 07480016  
Judul Skripsi : Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Kelompok pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun Ajaran 2010/2011

sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Yogyakarta, 12 Juli 2011  
Pembimbing



Drs. Ichsan, M.Pd  
NIP :19630226 199203 1 003



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 6804 /2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN SISWA DALAM KELOMPOK PADA PEMBELAJARAN IPA  
SISWA KELAS III B MIN YOGYAKARTA II TAHUN AJARAN 2010/2011

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nasrulloh

NIM : 07480016

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Rabu, 27 Juli 2011

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

*(Signature)*  
Drs. Ichsan, M.Pd.  
NIP. 19630226 199203 1 003

Penguji I

*(Signature)*  
Drs. H. Sedya Santosa, S.S., M.Pd  
NIP. 19630728 199103 1 002

Penguji II

*(Signature)*  
Siti Fatonah, M.Pd.  
NIP. 19710205 199903 2 008

Yogyakarta, ..... 09 AUG 2011

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga

*(Signature)*  
Dr. H. Hamruni, M.Si.  
NIP. 19590525 198503 1 005



## MOTTO

Bukanlah pemuda sejati yang berkata : “lihat lah karya para leluhurku”, sesungguhnya pemuda sejati ialah yang berkata : “ini lah aku dan inilah karyaku”.

(Muhammad bin Abdulloh)<sup>1</sup>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup>Abdulloh bin Alwi al-Haddad. *Muqaddimah Ratib Al-Haddad* (Tarim: Maktab Ba'Alawy, tanpa tahun ), hal. 2

# PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk*

*Almamater tercinta*

*Program Studi Pendidikan Guru*

*Madrasah Ibtidaiyah*

*Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Nasrulloh. Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Kelompok pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

Penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *teams-games-tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran IPA di kelas III B MIN Yogyakarta II. Latar belakang masalah penelitian ini adalah bahwa kurangnya kerjasama antara satu siswa dengan siswa lainnya hingga membuat suasana kelas tidak kooperatif dalam proses pembelajaran, tidak digunakannya kerjasama kelompok yang menyebabkan guru bekerja keras dalam menjelaskan beberapa materi yang siswa kurang faham dan tentunya memakan waktu cukup lama. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dirasa masih kurang, meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok dalam mata pelajaran IPA di kelas III B MIN Yogyakarta II yang mana keaktifan siswa dalam kelompok akan berdampak pada prestasi siswa. Proses pembelajaran ini menggunakan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *teams-games-tournament* (TGT). Dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas III B MIN Yogyakarta II semester II tahun ajaran 2010/2011. Data-data yang dikumpulkan berupa data keaktifan siswa dalam kelompok. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi pada lembar observasi, dan wawancara. Analisis data untuk keaktifan siswa dalam kelompok menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang didasari data kuantitatif setelah menghitung setiap indikator keaktifan siswa dalam kelompok dan mengambil rata-ratanya.

Hasil analisis keaktifan siswa dalam kelompok terjadi peningkatan pada 10 indikator keaktifan siswa dalam kelompok yaitu; siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik meningkat dari 80% meningkat menjadi 92.5%, siswa memperhatikan pendapat teman sekelompok/lain kelompok meningkat dari 75% menjadi 87.5%, siswa yang menghargai teman-teman kelompok/lain kelompok dari 77.5% meningkat menjadi 85%, siswa yang sportif/tidak curang dari 90% menjadi 97.5%, siswa yang ikut berpartisipasi dalam kelompok dari 77.5% meningkat menjadi 90%, siswa yang mendiskusikan materi yang diberikan guru dari 72.5 meningkat menjadi 87.5%. siswa yang membantu temannya yang belum paham dari 67.5% meningkat menjadi 80%, siswa yang mendengarkan penjelasan guru/temannya dari 77.5% meningkat menjadi 95%, siswa yang bertanya kepada teman bila mengalami kesulitan dari angka 72.5% meningkat menjadi 82.5%, dan siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru dari 75% meningkat menjadi 85%. dan rerata (tingkat keberhasilan) antara siklus I dengan

siklus II yaitu dari 76.5% menjadi 88.25%. Dengan demikian, penerapan pembelajaran kooperatif model *teams-games tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPA siswa kelas III B MIN Yogyakarta II.





## KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, sehingga dapat menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian tentang *“Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Kelompok pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun Ajaran 2010/2011”*. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamruni, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Ichsan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sekaligus Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, membimbing, dan mencurahkan ide kepada peneliti.
3. Bapak Dr. Sukiman, M.Pd. selaku Penasehat Akademik, terimakasih atas dukungan dan arahnya.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Kedua orang tuaku, ayahanda Sya’roni dan ibunda Halimah beserta kakak-kakakku yang tercinta Abid Lililah dan Qurrotu Aini, yang telah memberikan sugesti yang luar biasa kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Ratini, S.Pd.I. selaku Kepala Madrasah MIN Yogyakarta II yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, ibu Karimatul Hishoh, S.Pd.I. yang telah menjadi kolaborator handal dalam menjalankan penelitian ini dan menjadi guru pembimbing selama penelitian berlangsung.
7. Saudara Johan Alfaruqi dan saudara Suyoto yang telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.
8. Saudari Chosyiatun Nafiah yang telah merelakan waktunya untuk membantu peneliti dalam hal teknis.
9. Seluruh siswa kelas 3 B MIN Yogyakarta II yang menjadi sumber inspirasi peneliti dalam mengembangkan skripsi ini.
10. Teman-temanku di Prodi PGMI angkatan 07 yang menjadi keluarga besar PGMI angkatan pertama.
11. Zida Malichah yang selalu mendukung peneliti, adik-adikku di MIN Yogyakarta II Sultan Natanegara, Dimas, Rizal, Sir Rocky Muyamman yang menjadi pelipur lara saat peneliti mengalami kendala.
12. Seluruh keluarga besar Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta, yang menjadi keluarga besar dalam menjalani rutinitas peneliti.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan yang ada pada diri peneliti serta atas saran dan perhatiannya peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga amal kebaikan mereka mendapat imbalan dari Allah SWT dengan sebaik-baik Imbalan. Amin.

Yogyakarta, 10 Mei 2011  
Peneliti

**Nasrulloh**  
**NIM. 07480016**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR DIAGRAM .....	xixi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
D. Telaah Pustaka .....	10
E. Kajian Teori .....	11
F. Hipotesis Tindakan .....	26

	G. Metode Penelitian .....	26
	H. Sistematika Pembahasan .....	44
BAB II.	GAMBARAN UMUM MIN YOGYAKARTA II .....	46
	A. Sejarah MIN Yogyakarta II .....	46
	B. Letak Geografis MIN Yogyakarta II .....	48
	C. Dasar dan Tujuan Pendidikan Madrasah .....	49
	D. Struktur Organisasi MIN Yogyakarta II .....	50
	E. Struktur Komite Madrasah .....	52
	F. Kedaan Guru, Karyawan (Ketata Usahaan) .....	57
	G. Keadaan Siswa .....	61
	H. Keadaan Sarana Prasarana .....	64
BAB III.	PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III B MIN YOGYAKARTA II .....	74
	A. Keaktifan Siswa dalam Kelompok Kelas III B pada Pembelajaran IPA Sebelum Penerapan TGT .....	74
	B. Pelaksanaan Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	76
	1. Pelaksanaan Siklus I .....	77
	2. Pelaksanaan Siklus II .....	91
	C. Analisis Keaktifan Siswa dalam Kelompok Kelas III B Setelah Penerapan Strategi TGT .....	107
BAB IV.	PENUTUP .....	129

A. Kesimpulan .....	129
B. Saran-Saran .....	130
C. Kata Penutup .....	130
DAFTAR PUSTAKA .....	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	134



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Skala Penilaian Pada Lembar Observasi .....	35
Tabel 1.2	: Penilaian Pada Lembar Observasi .....	42
Tabel 1.3	: Taraf Keaktifan Siswa dalam Kelompok Belajar .....	43
Tabel 2.1	: Daftar Kepala Madrasah Ibtida'iyah Negeri Yogyakarta II ...	47
Tabel 2.2	: Daftar Guru MIN Yogyakarta II .....	58
Tabel 2.3	: Daftar Karyawan Tata Usaha MIN Yogyakarta II .....	60
Tabel 2.4	: Daftar Jumlah Siswa MIN Yogyakarta II .....	61
Tabel 2.5	: Data penerimaan dan lulusan di MIN Yogyakarta II .....	62
Tabel 2.6	: data Latar Belakang Pendidikan dan Pekerjaan Oarang Tua Siswa Angkatan 2007 sampai 2011 .....	63
Tabel 2.7	: Data nilai Ujian Akhir Nasional MIN Yogyakarta II .....	64
Tabel 2.8	: Data Sarana dan Prasarana di MIN Yogyakarta II .....	65
Tabel 3.1	: Pembagian Kelompok Di Kelas III B MIN Yogyakarta II	75
Tabel 3.2	: Jadwal PTK di kelas 3 B MIN Yogyakarta II .....	76
Tabel 3.3	: Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	76
Tabel 3.4	: Jadwal Pelaksanaan Siklus 1 .....	79
Tabel 3.5	: Skor Hasil Game dan Turnamen Siklus 1 .....	87
Tabel 3.6	: Daftar Kelompok Juara Pada Siklus 1 .....	87
Tabel 3.7	: Hasil Pengamatan Pada Skala Penilaian Indikator Pada Lembar Observasi Siklus 1 .....	90
Tabel 3.8	: Jadwal Pelaksanaan Siklus 2 .....	93
Tabel 3.9	: Skor Game dan Turnamen Siklus 2 .....	103

