

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi antara subjek dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan kebiasaan yang bersifat relative konstan / tetap baik melalui pengalaman, latihan maupun praktek. Perubahan itu bisa sesuatu yang baru atau hanya penyempurnaan terhadap hal-hal yang sudah dipelajari yang segera nampak dalam perilaku nyata atau yang masih tersembunyi.

Menurut Hamalik (2004:38) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku berkat pelatihan dan pengalaman. Belajar merupakan suatu proses dan bukan semata-mata hasil yang hendak dicapai. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman sehingga terjadi modifikasi tingkah laku seseorang atau terjadi penguatan pada tingkah laku yang dimiliki sebelumnya.

Menurut Daryanto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dimiyati dan Mudjiono (2004: 9), belajar adalah proses interaksi antara suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan seorang secara sengaja ataupun tidak melalui interaksi dengan sumber belajar.

B. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Rumusan itu menunjukkan bahwa tidak bisa dikatakan telah belajar karena berada dalam satu ruangan dengan guru yang sedang mengajar. Ada hal penting yang agar terjadi kegiatan belajar, hal itu adalah adanya interaksi antara pelajar dengan sumber belajar. Tanpa terpenuhi syarat itu, mustahil kegiatan belajar akan terjadi.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2004: 23) kegiatan pembelajaran yang memuat tindak interaksi, antara siswa dengan guru berorientasi pada sasaran belajar berakhir dengan evaluasi merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran/pendidikan.

Dengan demikian, istilah pembelajaran dalam pengertian ini adalah menciptakan situasi dan kondisi yang mampu merangsang siswa untuk belajar. Suatu proses belajar mengajar dapat berjalan efektif, bila seluruh komponen yang berpengaruh dalam proses belajar yaitu siswa, guru, kurikulum, metode, sarana prasarana, serta lingkungan saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan interaksi belajar-mengajar, guru membelajarkan dengan harapan siswa belajar. Siswa belajar berarti memperbaiki kemampuan-kemampuan kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Dengan meningkatnya kemampuan-kemampuan tersebut maka keinginan, kemampuan atau perhatian pada lingkungan sekitarnya makin bertambah.

C. Aktivitas Belajar

Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26), Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas.

Menurut Susilo (2010:29) berpendapat bahwa aktivitas belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar, aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas yang mengarah pada proses bertanya. Mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang di berikan.

Sedangkan menurut Siddiq (2008:42) aktivitas belajar adalah aktivitas mental dan emosional dalam upaya terbentuknya perubahan perilaku lebih maju. Penilaian Aktivitas belajar yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penilaian secara kelompok dengan menggunakan model TGT. Adapun indikator dalam penilaian tersebut meliputi beberapa indikator yaitu : tanggung jawab, kerjasama, unjuk kerja dan presentasi kelompok.

Menurut Djamarah (2003:55) aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar baik dari latihan atau praktek, dan segala proses yang terjadi dalam pembelajaran yang terlaksana dalam jangka waktu tertentu.

Menurut pendapat penulis aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

D. Hasil Belajar

Pengertian Hasil belajar menurut Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar, perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Sudjana (2002:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2004:36) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian diatas penulis berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan penilaian.

E. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok yang heterogen dengan keberhasilan belajar ditentukan oleh kerja sama dalam kelompok.

Menurut Nurhadi (2003:60) pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk yang sosial makhluk yang berinteraksi dengan sesama.

Rusman (2011:202) menyebutkan pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Trianto (2009:56) juga mengemukakan tujuan dibentuknya kelompok dalam model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, disimpulkan pengertian model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa dapat belajar dan bekerja dalam kelompok kecil serta dapat berinteraksi satu sama lain demi mencapai tujuan belajar bersama.

F. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games-Tournaments (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game atau tournament. Dalam Teams Games Tournament (TGT) setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Menurut Saco (2006:62) TGT adalah pembelajaran dimana siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk

memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Nur dan Wikandari (2000:43), menjelaskan bahwa TGT adalah tipe pembelajaran yang telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dan paling cocok digunakan untuk mengajar pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar seperti penerapan konsep IPA.

Kurniasari (2006:42), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Menurut Slavin (2008:84) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- **Step 1:** Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- **Step 2:** Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- **Step 3:** Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- **Step 4:** Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Saptono (2009:28) menyatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan,

melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

G. Kelebihan dan Kelemahan Teams Games Tournament (TGT) :

Kelebihan Model Pembelajaran TGT Menurut Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan pembelajaran TGT, sebagai berikut :

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran . Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournamen

Kelemahan Model Pembelajaran :

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang relatif lama.
2. Guru yang menggunakan model pembelajaran ini, guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan guru harus tau urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

Sedangkan menurut Suarjana (2000:10) Kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah :

1. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
2. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Sudibyo (2002:54) berpendapat Kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah :

Kelebihan model pembelajaran tipe TGT :

1. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
2. TGT meningkatkan rasa percaya diri siswa.
3. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain.
4. Tingkat keterlibatan / keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tinggi.
5. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, sportifitas, dan tanggung jawab.
6. Siswa tidak merasa bosan karena dapat belajar sekaligus bermain.
7. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan rumus yang tepat untuk permasalahan tertentu.

