

BAB II

KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Deskripsi Teoretik

1. Hakikat Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Menurut Mc Donald yang dikutip oleh Sardiman motivasi adalah suatu perubahan energi diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹ Energi tersebut merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Dalam mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Menurut Uno, motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang baik

¹ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 73.

dalam memenuhi kebutuhannya.² Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mengubah tingkah lakunya ke arah yang lebih baik untuk mencapai tujuan yang diharapkannya. Dengan demikian motivasi adalah kekuatan untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Menurut Martin dan Briggs dalam Made Wena, motivasi adalah kondisi internal dan eksternal yang mempengaruhi bangkitnya arah serta tetap berlangsungnya suatu kegiatan atau tingkah laku.³ Motivasi adalah kondisi internal dan eksternal yang mempengaruhi suatu kegiatan dengan tingkah laku.

Menurut Rahman dan Amri motivasi belajar yang dimiliki peserta didik berfungsi sebagai alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik, alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, alat untuk membangun sistem pembelajaran yang bermakna.⁴ Motivasi sangat berfungsi sebagai penunjang atau penggerak diri peserta didik dalam proses dan hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar jadi sangat dianjurkan motivasi harus tertanam dalam diri peserta didik sebelum membahas materi lebih jauh agar pembelajaran lebih membuahkan hasil.

² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 3.

³ Made Wina, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), h. 32.

⁴ Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Model Pembelajaran ARIAS Terintegrasi dalam Teori dan Praktik untuk menunjang Penerapan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014), h. 216.

Motivasi terbagi menjadi dua dimensi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif tidak perlu dirancang dari luar, karena dari dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁵ Sebagai contoh, siswa akan termotivasi belajar bahwa tujuan belajar itu sangat penting untuk masa depannya. Siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh tanpa belajar tidak mungkin akan mendapatkan pengetahuan, serta dorongan yang menggerakkan dalam belajar bersumber pada kebutuhan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah sesuatu yang dapat tumbuh berkembang melalui pemberian ganjaran, pujian, hadiah, dan hukuman dari luar siswa.⁶ Sebagai contoh, siswa belajar bukan karena ingin mencapai tujuan belajar tetapi untuk mendapatkan nilai yang baik atau agar mendapatkan hadiah dan pujian.

Motivasi bukanlah hal yang diamati, melainkan adalah hal yang dapat disimpulkan setelah ada kegiatan yang disaksikan. Para ahli telah mengemukakan pengertian motivasi dari berbagai sudut pandang, dan meyakini bahwa motivasi adalah dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata demi tujuan yang telah ditentukan serta sebagai daya penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik dapat menimbulkan kegiatan belajar untuk

⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo,2011), h. 89.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 115.

memberi arah dan menjamin kelangsungan belajar untuk mencapai tujuan yang lebih baik.

Menurut Gagne dalam Eveline dan Hartati, belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.⁷ Perubahan perilaku yang tetap, yang terjadi secara konstan bukan perubahan perilaku yang perilaku yang terjadi hanya sesaat, karena perubahan perilaku disini disebabkan dari tindakan yang terjadi nyata dan berasal dari pengalaman.

Menurut Slameto, belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸ Belajar yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang yaitu berdasarkan hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Karena seseorang terlihat perubahan tingkah lakunya apabila orang tersebut melakukan interaksi secara langsung maupun tidak langsung dengan orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya.

Witherington dalam Suryono dan Haryanto, belajar adalah perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan

⁷ Eveline Siregar dan Hartati Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 4.

⁸ Slameo, *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 2.

kecakapan.⁹ Pendapat tersebut memiliki arti bahwa perubahan yang ada dari kepribadian seseorang itu adalah suatu respon yang di dalamnya terdapat beberapa bentuk seperti keterampilan yang dimiliki setiap individu, pengetahuan yang didapatkan, serta kebiasaan dan kecakapan sehari-hari yang menunjukkan perubahan dalam kepribadian seseorang.

Dilihat dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar memegang peran yang penting. Itulah sebabnya guru perlu memahami gaya belajar masing-masing siswa agar dapat memberikan bimbingan dan arahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan yang relatif menetap dan tidak berubah-ubah. Perubahan sebagai hasil proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti bertambahnya sikap, kebiasaan, pengetahuan, kecakapan, keterampilan dan kepandaian di mana semua perubahan.