Tabel 3.10	: Daftar Kelompok Juara Pada Siklus 2 .....	103
Tabel 3.11	: Hasil Pengamatan Pada Skala Penilaian Indikator Pada Lembar Observasi Siklus 2 .....	105
Tabel 3.12	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam Kelompok Tahapan Apersepsi/Presentasi Pertemuan Pertama Siklus 1 .....	108
Tabel 3.13	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam Kelompok Tahapan Belajar Kelompok Pertemuan Pertama Siklus 1 .....	108
Tabel 3.14	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam Kelompok Tahapan Game Pertemuan Pertama Siklus 1 .....	110
Tabel 3.15	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam Kelompok Tahapan Apersepsi/Presentasi Pertemuan Kedua Siklus 1 .....	112
Tabel;3.16	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam Kelompok Tahapan Belajar Kelompok Pertemuan Kedua Siklus 1 .....	113
Tabel 3.17	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam Kelompok Tahapan Turnamen Pertemuan Kedua Siklus 1...	115
Tabel 3.18	: Hasil Pengamatan Pada Skala Penilaian Indikator Pada Lembar Observasi Siklus 1 .....	116
Tabel 3.19	: Daftar Kelompok Juara Pada Siklus 1 .....	117
Tabel 3.20	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam	

	Kelompok Tahapan Apersepsi/Presentasi Pertemuan	
	Pertama Siklus 2 .....	118
Tabel 3.21	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam	
	Kelompok Tahapan Belajar Kelompok Pertemuan Pertama	
	Siklus 2 .....	119
Tabel 3.22	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam	
	Kelompok Tahapan Game Pertemuan Pertama Siklus 2 ...	121
Tabel 3.23	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam	
	Kelompok Tahapan Apersepsi/Presentasi Pertemuan Kedua	
	Siklus 2 .....	122
Tabel 3.24	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam	
	Kelompok Tahapan Belajar Kelompok Pertemuan Kedua	
	Siklus 2 .....	123
Tabel 3.25	: Hasil Skala Penilaian Indikator Keaktifan Siswa dalam	
	Kelompok Tahapan Turnamen Pertemuan Kedua Siklus 2 ...	125
Tabel 3.26	: Hasil Pengamatan Pada Skala Penilaian Indikator Pada	
	Lembar Observasi Siklus 2 .....	126
Tabel 3.27	: Daftar Kelompok Juara Pada Siklus 2 .....	127



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Model Siklus PTK Kemmis & Mc Taggart .....	28
Gambar 3.1	: Suasana Pembelajaran IPA Pada Pra Penelitian .....	74
Gambar 3.2	: Guru Memberikan Apersepsi Sebelum Memulai Belajar Kelompok Dan Tampak Siswa Antusias Membaca Hand- out dalam Belajar Kelompok .....	80
Gambar 3.3	: Kelompok Buah Naga Yang Menjawab Pertanyaan Dan Menyanyikan Lagu Daerah Maluku .....	81
Gambar 3.4	: Kelompok Jeruk Menyusun Gambar Awan Dan Bertanya Kepada Guru .....	82
Gambar 3.5	: Kelompok Anggur Sedang Menyemir Sepatu Teman Sekelompoknya Dengan Tisu .....	83
Gambar 3.6	: Guru Membuka Kelas Dengan Salam Semangat Dan Ke adaan Siswa Ketika Membaca Handout .....	86
Gambar 3.7	: Nilai Skor Kelompok Dan Penyerahan Hadiah Kepada Perwakilan Kelompok Oleh Peneliti .....	88
Gambar 3.8	: Guru Memberi Apersepsi Kepada Siswa .....	94
Gambar 3.9	: Suasana Membaca Handout Siswa .....	95
Gambar 3.10	: Kelompok Cherry Sedang Menyusun Permainan Acak Kata, Disamping Kelompok Anggur Sedang Memeran kan Drama Iklan Penyebab Banjir dan Akibat Banjir .....	97

Gambar 3.11	: Siswa Sedang Menuliskan Jawaban Kelompok Mereka Dipapan Tulis, Disamping Adalah Hasil Jawaban Semua Kelompok .....	100
Gambar 3.12	: Guru Bersama Siswa Melakukan Tepuk Semangat, Di sampingnya Siswa Antusias Menjawab <i>Random</i> <i>Question</i> Guru .....	101
Gambar 3.13	: Siswa Membaca Kembali Handout Untuk Menghadapi Turnamen .....	102
Gambar 3.14	: Siswa Sedang Bekerja Kelompok Untuk Menjawab Soal- Soal Turnamen .....	102
Gambar 3.15	: Nilai Skor Kelompok dari Game dan Turnamen Siklus 1 dan Daftar Juara Kelompok Siklus 2 .....	104
Gambar 3.16	: Penyerahan Piagam Penghargaan dan Hadiah Kepada Masing-Masing Kelompok Juara .....	104

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1	: Struktur Organisasi MIN Yogyakarta II .....	51
Diagram 2.2	: Struktur Organisasi Komite Madrasah .....	56
Digram 2.3	: Denah Ruang MIN Yogyakarta II .....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	134
Lampiran II	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	138
Lampiran III	: Hand Out Materi IPA Siklus I .....	143
Lampiran IV	: Hand Out Materi IPA Siklus II .....	147
Lampiran V	: Daftar Pembagian Kelompok .....	150
Lampiran VI	: Papan Nama Kelompok .....	151
Lampiran VII	: Lembar Instrumen Game dan Pertanyaan Siklus 1 dan 2..	152
Lampiran VIII	: Desain Turnamen Siklus 1 dan 2 .....	156
Lampiran IX	: Lembar Jawaban Turnamen Siklus 1 dan 2 .....	162
Lampiran X	: Lembar Observasi Keaktifan Kelompok Siklus 1 dan 2 ....	172
Lampiran XI	: Panduan Wawancara Siswa dan Guru .....	193
Lampiran XII	: Hasil Wawancara .....	196
Lampiran XIII	: Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus 1 .....	198
Lampiran XIV	: Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus 2 .....	199
Lampiran XV	: Surat Pernyataan Guru dan Observer.....	200
Lampiran XVI	: Piagam Penghargaan Siswa .....	201
Lampiran XVII	: Surat Keterangan Penelitian .....	202
Lampiran XVIII	: Curriculum Vitae .....	204

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang dan Permasalahan

Tujuan pendidikan nasional adalah menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat ( PP No 19 Tahun 2005 ). Salah satu perwujudannya melalui pendidikan berkualitas pada setiap satuan pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Menurut E. Mulyasa, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan<sup>1</sup>.

Menurut Oemar Hamalik, belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar,

---

<sup>1</sup> E. Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hal. 32

mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Dalam pembelajaran, guru menyajikan permasalahan dan mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan, menyimpulkan hasilnya, kemudian mempresentasikannya. Tugas guru sebagai fasilitator dan pembimbing adalah memberikan bantuan dan arahan. Ketika siswa menemukan permasalahan dalam menyelesaikan tugas, selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain. Siswa dikatakan belajar dengan aktif jika mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang dipelajari. Aktivitas dalam suatu pembelajaran bukan hanya siswa yang aktif belajar tetapi di lain pihak, guru juga harus mengorganisasi suatu kondisi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif<sup>2</sup>.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif tercapainya masyarakat yang cerdas dan bermartabat melalui sikap logis dan berfikir logis. Masalah klasik yang kerap dialami dalam pembelajaran IPA di Indonesia adalah rendahnya minat belajar serta keaktifan. Dalam pembelajaran IPA konvensional penyampaian guru cenderung bersifat monoton, kurang kreatif. Hal

---

<sup>2</sup> Oemar Hamalik. *Psikologi Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hal. 172

yang dirasakan siswa diantaranya IPA itu sulit, tidak mampu menjawab, takut disuruh guru kedepan, membosankan dan lain sebagainya.

Sedangkan mata pelajaran IPA perlu diberikan kepada siswa agar siswa mampu berfikir logis, analitis, kritis, peduli lingkungan, mencintai alam, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan mengembangkan potensinya dibidang IPA, tidak pasif serta kompetitif.

Salah satu sekolah yang menjadikan IPA sebagai salah satu mata pelajaran penting adalah MIN Yogyakarta II. MIN Yogyakarta II adalah sebuah lembaga dibawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia yang turut andil dalam mencerdaskan anak bangsa yang sehat dan berkualitas, baik didalam IPTEK maupun IMTAQ serta berpribadi sebagaimana tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003.