Kekurangan model pembelajaran tipe TGT :

1. Membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT.
2. Suasana kelas akan cenderung gaduh dan tidak terkendali.

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menurut penulis, diantaranya:

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini membuat rasa kebersaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan turnamen dalam model ini

Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menurut penulis, diantaranya:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama
2. Guru menggunakan model pembelajaran ini guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan

H. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams

Games Tournament (TGT) :

Menurut Slavin (2008) Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), diantaranya:

1. Kelompok (Team)
 - a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa yang anggotanya heterogen
 - b. Memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok

2. Presentasi kelas (class Presentation)
 - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
 - b. Menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna ada saat game dan menentukan skor kelompok
 - c. Menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas

3. Permainan (games)
 - a. Memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi
 - b. Memberikan materi games dalam dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indek
 - c. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar

4. Kompetisi (Turnamen)
 - a. Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen tiga siswa tertinggi presentasinya pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja kedua dan seterusnya
 - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan

5. Penghargaan (Team recognize)
 - a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen
 - b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

Sudibyo (2002:65) berpendapat Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT):

model pembelajaran TGT ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain :

1. Penyajian kelas

Pada tahap ini, guru menyajikan garis besar materi dengan model ceramah maupun diskusi di depan kelas sebelum kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok.

2. Kelompok

Setelah guru menyampaikan garis besar materi di depan kelas, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa yang beranggotakan 4 – 6 orang dengan kemampuan masing – masing anggotanya yang beragam.

3. Game

Setelah kelompok terbentuk, siswa diberikan beberapa soal untuk dikerjakan dan didiskusikan dalam kelompoknya. Di sini, siswa yang telah memahami materi harus memberikan penjelasan kepada teman mereka yang sekiranya masih belum paham sebelum mereka bertanya kepada guru. Kemudian masing – masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

4. Turnamen

Setelah tahap game selesai, masing – masing kelompok menyiapkan anggotanya untuk bertanding dalam satu turnamen dengan anggota dari kelompok lainnya yang kemampuannya setara. Satu kelompok hanya mengirimkan satu anggota untuk bertanding dalam turnamen tersebut. Dalam turnamen, setiap siswa berkompetisi dengan siswa lainnya untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Di sini, mereka akan dihadapkan dengan beberapa soal yang harus dikerjakan secara individu sesuai dengan waktu dan peraturan yang sudah ditentukan sebelumnya.

5. Pemberian skor

Setelah semua anggota berkompetisi dalam turnamen dan mendapatkan skor, guru mengakumulasikan skor tersebut sesuai dengan kelompok mereka masing – masing.

6. Pemberian penghargaan

Setelah skor diakumulasikan, guru kemudian memberikan penghargaan kepada masing – masing kelompok sesuai dengan skor yang mereka peroleh.

Menurut Ilham (2009:30) Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT):

1. Tahap model pembelajaran TGT meliputi Penyajian kelas yang dilakukan oleh guru dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian kelas, peserta didik terbentuk dalam satu kelompok yang terdiri dari 5 sampai 7 orang, diperoleh dari anggota heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik.
2. Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, guru mengadakan game (permainan) dengan sistem turnamen. Game yang disajikan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Sesuai dengan sistem Turnament yaitu sebuah struktur di mana *game* berlangsung.
3. Bagi tim yang telah menyelesaikan soal-soal game terlebih dahulu, mempresentasikan hasil penyelesaian soal-soal game dengan diwakili oleh ketua kelompok.
4. Tahap akhir pembelajaran dengan Teams Games Tournament (TGT) tim yang memperoleh nilai rata-rata terbaik dan memenuhi kriteria yang ditentukan akan memperoleh hadiah yang sudah dipersiapkan.

Menurut Penulis langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe TGT adalah :

1. Membentuk Tim/kelompok
2. Melaksanakan Game (permainan)

3. Melaksanakan Tournament
4. Rekognisi tim (penghargaan tim)

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok.

Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

I. Pengertian IPA

Pengertian IPA menurut Fowler (dalam Usman, 2006:29) menyatakan IPA adalah Ilmu yang sistematis dan di rumuskan, ilmu ini berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan terutama di dasarkan atas pengarnatan dan induksi. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP Depdiknas (2010: 105) bahwa IPA berhubungan dengan mencari cara, mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi merupakan suatu proses penemuan. Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta dan gejala alam.