Secara umum, terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar yaitu sebagai penggerak psikis dalam diri siswa dan sebagai sumber gairah dan rasa senang dalam belajar.¹⁰ Jika dalam diri siswa sudah memiliki motivasi yang tinggi, maka akan mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar mempunyai beberapa indikator, klasifikasi indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut: : 1) adanya hasrat dan keinginan belajar, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya

⁹ Suryono dan Haryanto, *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*, (Surabaya: PT. Remaja Rodakarya, 2011), h. 11.

¹⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *op.cit.*, h. 51.

harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.¹¹

Dari pendapat Uno, ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar adalah siswa yang memiliki hasrat keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar.

Menurut Sardiman siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dicirikan sebagai indikator yang diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) Lebih senang bekerja mandiri, 5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, 6) Dapat mempertahankan pendapatnya, 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹²

Dilihat dari butir indikator yang dikemukakan oleh dua ahli di atas, maka yang termasuk dalam motivasi intrinsik yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan, tekun menghadapi tugas, dan senang memecahkan masalah. Sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya harapan dan cita-cita masa depan.

¹¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 23.

¹² Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 83.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat intrinsik maupun ekstrinsik yang mempengaruhi siswa sehingga dapat mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik untuk melakukan serangkaian kegiatan aktif sebagai kesatuan pengalaman yang didapat untuk dirinya. Diharapkan, setelah siswa memiliki motivasi yang tinggi, siswa dalam berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD

Samatowa mengemukakan bahwa ada empat alasan mengapa IPA diajarkan di SD, yaitu:

(a) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. (b) bila diajarkan IPA menuntut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis, (c) bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka, (d) mata pelajaran ini memiliki nilai-nilai pendidikan.¹³

Penjelasan dari pendapat di atas bahwa IPA adalah dasar teknologi, sehingga majunya suatu bangsa tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA. IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah-masalah mengenai gejala alam dan kritis dalam menemukan konsep-konsep IPA. Untuk itu, dalam pembelajaran IPA hendaknya dapat melibatkan pengalaman nyata siswa secara langsung melalui percobaan-percobaan

¹³ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), h. 4.

yang dilakukan sendiri oleh siswa sehingga IPA bukan bersifat hafalan saja. Mata pelajaran IPA juga memiliki nilai-nilai pendidikan agar dapat membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan.

Cullingford dalam Samatowa mengemukakan bahwa pembelajaran sains dengan hafalan dan pemahaman konsep, siswa harus diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan berbagai penjelasan logis.¹⁴ Hal ini mendorong siswa untuk mengembangkan cara berfikir logis dan mengembangkan penguasaan konsep siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara aktif dalam menemukan sendiri konsep-konsep IPA selayaknya ilmuan. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan penguasaan konsep yang dimilikinya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu pengumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaan secara terbatas pada gejala-gejala alam.¹⁵ Untuk mengkaji gejala-gejala alam, harus dilakukan serangkaian kegiatan hingga ditemukan bukti dan kebenaran. Bukti dan kebenaran itu merupakan konsep dan teori.

Fungsi pembelajaran IPA yaitu menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Sikap ilmiah meliputi hasrat ingin tahu, menghargai kenyataan (fakta dan data), menerima ketidakpastian, refleksi kritis dan hati-hati, tekun,

¹⁴ *Ibid.*, h.9

¹⁵ Triatno, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 136.

ulet, tabah, kreatif untuk penemuan baru, berpikiran terbuka, sensitif terhadap lingkungan sekitar, dan bekerja sama dengan orang lain.¹⁶ Dengan demikian, dalam pembelajaran IPA perlu melatih siswa dalam memecahkan masalahnya dengan baik melalui aktivitas yang dilakukan seperti percobaan. Pengamatan dan sebagainya sehingga dapat menanamkan sikap ilmiah siswanya.

Carin dan Sund dalam Asih dan Eka mendefinisikan IPA sebagai “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”.