MIN Yogyakarta II dahulu bernama SD Latihan PGA Putri yang didirikan pada tanggal 1 September 1953, berlokasi di Jalan KH. A. Dahlan. Pada tahun 1978 berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 1978 berubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta II ( MIN Yogyakarta II ). Pada tahun 1977 MIN Yogyakarta II berpindah di Giwangan menempati satu komplek dengan MTs Negeri Yogyakarta II dan pada tahun 2003 berpindah di Giwangan Jalan Mendung Warih nomor 149 A Yogyakarta.

Dalam wawancara peneliti dengan Ibu Karimatul Hissoh, S.Pd.I.<sup>3</sup> beliau menjelaskan bahwa minat dan keaktifan siswa kelas III B MIN Yogyakarta II terhadap mata pelajaran IPA cukup baik, namun peneliti mendapati bahwa kelas III B jarang sekali belajar kelompok dan kerjasama kelompok dalam kelas. Terbukti ketika peneliti melakukan obeservasi pembelajaran mata pelajaran IPA dikelas III MIN Yogyakarta II terlihat tidak menggunakan metode belajar kerjasama kelompok<sup>4</sup>.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPA di kelas III B MIN Yogyakarta II dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPA, maka peneliti menjumpai beberapa permasalahan :

1. Kurangnya kerjasama antara satu siswa dengan siswa lainnya hingga membuat suasana kelas yang tidak kooperatif dalam proses pembelajaran.
2. Tidak digunakannya strategi belajar kerjasama kelompok yang menyebabkan guru bekerja keras dalam menjelaskan beberapa materi yang siswa kurang faham dan tentunya memakan waktu cukup lama.

Peneliti melihat permasalahan tersebut menjadi salah satu penghambat pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, sedangkan idealnya proses pembelajaran harusnya menjadi proses tansformasi ilmu dan kebudayaan yang berjalan dengan baik dan kondusif tanpa ada hambatan dalam prosesnya.

---

<sup>3</sup> Wawancara dengan Ibu Karimatul Hissoh, S.Pd.I. pada hari Kamis 4 November 2010

<sup>4</sup> Observasi di kelas III B MIN Yogyakarta II mata pelajaran IPA pada hari Kamis 4 November 2010



Untuk itulah perlunya mengangkat suatu aksi pembaharuan dan aplikasinya guna menjadi *problem solving* terhadap permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Untuk itu peneliti mengangkat judul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Kelompok pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun 2011.*”

Peneliti membidik keaktifan siswa dalam kelompok sebagai obyek penelitian karena peneliti mendapati suasana kelas yang tidak kooperatif hingga menyebabkan guru harus bekerja keras dalam memberikan pemahaman yang baik terhadap siswa, dan hal ini merupakan langkah yang kurang efisien mengingat jumlah siswa yang cukup banyak (23 siswa) dan waktu pembelajaran IPA yang sangat terbatas.

Peneliti memilih kelas III B sebagai kelas tindakan peneliti karena wali-kelas III B (Ibu Karimatul Hissah S.Pd.I) sering melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), karena peneliti sebagai mahasiswa yang pertama kali melakukan penelitian merasa perlu untuk bekerjasama dengan guru/wali kelas yang berpengalaman dalam penelitian tindakan kelas, sehingga beliau peneliti harapkan mampu menjadi kolaborator yang handal dalam mencapai tujuan peneliti.

Peneliti memilih MIN Yogyakarta II sebagai lokasi penelitian peneliti karena MIN Yogyakarta II merupakan madrasah yang mempunyai visi terwujudnya madrasah sehat, bernuansa Islam, berwawasan keunggulan dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dalam bidang Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dan Iman dan taqwa (IMTAQ), dari visi tersebut peneliti menjumpai nilai-

nilai yang sesuai dengan nilai-nilai penelitian, yakni dalam rangka membantu mewujudkan suasana madrasah yang unggul Sumber Daya Manusia (SDM), yang berkualitas dalam bidang Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dan Iman dan taqwa (IMTAQ)

Menurut Anita Lie, salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Anita Lie. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo 2002), hal. 8

Peneliti akan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dengan model *teams games tournamen* (TGT) yang diharapkan mampu mengangkat keaktifan siswa dalam kelompok pada mata pelajaran IPA, serta menjadikan mata pelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan kooperatif.

Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>6</sup>

Pembelajaran aktif kooperatif TGT merupakan alternatif yang tepat dalam rangka menjadi *problem solving* (pemecah masalah) terhadap permasalahan proses pembelajaran IPA di MIN Yogyakarta II, pembelajaran model tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas serta terjalinnya dinamika kelompok yang menyenangkan, tanpa perbedaan dengan persaingan yang sehat karena masing masing anggota dari satu kelompok akan saling bahu membahu dalam memahami pelajaran. Dan dalam pembelajaran tersebut tetap mengutamakan asas kooperatif dimana siswa dituntut untuk berkerjasama dan gotong royong untuk bisa menjadi *the best group* (grup terbaik).

---

<sup>6</sup> <http://kriptk.blogspot.com/archive/2009/01/26/tgt.html> di unduh pada tanggal 16 Oktober 2010 pada pukul 15.30 WIB

Upaya ini peneliti harapkan bisa berjalan dengan lancar mengingat penekanan peneliti pada pemecahan masalah dengan strategi dan penerapan yang tepat, serta efektif hingga bisa menjadi pembelajaran yang ideal dan menyenangkan.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kondisi keaktifan siswa dalam kelompok kelas III B MIN Yogyakarta II pada pembelajaran IPA sebelum diterapkannya strategi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT)
2. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA kelas III B di MIN Yogyakarta II?
3. Seberapa besar peningkatan keaktifan siswa dalam kelompok pada mata pelajaran IPA kelas III B di MIN Yogyakarta II setelah diterapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT?

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

1. Mengetahui kondisi keaktifan siswa dalam kelompok kelas III B MIN Yogyakarta II pada pembelajaran IPA sebelum diterapkannya strategi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT)
2. Mengetahui penerapan strategi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA kelas III B di MIN Yogyakarta II.
3. Mengetahui seberapa besar peningkatan keaktifan siswa dalam kelompok pada mata pelajaran IPA kelas III B di MIN Yogyakarta II setelah diterapkannya strategi TGT.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. Guru Bidang Studi
  - a. Menambah wawasan guru dalam memperkaya dan mengembangkan metode pembelajaran yang kooperatif dan menyenangkan.
  - b. Menambah wawasan guru dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT).
  - c. Menciptakan suasana yang harmonis dan kooperatif antar guru dan siswa.
2. Siswa
  - a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok belajar terhadap mata pelajaran IPA.
  - b. Belajar aktif, kooperatif, menyenangkan, dan tidak membosankan.
  - c. Memaksimalkan potensi siswa dalam dinamika kelompok.
  - d. Menanamkan nilai-nilai kebersamaan dalam persaingan yang sehat.
3. Mahasiswa
  - a. Mampu menerapkan strategi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT).
  - b. Menambah wawasan mahasiswa dalam memperkaya diri dengan beragam metode pembelajaran yang menyenangkan.
  - c. Sebagai bekal menjadi guru yang profesional.
4. Kepala sekolah
  - a. Mendorong guru untuk semakin aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPA.

- b. Menambah wawasan kepala sekolah tentang pentingnya mengembangkan dan memperbarui metode pembelajaran konvensional ke metode pembelajaran kooperatif.
- c. Menambah harmonis antara kepala sekolah dengan guru pengampu mata pelajaran IPA.

#### **D. Telaah Pustaka**

Sebuah penelitian tentang TGT diambil oleh Erma Andhika Sari dalam sebuah skripsi dengan judul "*Penerapan Model TGT (teams-games-tournaments) Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VI MI Ma'arif Pandaan Pasuruan Tahun Ajaran 2008/2009*".<sup>7</sup> Erma Andhika Sari menyatakan bahwa penelitian pada pembelajaran model TGT menuai hasil yang cukup memuaskan, disebutkan bahwa tingkat aktivitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan TGT terjadi peningkatan secara signifikan, dimana kemampuan berbicara siswa meningkat.

Arifah Nur Triyani juga mengambil penelitian tentang TGT dalam sebuah skripsi "*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Peluang Dan Statistika Di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C*".<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Erma Andhika Sari, "Penerapan Model TGT (teams-games-tournaments) Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VI MI Ma'arif Pandaan Pasuruan Tahun Ajaran 2008/2009", *Skripsi*, Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2009

<sup>8</sup> Arifah Nur Triyani, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Peluang Dan Statistika Di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C", *Skripsi*, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2009

Arifah menyatakan bahwa TGT merupakan strategi tepat dalam mengolah kelas dengan daya yang kuat karena siswa secara tidak langsung akan belajar bagaimana membuat situasi kelompok yang kooperatif.