Menurut Carin yang dikutip dalam Hakikat (2009: 4) menyatakan sains adalah suatu kegiatan berupa pertanyaan dan penyelidikan alam semesta dan penemuan rahasia alam. Menurut Carin yang dikutip dari Kapita selekta (2007: 35) sains adalah suatu sistem untuk memahami alam semesta melalui observasi dan eksperimen terkontrol.

Dari pendapat diatas dapat di artikan IPA adalah teoritis diperoleh dengan metode khusus untuk mendapatkan suatu konsep berdasarkan hasil observasi

dan eksperimen tentang gejala alam dan berusaha mengembangkan rasa ingin tahu tentang alam serta berperan dalam memecahkan menjaga dan melestarikan lingkungan.

J. Penelitian Yang Relevan

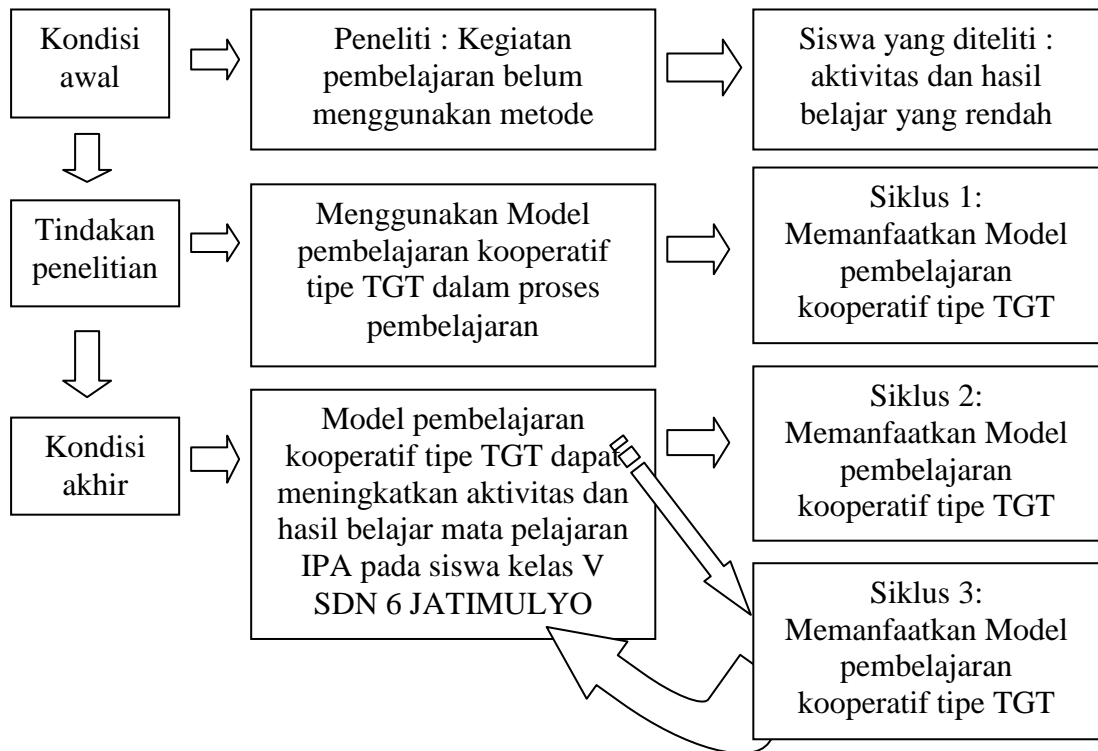
Penelitian yang mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh :

- 1) Rica Sri Astuti (2012) “ Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran Kooperatif IPA Melalui Metode TGT Pada Siswa Kelas IV SDN 5 Jatimulyo Kec. Jatiagung Kab. Lampung Selatan”. Penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada aktivitas dan hasil belajarnya dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu aktivitas dalam belajar IPA mencapai 72,4% dan hasil belajar siswa mencapai 76,8%.
- 2) Batiningsih (2011) “ Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran IPA Melalui Model Kooperatif tipe TGT Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung”. Penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada aktivitas dan hasil belajarnya dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu aktivitas dalam belajar IPA mencapai 84,5% dan hasil belajar siswa mencapai 85,5%.
- 3) Larasati (2011) “ Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran IPA Melalui Model Kooperatif tipe TGT Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Way Kandis Kec. Tanjung Senang Bandar Lampung”. Penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pada aktivitas dan hasil

belajarnya dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu aktivitas dalam belajar IPA mencapai 83,2% dan hasil belajar siswa mencapai 83,8%.

K. Kerangka Berpikir

Dari diagram kerangka pikir dapat diketahui secara ringkas kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti. Dimulai dari observasi awal, kondisi awal sebelum penelitian berlangsung belum ada kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Tindakan penelitian dimulai dengan penggunaan metode jigsaw, kegiatan terdiri dari siklus I, II dan siklus III. Setelah siklus III dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Jatimulyo.



L. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, di rumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut "Apabila pembelajaran IPA menggunakan model cooperative learning tipe TGT dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Jatimulyo dapat meningkat.