Merujuk pada definisi Carin dan Sund dalam Asih dan Eka maka IPA memiliki empat unsur utama yaitu: (a) Sikap: IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat, (b) Proses: Proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan, (c) Produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum, (d) Aplikasi: Penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

Dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur di atas diharapkan dapat timbul, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, dapat memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, dan penerapan metode ilmiah dengan menemukan fakta baru.

¹⁶ Patta Bundu, *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*, (Jakarta: Depdiknas, Dirjen, Direktorat Ketenagaan, 2006), h.39.

¹⁷ *Ibid.*, h. 24.

Adapun tujuan pembelajaran pembelajaran IPA di SD menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) dalam Susanto , dimaksudkan untuk:

- (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya.
- (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.¹⁸

Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebaiknya siswa harus terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan IPA untuk menemukan konsep-konsep IPA melalui serangkaian proses ilmiah.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 171.

Pada penelitian ini, materi pelajaran IPA yang akan menjadi target penelitian tercantum dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA kelas V Semester II:

Tabel 1
Target SK KD IPS Kelas V Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bumi dan Alam Semesta 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam	7.1 Mendeskripsikan proses pembentukan tanah karena pelapukan
	7.2 Mengidentifikasi jenis-jenis tanah
	7.3 Mendeskripsikan struktur bumi
	7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya
	7.5 Mendeskripsikan perlunya penghematan air

Berdasarkan pengertian IPA yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPA adalah Ilmu Pengetahuan yang membahas tentang gejala-gejala alam dan peristiwa alam melalui serangkaian proses yang dilakukan secara terus-menerus dengan menggunakan proses ilmiah dalam menentukan suatu kebenaran maupun fakta-fakta baru tentang berbagai sumber energi yang terjadi di lingkungan sekitar dan menekankan pada pemberian pengalaman langsung. Pembelajaran IPA harus menerapkan proses ilmiah sehingga siswa dapat berkembang melalui pengamatan, percobaan, menarik kesimpulan, dan mengaplikasikannya dengan baik.

c. Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Motivasi belajar adalah dorongan atau daya penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat instrinsik maupun ekstrinsik yang mempengaruhi siswa sehingga dapat mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik untuk melakukan serangkaian kegiatan aktif sebagai kesatuan pengalaman yang didapat untuk dirinya. Diharapkan, setelah siswa memiliki motivasi yang tinggi, siswa dalam berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah Ilmu Pengetahuan yang membahas tentang gejala-gejala alam dan peristiwa alam melalui serangkaian proses yang dilakukan secara terus-menerus dengan menggunakan proses ilmiah dalam menentukan suatu kebenaran maupun fakta-fakta baru tentang berbagai sumber energi yang terjadi di lingkungan sekitar dan menekankan pada pemberian pengalaman langsung. Pembelajaran IPA harus menerapkan proses ilmiah sehingga siswa dapat berkembang melalui pengamatan, percobaan, menarik kesimpulan, dan mengaplikasikannya dengan baik.

Berdasarkan bahasan di atas, yang dimaksud dengan motivasi belajar IPA adalah dorongan atau daya penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat instrinsik maupun ekstrinsik, yang mempengaruhi siswa sehingga dapat mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik dalam pembelajaran IPA. Ciri-ciri Motivasi Belajar IPA terdiri dari aspek intrinsik dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan

kebutuhan dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan, tekun menghadapi tugas, dan senang memecahkan masalah. Dan aspek ekstrinsik dicirikan dengan adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya harapan dan cita-cita masa depan.

2. Hakikat Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

a. Hakikat Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁹ Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Suhana, model pembelajaran adalah salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru.²⁰ Artinya model pembelajaran adalah salah satu pendekatan untuk mensiasati perubahan perilaku peserta

¹⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 133.

²⁰ Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), h. 37.

didik yang berbeda-beda, model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa, gaya belajar siswa sekarang yang cenderung masih ingin bermain, mendorong siswa berpikir secara kritis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, bahkan memecahkan masalah. Serta mengubah cara gaya belajar guru yang masih menggunakan metode ceramah dengan menggantinya dengan berbagai model pembelajaran interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Suprijono, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.²¹ Model pembelajaran digunakan guru dalam menyampaikan bahan ajar agar siswa dapat menerima dan memahami apa yang telah disampaikan guru dengan tujuan tercipta interaksi yang edukatif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola dalam suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang didalamnya terdapat tahap-tahap pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 45

b. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Menurut Suprijono, model *Cooperative Learning* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau di arahkan oleh guru.²² Jadi *Cooperative Learning* didefinisikan lebih dari sekedar belajar kelompok, karena dalam *Cooperative Learning* harus ada yang bersifat *cooperative* sehingga memungkinkan terjadi interaksi yang dapat berlangsung secara fisik, nonverbal dan emosional.