Perbedaan antara penelitian yang saya ambil dengan 2 hasil penelitian di atas hanya pada penggunaan game/permainan dan turnamennya, dimana 2 penelitian di atas format game berupa instruksi pengerjaan lembar kerja siswa (LKS) dan turnamennya dengan format perwakilan tiap kelompok siswa yang maju pada satu meja turnamen sedangkan format game pada penelitian peneliti berupa game kekompakan siswa dan beberapa pertanyaan yang harus dijawab bersama-sama, dan turnamennya berupa pengerjaan lembar kerja siswa (LKS) yang harus dikerjakan secara berkelompok.

Penelitian pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) model *teams games tournament* (TGT) menurut peneliti perlu diteliti lebih lanjut guna mengetahui pengaruh model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok kelas III B dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di MIN Yogyakarta II.

## **E. Kajian Teori**

### **1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

*Cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya menuntut kerja sama dan ditandai dengan struktur tugas, tujuan, dan *reward* yang kooperatif. Siswa dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong serta dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara

bersama-sama, dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas itu.<sup>9</sup> Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif, dua individu atau lebih saling bergantung (interdependen) untuk mendapatkan *reward* yang akan mereka bagi, bila mereka sukses sebagai kelompok.<sup>10</sup>

Menurut Anita Lie sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau pembelajaran kooperatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil atau tim untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi dalam menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran.<sup>11</sup>

Menurut Roger dan David Johson seperti yang dinyatakan oleh Anita Lie bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif sehingga untuk mencapai hasil yang maksimal perlu diterapkan lima unsur model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif, artinya keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.
- b. Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap anggota kelompok harus melaksanakan tugasnya dengan baik untuk keberhasilan kelompok.

---

<sup>9</sup> Richard I. Arends, *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar* terj. Helly Prajitno S dan Sri Mulyantini S, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hal 5

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> Anita Lie. *Cooperative .....*, hal 12



- c. Tatap muka, artinya setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan mendorong siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota kelompoknya. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing.
- d. Komunikasi antar anggota, unsur ini menghendaki agar siswa dibekali dengan berbagai ketrampilan berkomunikasi, karena keberhasilan kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.
- e. Evaluasi proses kelompok, guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama secara efektif.<sup>12</sup>

Lima unsur tersebut adalah poin penting yang harus diterapkan pada pembelajaran kooperatif karena kelompok berunsur dari kemajemukan siswa, apabila kemajemukan ini tidak dijumpai dengan baik, maka tidak akan terjadi kelompok yang kooperatif.

Muslimin Ibrahim dkk mengemukakan bahwa kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif dapat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.<sup>13</sup>

Ciri-ciri mengandung lima unsur penting yang disebutkan Roger dan David Johnson yang berorientasi pada kemajemukan anggota kelompok. pembelajaran kooperatif bukan hanya sebuah teknik pengajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, ini juga merupakan cara untuk

---

<sup>12</sup> *Ibid.* hal, 31

<sup>13</sup> Muslimin Ibrahim dan Muhammad Nur, *Pembelajaran Kooperatif* (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2000), hal 6-7

menciptakan keceriaan, lingkungan yang pro-sosial di dalam kelas, yang merupakan salah satu manfaat penting untuk memperluas perkembangan interpersonal dan keefektifan.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang berbeda dalam pembelajaran kooperatif, dan langkah-langkah pembelajarannya sedikit bervariasi bergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Menurut Muslimin Ibrahim, beberapa model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan oleh para ahli, di antaranya adalah:

a. *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD)

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah. Guru menyajikan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu, pada waktu mengerjakan kuis, mereka tidak boleh saling membantu. Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui kinerja yang lalu. Poin tiap anggota ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran yang lain.

b. *Teams-Games-Tournament* (TGT)

Dalam metode ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok untuk saling memahami materi dan mengerjakan tugas sebagai sebuah kelompok, dan dipadu dengan permainan yang berupa kompetisi antar kelompok. Penjelasan mengenai TGT akan disampaikan pada bagian lain dari bab ini.

c. *Teams Accelerated Instruction* (TAI)

TAI didesain khusus untuk pembelajaran matematika. Tahapan-tahapan dalam TAI antara lain: tes penempatan, belajar kelompok, perhitungan nilai kelompok dan pemberian penghargaan bagi kelompok. Tes penempatan

merupakan ciri terpenting yang membedakan TAI dengan metode pembelajaran kooperatif yang lain. Pada tahapan tersebut siswa mengerjakan suatu tugas untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar mereka pada materi tertentu. Hasil dari tugas tersebut menentukan kelompok siswa.

d. *Jigsaw*

Dalam penerapan jigsaw, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda tingkat kemampuan, ras, atau jenis kelaminnya. Masing-masing anggota kelompok diberikan tugas untuk mempelajari topik tertentu dari materi yang diajarkan. Mereka bertugas menjadi ahli pada topik yang menjadi bagiannya. Setiap siswa dipertemukan dengan siswa dari kelompok lain yang menjadi ahli pada topik yang sama. Mereka mendiskusikan topik yang menjadi bagiannya. Pada tahap tersebut setiap ahli dibebaskan mengemukakan pendapatnya, saling bertanya dan berdiskusi untuk menguasai bahan pelajaran. Setelah menguasai materi yang menjadi bagiannya, para ahli tersebut kembali ke kelompoknya masing-masing. Mereka bertugas mengajarkan topik tersebut kepada teman-teman sekelompoknya. Kegiatan terakhir dari jigsaw adalah pemberian kuis atau penilaian lain untuk seluruh topik. Penilaian dan penghargaan kelompok didasarkan pada peningkatan nilai individu sama seperti STAD.

e. Penelitian Kelompok atau *Group Investigation*

Dalam penerapan Penelitian Kelompok ini guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota lima atau enam siswa yang heterogen. Selanjutnya siswa memilih topik untuk diselidiki, melakukan penyelidikan yang mendalam dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas. Tahap kegiatan yang dilakukan dalam Penelitian Kelompok yaitu: pemilihan topik, perencanaan kooperatif, implementasi, analisis, sintesis, dan presentasi hasil final.<sup>14</sup>

Dari sekian strategi pembelajaran kooperatif yang ada, menurut peneliti hanya strategi TGT yang cocok dengan tujuan peneliti, karena tujuan peneliti adalah peningkatan keaktifan siswa dalam kelompok yang dinamis, dan menyenangkan, dan TGT sendiri mempunyai unsur game dan turnamen yang peneliti bisa

---

<sup>14</sup> Muslimin Ibrahim dan Muhammad Nur, *Pembelajaran .....*, hal 20-22

mengembangkannya menjadi strategi pembelajaran kooperatif yang menarik dan menyenangkan.

## 2. Teams Games Tournament

*Teams games tournament* atau yang biasa disebut TGT merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>15</sup> Hasilnya, siswa-siswa yang berprestasi paling rendah pada setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Meskipun keanggotaan kelompok tetap sama, tetapi siswa yang mewakili kelompok untuk bertanding dapat berubah-ubah atas dasar penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Misalnya mereka yang berprestasi rendah, yang mula-mula bertanding melawan siswa-siswa kemampuannya sama dapat bertanding melawan siswa-siswa yang berprestasi tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu

Menurut Slavin, komponen-komponen dalam TGT yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:<sup>16</sup>

### a. Presentasi Kelas

Dalam presentasi kelas guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan dalam kelas. Guru dalam hal ini

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hal. 163-165

<sup>16</sup> Robert Slavin. *Cooperative* ....., hal 143-170

berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti *game* dan turnamen.

b. Kelompok

Kelompok terdiri empat sampai lima orang yang heterogen misalnya berdasar kemampuan akademik dan jenis kelamin, jika memungkinkan suku, ras atau kelas sosial. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk menyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti *game* dan turnamen dengan sebaik-baiknya. Diharapkan tiap anggota kelompok melakukan hal yang terbaik bagi kelompoknya dan adanya usaha kelompok melakukan untuk membantu anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik dan menumbuhkan pentingnya kerjasama diantara siswa serta meningkatkan rasa percaya diri.

c. *Game* (permainan)

Permainan (*game*) dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. *Game* dimainkan dengan meja yang berisi tiga murid yang diwakili tiga kelompok yang berbeda. Siswa mengambil kartu bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor. Aturannya membolehkan pemain untuk menantang jawaban yang lain.

d. *Tournament* (kompetisi)

Biasanya turnamen diselenggarakan akhir minggu, setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru mengelompokkan siswa dengan kemampuan serupa yang mewakili tiap timnya. Kompetisi ini merupakan sistem penilaian kemampuan perorangan dalam STAD. Kompetisi ini juga memungkinkan bagi siswa dari semua level di penampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka menjadi terbaik.

Ke empat tahapan ini peneliti bagi dalam 2 kali pertemuan tiap siklus, dimana pertemuan pertama berisi tahap mengajar, tahap belajar dalam kelompok, dan tahap game/permainan. Sedangkan pada pertemuan kedua berisi tahap mengajar, tahap belajar dalam kelompok, dan tahap turnamen.

### **3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu alam (*natural science*) atau ilmu pengetahuan alam istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum hukum yang pasti dan umum berlaku kapanpun dan dimanapun. Tingkat kepastian ilmu alam relatif tinggi mengingat obyeknya yang kongkrit, karena itu ilmu alam biasa juga disebut sebagai ilmu pasti.<sup>17</sup> Disekolah ilmu alam dipelajari secara umum dimata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains.

---

<sup>17</sup> Dani Vardiansyah, *Filsafat Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*, (Jakarta: Indeks, 2008), hal. 11

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Ipa merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku yang berupa kumpulan dari hasil obeservasi dan eksperimen. Mata pelajaran IPA ini digunakan dalam UN dan UASBN.

Dari uraian di atas, terdapat hubungan antara IPA dengan kurikulum SD/MI. Dikarenakan IPA/Sains merupakan ilmu pengeahuan yang memiliki obyek, menggunakan metode ilmiah sehingga perlu diajarkan disekolah dasar. Ada beberapa alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimasukkan dalam kurikulum sekolah. Diantaranya adalah :

- a. Bahwa IPA/Sains berfaedah Bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang sains, sebab sains merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi ialah sains. Orang tidak menjadi Insinyur elektronika yang baik, atau dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai berbagai gejala alam.
- b. Bila diajarkan IPA/Sains menurut cara yang tepat, maka sains merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis; misalnya sains diajarkan dengan mengikuti metode "menemukan sendiri". Dengan ini anak dihadapkan pada suatu masalah; umpamanya dapat dikemukakan suatu masalah demikian". Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?" Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini.
- c. Bila IPA/Sains diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak. maka sains tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- d. Mata pelajaran ini mempunyai: nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk keprbadian anak secara keseluruhan.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu\\_Pengetahuan\\_Alam](http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_Pengetahuan_Alam) di unduh pada Sabtu 16 Oktober 2010 pukul 15.00 WIB

Ke empat alasan tersebut semakin memperkuat alasan IPA menjadi sebuah mata pelajaran dengan memenuhi kualifikasi keilmuan yang ilmiah untuk membangun dasar-dasar berfikir yang logis, rasional, dan pasti.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

#### **4. Aktivitas Belajar**

Ketut Juliantara dalam kernel Kompasiana menyebutkan bahwa :

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan keterampilan dasar, sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan keterampilan terintegrasi. Keterampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian, dan melaksanakan eksperimen.<sup>19</sup>

Dari pengertian tersebut jelaslah aktivitas belajar adalah suatu siklus yang terus menerus terjadi dalam kehidupan manusia karena setiap hari manusia menemukan pengalaman-pengalaman baru dan eksperimen-eksperimen baru yang nantinya terakumulasi menjadi pola pikir dan pengetahuan.

---

<sup>19</sup> Ketut Juliantara dalam “Aktivitas Belajar”. Kompasiana 11 April 2010.<http://m.kompasiana.com/?actr&id=115728>. Di unduh pada Sabtu 16 Oktober pukul 15.00 WIB



Sadirman mengungkapkan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tanpa aktivitas, itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.<sup>20</sup>

Dalam aktivitas belajar, ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

Sudjana menjelaskan bahwa kegiatan belajar/aktivitas belajar sebagai proses terdiri dari atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respon peserta didik.<sup>21</sup>

Keaktifan belajar siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti pada saat siswa mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat suatu alat, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya.

Paul B. Diedrich dalam Oemar Hamalik membagi kegiatan belajar siswa dalam 8 kelompok, yaitu:

- a. *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual) seperti membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

---

<sup>20</sup> Sardiman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001), hal. 93

<sup>21</sup> Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2005), hal. 105

- b. *Oral Activities* (kegiatan-kegiatan lisan) seperti mengemukakan suatu fakta, menghubungkan satu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. *Listening Activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
- d. *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis) seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- e. *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- f. *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- g. *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental) seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Klasifikasi aktivitas belajar dari Diedrich di atas menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Aktivitas di sini tidak hanya terbatas pada aktivitas jasmani saja yang dapat secara langsung diamati tetapi juga meliputi aktivitas rohani. Keadaan di mana siswa melaksanakan aktivitas belajar inilah yang disebut keaktifan belajar.

Klasifikasi aktivitas belajar dari Diedrich di atas menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Aktivitas di sini tidak hanya terbatas pada aktivitas jasmani saja yang dapat secara langsung diamati tetapi juga meliputi aktivitas rohani. Keadaan di mana siswa melaksanakan aktivitas belajar inilah yang disebut keaktifan belajar.

## 5. Dinamika Kelompok

Dinamika kelompok adalah suatu kelompok yang terdiri dari dua atau lebih individu yang memiliki hubungan psikologis secara jelas antara anggota satu dengan yang lain dan berlangsung dalam situasi yang dialami.<sup>22</sup>

Sedangkan menurut Slamet, dinamika kelompok adalah interaksi dan independensi antar anggota kelompok yang satu dengan anggota kelompok yang lain secara timbal balik dan antar anggota dengan kelompok secara keseluruhan.<sup>23</sup>

Dinamika Kelompok sebagai suatu kelompok yang teratur dari dua individu atau lebih yang mempunyai hubungan psikologis secara jelas antara anggota yang satu dengan yang lain; antar anggota kelompok mempunyai hubungan psikologis yang berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama-sama.

Menurut Roestiyah, manfaat kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah

- a. Kerja kelompok mempertinggi hasil belajar baik secara kuantitatif maupun kualitatif
- b. Keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota bila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama sama
- c. Dapat mengembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik.<sup>24</sup>

Keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan teknik kerja kelompok adalah sebagai berikut

- a. Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya dan membahas suatu masalah

---

<sup>22</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/dinamikakelompok>, di unduh pada tanggal 20 Desember 2010

<sup>23</sup> Slamet Santosa, *Dinamika Kelompok*, (Jakarta. Bumi Aksara, 1992), hal. 9

<sup>24</sup> Roestiyah, Nk, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), hal. 17

- b. Memberikan kesempatan pada para siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah
- c. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengembangkan keterampilan berdiskusi
- d. Memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu serta kebutuhan belajarnya
- e. Para siswa lebih aktif dalam pelajaran mereka dan dalam berdiskusi
- f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghormati temannya, menghargai pendapat orang lain, saling membantu kelompok dalam usahanya mencapai tujuan bersama.<sup>25</sup>

Manfaat-manfaat dan keuntungan inilah yang membuat peneliti meyakini belajar kelompok mampu memperkuat akar pengetahuan siswa yang didasari kerjasama dan saling membantu, serta memperkuat kemampuan siswa dalam mensinergiskan kepentingannya dengan kepentingan anggota kelompok yang lain.

## **6. Kelompok Efektif**

Dalam sebuah kelompok yang efektif dapat kita saksikan adanya dua kategori perilaku anggota kelompok, yaitu : 1) perilaku yang berorientasi pada tugas; 2) perilaku yang berorientasi pada pemeliharaan hubungan anggota kelompok. Perilaku yang berorientasi pada tugas, selalu berupaya mengingatkan dan mengajak anggota kelompok untuk mewujudkan pencapaian tujuan organisasi. Kenyataan tersebut dapat dilihat dari aktivitas anggota kelompok dalam melakukan kerja kelompok, antara lain ;

- a. Mengambil inisiatif, antara lain mengajukan pendapat baru, merumuskan dan memberi pengertian baru terhadap masalah sehingga menjadi lebih jelas, menunjukkan kelemahan masalah, serta mengusulkan pemecahan masalah.
- b. Mencari informasi, antara lain meminta penjelasan terhadap saran yang diajukan, meminta tambahan informasi atau fakta dan data.
- c. Mengumpulkan pendapat, antara lain menanyakan ekspresi perasaan anggota serta usul atau ide para anggota terhadap suatu masalah.

---

<sup>25</sup> *ibid*

- d. Memberi informasi, antara lain menyajikan fakta dan memberikan kesimpulan dengan ilustrasi pengalamannya sehubungan dengan masalah yang dihadapi kelompok.
- e. Mencari pendapat, antara lain menanyakan pendapat atau keyakinan anggota tentang suatu saran, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai, bukan fakta.
- f. Mengolah informasi, yaitu menjelaskan, memberi contoh, menafsirkan, dan menggambarkan akibat yang dapat terjadi apabila saran dilaksanakan.
- g. Mengkoordinasikan, antara lain menyatukan berbagai pendapat atau saran, mengintegrasikan aktivitas anggota anggota atau sub-sub kelompok.
- h. Menyimpulkan pendapat atau saran-saran yang saling berhubungan dan mengulang saran tersebut setelah kelompok selesai mendiskusikannya<sup>26</sup>.

Perilaku yang berorientasi pada pemeliharaan kelompok, selalu berupaya mengingatkan dan mengajak anggota kelompok untuk mempertahankan keutuhan kelompok. kenyataan tersebut dapat dilihat dari aktivitas anggota kelompok dalam melaksanakan kerja kelompok, antara lain.

- a. Mendorong pemeliharaan hubungan seperti mudah berteman, ramah, cepat tanggap, menghargai, menyetujui, dan menerima pendapat orang lain.
- b. Mendorong keterlibatan anggota dengan berusaha agar semua anggota terlibat dalam pembicaraan.
- c. Membuat norma kerja, yaitu mengusulkan adanya kesepakatan tentang norma kerja kelompok untuk kelancaran dan ketertiban diskusi/pertemuan, menilai dan mengambil keputusan, serta untuk memperingatkan kelompok jika norma tersebut dilanggar.
- d. Mengikuti kesepakatan, yaitu menyatakan menerima pendapat orang lain secara baik, sependapat dengan keputusan kelompok, dan menjadi seorang pendengar yang baik selama proses diskusi berlangsung.
- e. Mengekspresikan pendapat kelompok, yaitu menyimpulkan perasaan kelompok dan menguraikan kelompok terhadap suatu pendapat atau keputusan<sup>27</sup>.

Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif, maka siswa akan diberi kesempatan untuk saling mengeksplorasi kemampuan anggota kelompoknya untuk memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, dan siswa akan mempunyai

---

<sup>26</sup> Siti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal. 55

<sup>27</sup> *Ibid*, hal. 56.

hubungan psikologis secara jelas antara anggota yang satu dengan yang lain; antar anggota kelompok mempunyai hubungan psikologis yang berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama-sama.

## **F. Hipotesis Tindakan**

Dari kajian teori dan telaah pustaka yang telah peneliti paparkan di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis : apabila strategi pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dilaksanakan oleh guru dan siswa dengan tepat, maka dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok dalam pembelajaran IPA kelas III B MIN Yogyakarta II.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta II pada akhir semester genap tahun pelajaran 2010/2011 sampai batas selesainya penelitian.

### **2. Subyek Penelitian**

Subyek dari penelitian yang peneliti ambil adalah siswa kelas III B MIN Yogyakarta II dengan jumlah siswa 23 anak, yang terdiri dari 11 siswa putra dan 12 siswa putri.

Sedangkan yang menjadi obyek penelitian adalah penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok dalam pembelajaran IPA siswa kelas III B MIN Yogyakarta II tahun ajaran 2010/2011.

### 3. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian “*Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Kelompok pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun 2011*” ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *class research action* (CRA) guna menemukan suatu masalah, merumuskannya, dan mencari *problem solving* dari permasalahan tersebut.

Hoopkins mengartikan penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan<sup>28</sup>.

Sedangkan menurut T. Raka, Penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana pembelajaran tersebut dilakukan.<sup>29</sup>

Pendekatan yang peneliti gunakan adalah jenis pendekatan kualitatif yang didasari data kuantitatif, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi objek yang

---

<sup>28</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 11

<sup>29</sup> T. Raka, Kardiawan, Trisno Hadisubroto, *Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, (Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah Depdikbud Dirjen Dikti, 1998), hal. 5

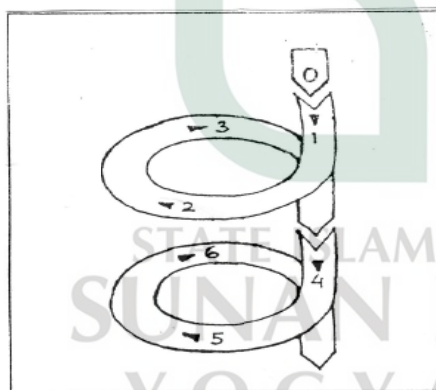
alamiah yaitu kondisi yang berkembang apa adanya sesuai dengan ciri penelitian kualitatif.

Analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis data induktif yaitu fakta-fakta yang ada di lapangan kemudian dikonstruksikan menjadi sebuah teori atau kesimpulan.

#### 4. Desain Penelitian

Menurut model Kemmis & Mc Taggart, PTK mencakup empat langkah, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). Keempat langkah tersebut bersifat spiral dan dipandang sebagai satu siklus<sup>30</sup>.

Menurut Kemmis & Mc Taggart dalam Rochiati Wiriaatmadja, alur-alur tahapan dalam penelitian tindakan kelas tampak seperti gambar berikut :<sup>31</sup>



Keterangan :

0 : perenungan

1 : perencanaan

2 : tindakan dan observasi I

3 : refleksi I

4 : perencanaan II

5 : tindakan dan observasi II

6 : refleksi II

**Gambar 1.1 Model Siklus PTK Kemmis & Mc Taggart**

<sup>30</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian .....*, hal. 66

<sup>31</sup> *Ibid*



Dari gambaran model penelitian tersebut komponen-komponen yang ada akan membentuk beberapa siklus, yakni sebuah proses berulang-ulang dengan evaluasi pada setiap siklusnya.

PTK yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan kelompok dalam pembelajaran IPA siswa kelas III B MIN Yogyakarta II melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan adalah menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, sesuai dengan temuan masalah dan gagasan awal. Dalam perencanaan ini peneliti mengembangkan rencana pembelajaran, handout, lembar observasi, instrumen game, instrumen turnamen, soal-soal turnamen, dan pedoman wawancara di bawah bimbingan dosen. Pembuatan rencana pembelajaran dan handout dikonsultasikan dengan guru dan dosen ahli.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan desain pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah direncanakan. Dalam usaha kearah perbaikan suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai apa yang terjadi dalam proses pelaksanaan di lapangan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran kooperatif metode TGT ini meliputi:

- a) Tahap mengajar
  - 1) Guru memberikan kegiatan pembukaan
  - 2) Guru mengajarkan materi pelajaran secara garis besarnya saja
- b) Tahap belajar dalam kelompok
  - 1) Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing
  - 2) Siswa mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara berkelompok dengan menggunakan handout yang telah disiapkan
  - 3) Setiap siswa wajib bekerjasama dalam memahami materi handout
- c) Tahap kompetisi dan game
  - 1) Permainan diikuti oleh semua kelompok. Permainan ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran IPA lebih menyenangkan. Permainan berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji kekompakan siswa. Bentuk *game* dibuat oleh peneliti bersama dengan guru.
  - 2) Setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam setiap game yang diberikan kepada masing-masing kelompok.
  - 3) Nilai dan poin yang diperoleh siswa dikumulatitkan dengan teman sekelompoknya. Nilai rata-rata dari nilai kumulatif tersebut menjadi nilai kelompok

d) Tahap turnamen antar kelompok

- 1) Turnamen dilakukan setiap akhir siklus. Turnamen diadakan adalah untuk mengukur tingkat kemampuan siswa serta sistem kerja sama mereka dalam memecahkan masalah.
- 2) Setiap anggota kelompok wajib berpartisipasi dalam turnamen kelompok.

e) Tahap penghargaan

Penghargaan diberikan kepada:

- 1) Kelompok yang mendapatkan poin.
- 2) Kelompok yang mempunyai nilai sesuai kriteria yang sudah ditentukan. Rata-rata poin dari hasil turnamen dan *game* digunakan sebagai penentu kriteria.

3) Observasi

Observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung ini sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu pengamat lain yang turut dalam mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi keaktifan siswa yang telah disiapkan oleh peneliti.

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan guru mengenai hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat

pembelajaran berlangsung. Hasil dari diskusi yang dilakukan akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran siklus berikutnya.

#### b. Siklus II

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus II dimaksudkan sebagai perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan TGT pada siklus I. Prosedur pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru dengan berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus I. Menurut Rochiati Wiriaatmadja, apabila perubahan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran telah tercapai, atau apa yang diteliti telah menunjukkan keberhasilan, siklus dapat diakhiri<sup>32</sup>.

### 5. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

#### a. Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti : Peneliti merupakan instrumen dalam penelitian kualitatif karena peneliti sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitiannya.<sup>33</sup> Peneliti juga ikut membantu guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

---

<sup>32</sup> *Ibid*, hal. 103

<sup>33</sup> Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 121

- 2) Observer : observer merupakan pihak ketiga yang diminta bantuan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.
- 3) Lembar Observasi : Lembar observasi adalah lembar pengamatan yang digunakan sebagai pedoman observer dalam mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran. Berisi 10 indikator keaktifan siswa dalam kelompok.
- 4) Pedoman wawancara : Pedoman wawancara disusun untuk menanyakan dan mengetahui hal-hal yang tidak dapat/kurang jelas diamati pada saat observasi. Selain itu, untuk mempermudah peneliti dalam melakukan tanya jawab tentang bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- 5) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran : atau yang biasa disebut RPP peneliti gunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 6) Instrumen Game : instrumen game ini peneliti gunakan sebagai pedoman dalam menggunakan game sebagai salah satu komponen dari pembelajaran kooperatif model TGT
- 7) Instrumen Turnamen : instrumen ini peneliti gunakan sebagai pedoman dalam menjalankan turnamen pada setiap akhir siklus yang juga merupakan salah satu komponen dari pembelajaran kooperatif model TGT.

b. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Observasi : Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data peningkatan keaktifan siswa dalam kelompok selama

proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi aktivitas siswa merupakan lembar yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas dan kelompok. Peneliti menetapkan 10 indikator untuk mengetahui keaktifan siswa dalam kelompok dalam proses pembelajaran. Jumlah siswa yang aktif selama belajar kelompok berlangsung mendapat nilai yang sesuai dengan pengamatan observer.

Ada 10 indikator yang harus diamati pada lembar observasi yang peneliti tetapkan adalah sebagai berikut :

- a) Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik
- b) Siswa memperhatikan pendapat teman sekelompok/lain kelompok
- c) Siswa yang menghargai teman teman kelompok/lain kelompok
- d) Siswa yang sportif/tidak curang
- e) Siswa yang ikut berpartisipasi dalam kelompok
- f) Siswa yang mendiskusikan materi yang diberikan guru
- g) Siswa yang membantu temannya yang belum paham
- h) Siswa yang mendengarkan penjelasan guru/temannya
- i) Siswa yang bertanya kepada teman bila mengalami kesulitan
- j) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru

Sepuluh indikator tersebut akan diamati pada keaktifan anggota pada setiap kelompok dengan skala penilaian yang mengukur penampilan aktivitas siswa melalui pernyataan perilaku individu pada suatu titik kontinum atau suatu kategori yang diberi rentangan nilai mulai dari yang tertinggi sampai yang terendah. Rentangan ini bisa dalam bentuk huruf (A,B,C,D), angka (4,3,2,1) atau 10, 9, 8, 7, 6, 5. Sedangkan rentangan kategori berupa tinggi, sedang, rendah, atau baik, sedang, kurang.

Hal yang penting diperhatikan dalam skala penilaian adalah kriteria skala nilai, yakni penjelasan operasional untuk setiap alternatif jawaban (4,3,2,1). Adanya kriteria yang jelas untuk setiap alternatif jawaban akan mempermudah pemberian penilaian dan terhindar dari subjektivitas penilai. Tugas penilai hanya memberi tanda cek (V) pada kolom rentangan nilai.<sup>34</sup>

Rumusan dalam penilaian lembar observasi yang peneliti tetapkan adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.1. Skala Penilaian Pada Lembar Observasi**

Skor	diskripsi	Keterangan
1	Rendah	siswa yang melakukan 0% sampai dengan 25% pada setiap kelompok
2	Sedang	siswa yang melakukan 26% sampai dengan 50% pada setiap kelompok
3	Baik	siswa yang melakukan 51% sampai dengan

<sup>34</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hal. 77-78

		75% pada setiap kelompok
4	Baik Sekali	siswa yang melakukan sampai dengan 76% 100% pada setiap kelompok

- 2) Wawancara : sebagai alat penilaian, wawancara dapat digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar. Kelebihan wawancara adalah bisa kontak langsung dengan siswa sehingga dapat mengungkapkan jawaban secara lebih bebas dan mendalam. Lebih dari itu, hubungan dapat dibangun lebih baik sehingga siswa dapat bebas mengemukakan pendapatnya. Melalui wawancara, data dapat diperoleh dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif. Wawancara peneliti adakan secara tidak terstruktur dan dilakukan diluar jam pembelajaran IPA dengan menggunakan panduan wawancara, guna mengetahui tanggapan, aktivitas, dan respon siswa terhadap pembelajaran IPA menggunakan model *teams games tournament* (TGT). Denzim dalam buku Nana Sujana menjelaskan bahwa wawancara merupakan pertanyaan pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap guru dan siswa. Wawancara untuk mengungkap data yang sulit dicari/ditemukan pada saat observasi serta untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan



pembelajaran IPA dengan TGT. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara<sup>35</sup>.

- 3) Dokumentasi : Metode dokumentasi yang digunakan berupa lembar handout, lembar games, lembar pertanyaan, lembar turnamen, daftar kelompok siswa, daftar nilai siswa, foto kegiatan pembelajaran, video kegiatan siswa, dan rekaman hasil wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Dokumentasi foto dan rekaman untuk memberikan gambaran secara lebih nyata mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung.
- 4) Catatan lapangan : Sumber informasi yang penting dalam penelitian ini adalah catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti. Berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, dan kegiatan penelitian semuanya dapat dibaca kembali dari catatan lapangan ini. Fungsi catatan lapangan adalah untuk melakukan *cross check* dengan data-data yang telah didapatkan.

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hal. 117.

## 6. Keabsahan Data Penelitian

### a. Validitas Data

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.<sup>36</sup>

Dalam PTK suatu temuan atau data dikatakan valid apabila memenuhi semua kriteria berikut: yaitu validitas demokratis, validitas hasil, validitas proses, validitas katalitik, dan validitas dialogis. Begitu juga dalam penelitian yang akan peneliti lakukan ini, kelima kriteria di atas haruslah dipenuhi agar suatu temuan atau data dikatakan valid. Adapun penjelasan dari kriteria-kriteria di atas adalah sebagai berikut.

#### 1) Validitas Demokratis

Validitas demokratis mengambil perspektif (pendapat) dari semua pihak yang dilibatkan dalam penelitian ini, baik dari peneliti, guru, maupun siswa tentang apa yang mereka rasakan dan mereka alami selama pembelajaran berbagi penegahuan secara aktif dan TGT secara lengkap dan apa adanya. Selain itu perspektif mereka juga menjadi salah satu indikator dalam pencapaian keaktifan siswa dalam kelompok dalam pembelajaran IPA kelas III B MIN Yogyakarta II.

---

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 365

## 2) Validitas Hasil

Validitas hasil adalah memahami setiap hasil dari setiap fase dan siklus penelitian ini, dengan maksudnya adalah penelitian yang dilakukan membawa hasil yang sukses di dalam konteks PTK peneliti. setelah proses berjalan maka tindakan selanjutnya adalah merancang revisi dan *problem solving* bagi setiap permasalahan yang didapatkan selama penelitian berlangsung berkaitan dengan tingkat keaktifan siswa dalam kelompok siswa kelas III B mata pelajaran IPA, dengan membuat suatu pertanyaan baru yang akan dirancang untuk menjawab suatu pertanyaan. Begitu seterusnya, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara bertahap, berkesinambungan, dan mengikuti kedinamisan situasi dan kondisi.

## 3) Validitas Proses

Validitas proses yaitu memeriksa dengan tingkat ketelitian tinggi tiap proses yang dikembangkan pada tiap fase penelitian tindakan. Dimana proses pada setiap fase diteliti dan pengumpulan data berkenaan dengan tingkat keaktifan siswa dalam kelompok pada siswa kelas III B mata pelajaran IPA harus ada pemahaman yang baik dan ketelitian yang tinggi sehingga penelitian pembelajaran ini dapat dikatakan valid.

## 4) Validitas katalistik

Validitas katalistik dalam penelitian ini maksudnya peneliti harus mampu memahami, mengetahui, dan mengamati faktor-faktor apa saja yang menghambat jalannya penelitian. Termasuk di dalamnya mengetahui

perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa dan mengamati hal-hal apa saja yang mampu memperlancar jalannya pembelajaran kooperatif model TGT.

#### 5) Validitas Dialog

Validitas dialog dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan dialogis antara guru dan peneliti, guna tidak terjadi kesalahan selama proses penelitian berlangsung.

#### b. Reliabilitas Data

Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan ini tidak ada data konsisten yang bisa peneliti ambil dikarenakan penelitian peneliti yang bersifat kualitatif yang menggunakan data yang majemuk dari berbagai sudut pandang, majemuk, dinamis, sehingga tidak ada data yang konsisten dan berulang seperti semula.

Sehingga untuk meyakinkan tingkat reliabilitas data peneliti menyajikan data asli, diantaranya data hasil wawancara baik dengan guru maupun siswa, catatan lapangan selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT, hasil penghitungan angket, dan lain-lain. Reliabilitas data dalam penelitian kualitatif lebih merujuk kepada kecocokan antara apa yang tertulis dan terekam dalam instrumen penelitian dengan kenyataan yang terdapat di lapangan (kelas).

#### c. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan memakai model Miles dan Huberman yang melalui empat tahapan, yaitu koleksi data, reduksi data, paparan

data, dan penyimpulan data.<sup>37</sup> Data yang terkumpul kemudian direduksi, reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang diperoleh melalui pengamatan dengan cara memilih data dilapangan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang terseleksi tersebut selanjutnya dipaparkan lebih sederhana menjadi paparan yang berurutan berupa paparan data dan akhirnya ditarik kesimpulan dalam bentuk kalimat singkat, padat, dan menyeluruh.

Analisis data pada penelitian ini didasarkan pada refleksi tiap siklus tindakan. Hal ini bermanfaat untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada tahap selanjutnya, memaparkan data. Satu gejala yang dipaparkan dalam penelitian ini yaitu keaktifan siswa dalam kelompok.

#### 1) Keaktifan Siswa dalam Kelompok

Keaktifan siswa dalam kelompok diamati dengan menggunakan lembar aktivitas siswa. Analisis data hasil pengamatan dinamika kelompok siswa dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung persentase dari lembar observasi yang kemudian dijabarkan secara kualitatif.

Ada 10 indikator yang akan dinilai dalam perkembangan keaktifan siswa dalam kelompok, yaitu :

- 1) Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik
- 2) Siswa memperhatikan pendapat teman sekelompok/lain kelompok

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian* ....., hal. 248

- 3) Siswa yang menghargai teman teman kelompok/lain kelompok
- 4) Siswa yang sportif/tidak curang
- 5) Siswa yang ikut berpartisipasi dalam kelompok
- 6) Siswa yang mendiskusikan materi yang diberikan guru
- 7) Siswa yang membantu temannya yang belum paham
- 8) Siswa yang mendengarkan penjelasan guru/temannya
- 9) Siswa yang bertanya kepada teman bila mengalami kesulitan
- 10) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru

Sepuluh indikator tersebut akan diamati pada aktivitas anggota pada setiap kelompok dengan kriteria penilaian sebagai berikut

**Tabel 1.2. Penilaian Pada Lembar Observasi**

Skor	diskripsi	Keterangan
0	-	bila observer sama sekali belum tahu
1	Rendah	siswa yang melakukan 0% sampai dengan 25% pada setiap kelompok
2	Sedang	siswa yang melakukan 26% sampai dengan 50% pada setiap kelompok
3	Baik	siswa yang melakukan 56% sampai dengan 75% pada setiap kelompok
4	Baik Sekali	siswa yang melakukan 76% sampai dengan 100% pada setiap kelompok

Hasil presentase keaktifan siswa dalam kelompok adalah jumlah indikator yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman di atas, selanjutnya akumulasi skor tersebut disimpulkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Dengan deskripsi sebagai berikut :

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Terlibat}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 1.3. Taraf Keaktifan Siswa Dalam Kelompok Belajar Siswa**

<b>Persentase</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Nilai Angka</b>	<b>Keterangan</b>
76% - 100%	Baik sekali	4	Sangat Berhasil
51% - 75%	Baik	3	Berhasil
26% - 50%	Sedang	2	Kurang berhasil
0% - 25%	Rendah	1	Tidak berhasil

Setelah seleksi data dan pemaparan data, dan penarikan kesimpulan, Langkah selanjutnya adalah verifikasi kesimpulan data. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Dengan demikian kesimpulan ini mungkin saja dapat menjawab rumusan masalah dan mungkin saja tidak. Karena memang dalam penelitian kualitatif, masalah dan rumusan masalah masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian dilakukan.

Dalam penelitian ini, dikatakan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas III B di MIN II Yogyakarta, apabila berdasarkan hasil analisis lembar observasi, hasil wawancara, dan angket dapat disimpulkan bahwa indikator-indikatornya telah terwujud.

#### d. Indikator Keberhasilan

Keaktifan siswa dalam kelompok belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas III B MIN Yogyakarta II tahun ajaran 2010/2011 setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) akan dikatakan meningkat jika hasil rata-rata persentase seluruh aspek yang diamati lebih dari 50%. Aspek-aspek keaktifan siswa dalam kelompok belajar IPA yang diamati adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan baik
- 2) Siswa memperhatikan pendapat teman sekelompok/lain kelompok
- 3) Siswa yang menghargai teman teman kelompok/lain kelompok
- 4) Siswa yang sportif/tidak curang
- 5) Siswa yang ikut berpartisipasi dalam kelompok
- 6) Siswa yang mendiskusikan materi yang diberikan guru
- 7) Siswa yang membantu temannya yang belum paham
- 8) Siswa yang mendengarkan penjelasan guru/temannya
- 9) Siswa yang bertanya kepada teman bila mengalami kesulitan
- 10) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru

#### H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran pembahasan secara menyeluruh dan sistematis dalam skripsi ini, akan disusun sistematikanya sebagai berikut:



Bab I : pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah penulisan, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka yang relevan, landasan dan kajian teori yang relevan, sistematika pembahasan.

Bab II : berisi gambaran umum obyek penelitian yaitu deskripsi data sekolah yang meliputi: letak dan keadaan geografis MIN Yogyakarta II, sejarah berdiri dan perkembangannya, dasar dan tujuan pendidikannya, struktur organisasinya, data guru dan karyawan MIN Yogyakarta II, data siswa MIN Yogyakarta II, data siswa kelas III B MIN II Yogyakarta, serta keadaan sarana-prasarana MIN Yogyakarta II.

Bab III : berisi gambaran proses pelaksanaan penelitian dalam artian pembelajaran kooperatif model TGT di MIN Yogyakarta II, yang meliputi : kegiatan pra penelitian tindakan kelas, gambaran dan hasil penelitian tindakan kelas terhadap obyek penelitian di atas yang disusun sebagai berikut: konsep dan rancangan pembelajaran dengan penerapan teori pembelajaran kooperatif TGT dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok, pelaksanaan pembelajaran penerapan TGT (*Teams Games Tournament*), peningkatan aktivitas Individu dan dinamika kelompok, serta deskripsi penelitian baik siklus I maupun siklus II, serta pembahasannya, data observasi atau pengamatan keaktifan siswa dalam kelompok dalam pembelajaran IPA siswa dan hasil wawancara, pembahasan, keterbatasan penelitian.

Bab IV : bab ini adalah penutup yang memuat kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka ada tiga poin yang dapat peneliti simpulkan :

1. Kondisi keaktifan siswa dalam kelompok kelas III B MIN Yogyakarta II sebelum diterapkannya strategi pembelajaran TGT masuk dalam kategori kurang, hal ini disebabkan guru yang jarang menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang menyebabkan siswa hanya aktif secara individual saja.
2. Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT pada siswa kelas III B MIN Yogyakarta II dilakukan selama 2 siklus, masing masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama dilakukan Apersepsi/persentasi, pembagian handout, belajar kelompok, game, pertanyaan, rekognisi, penilaian. Sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan Persentasi, belajar kelompok, turnamen, penskoran, rekognisi, penilaian.
3. Bahwa keaktifan siswa dalam kelompok kelas III B MIN Yogyakarta II dalam pembelajaran IPA ketika menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams-Games-Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok kelas III B MIN Yogyakarta II dalam pembelajaran IPA, Rata-rata yang diperoleh dari 10 aspek keaktifan siswa dalam kelompok pada siklus I sebesar 76.5% dan meningkat menjadi 88.25% pada siklus II (11.5%).

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan kesimpulan peneliti bahwa pembelajaran kooperatif model TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok dalam pembelajaran IPA, maka peneliti menyarankan guru untuk menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT sebagai salah satu alternatif model pembelajaran IPA.
2. Guru dapat melakukan penelitian serupa (PTK) untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pembelajaran khususnya pembelajaran IPA di MIN Yogyakarta II.
3. Jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT maka dibutuhkan perencanaan yang baik dan pengelolaan waktu yang tepat.
4. *Game* yang dipilih sebaiknya yang menarik dan dilaksanakan diakhir tiap pertemuan, sehingga dapat mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi.
5. Setelah mengadakan turnamen atau *game* sebaiknya siswa diberi waktu untuk membahas serta diberikan kunci jawabannya agar siswa dapat mengoreksi kesalahan mereka.
6. Perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dan revisi dari penelitian ini.

## C. Kata Penutup

Alhamdulillah, rasa syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti yakin bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Maka peneliti

mengharap kritik dan saran demi perbaikan dan revisi skripsi ini. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan tersendiri bagi dunia pendidikan guru madrasah ibtida'iyah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2002. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Arifah Nur Triyani. 2009. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Peluang Dan Statistika Di Smp Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas Ix C". *skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dani Vardiansyah. 2008. *Filsafat Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar* .Jakarta: Indeks
- Erma Andhika Sari. 2009 "Penerapan Model TGT (teams-games-tournaments) Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VI MI Ma'arif Pandaan Pasuruan Tahun Ajaran 2008/2009", *skripsi*, Malang, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Erman Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- E. Mulyasa. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ketut Juliantara. 2010. "Aktivitas Belajar". 2010.<http://m.kompasiana.com/?actr&id=115728>.
- Lexy Moleong. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujamil Qomar. 2007. *Manajemen Pendidikan Islam (strategi baru pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam*. Jakarta: Erlangga, Muslimin Ibrahim dan
- Muhammad Nur. 2000. *Pembelajaran Kooperatif* . Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar* Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Richard I. Arends. 2008. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar* (Helly Prajitno S dan Sri Mulyantini S. Terjemahan).Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Robert E. Slavin. 2000. *Cooperative Learning* (Nurulita Yusron. Terjemahan). Bandung: Nusa Media

- Rochiati Wiriaatmadja. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah, nk. 1990. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rouviere W. Carolyn. 2010. "Continuous Evaluation Using Cooperatif Learning". <http://www.maa.org/saum/maanotes49/140.html>
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Siti Hartinah. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Slamet Santosa. 1992. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Sagala. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Alfabeta: Bandung.
- T. Raka , dkk. 1998. *Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah Depdikbud Dirjen Dikti.
- Wikipedia. 2010. *Ilmu Pengetahuan Alam*. [http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu\\_Pengetahuan\\_Alam](http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_Pengetahuan_Alam)
- Wikipedia. 2010. *Dinamika Kelompok*. <http://id.wikipedia.org/wiki/dinamikakelompok>.