Menurut Wina Sanjaya, Model *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, suku yang berbeda (heterogen).²³ Jadi apabila pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* siswa belajar secara berkelompok atau membentuk kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai enam orang pada setiap kelompoknya. Kelompok yang akan dibuat dimulai dari yang memiliki pengetahuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan suku yang berbeda-beda. Apabila kelompok yang dipilih sama dari segi jenis kelamin, ras, etnik, dll maka akan timbul kesenjangan sosial antar anggota kelompoknya.

²² *Ibid.*, h. 54

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media), h. 242.

Menurut Rusman, model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dinyatakan bahwa: 1) Penggunaan pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sifat toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, 2) Pembelajaran *cooperative* dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan meningkatkan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran *cooperative* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁴ *Cooperative learning* berdasarkan penelitian dapat meningkatkan kualitas peserta didik, karena dalam model pembelajaran ini siswa dapat memecahkan masalah dalam pembelajarannya sehingga pengetahuan yang dimilikinya meningkat, kalau pengetahuannya meningkat otomatis prestasi belajar siswa juga meningkat.

Menurut Artzt & Newman dalam Trianto menyatakan bahwa dalam belajar *cooperative* siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama.²⁵ Dalam model pembelajaran *cooperative* kegiatan belajar siswa yang

²⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hh. 205-206.

²⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 56.

diselesaikan secara berkelompok untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan bersama.

Pembelajaran *cooperative* menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Suasana belajar dengan berkelompok, siswa dituntut untuk saling bekerjasama dalam kelompok yang telah dibentuk. Kelompok dalam model pembelajaran *cooperative* ini terdiri dari siswa yang bersifat heterogen agar dapat saling membantu dan melengkapi satu sama lain. Cara belajar dengan kelompok ini juga dapat memotivasi peserta didik untuk mengeluarkan gagasannya dalam setiap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Berikut ini adalah tabel untuk menjabarkan tahap-tahap pada model pembelajaran *cooperative*.

Tabel 2²⁶
Tahapan Cooperative Learning

TAHAP	Tingkah laku guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan pelajaran tersebut dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien

²⁶ Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, landasan, dan Implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan, (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 66.

Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Pada tahap pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran hal ini sangat penting dilakukan karena peserta didik harus memahami dengan jelas seperti apa tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap kedua, menyajikan informasi dengan menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan. Tahap ketiga, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok, hal ini dilakukan oleh guru agar tidak terjadi kekacauan. Guru menjelaskan bahwa peserta didik harus bekerja sama dengan kelompok untuk tercapainya tujuan yang ada di dalam kelompok.

Tahap keempat, guru perlu mendampingi kelompok belajar, dan mengingatkan tentang tugas-tugas yang akan dikerjakan. Pada tahap ini bantuan yang diberikan guru berupa petunjuk dan arahan. Tahap kelima, yaitu guru mengevaluasi hasil belajar materi yang telah dipelajari. Tahap keenam, guru memberikan penghargaan dalam upaya bekerja sama didalam

kelompok belajar dengan tercapainya tujuan belajar yang lebih baik antara individu dan kelompok.

Berdasarkan bahasan di atas, yang dimaksud dengan *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama antar kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana setiap keberhasilan atau ketercapaian sangat dipengaruhi dengan adanya keterlibatan anggota kelompok yang ada di dalamnya. Sehingga dengan melakukan kerjasama antar sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar serta mencapai tujuan yang ditetapkan bersama anggota kelompok.

c. Pengertian Model *Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut La Iru dan La Ode, model *cooperative learning* TGT adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda.²⁷ Pendapat di atas memiliki arti *cooperative learning* model TGT adalah model pembelajaran yang memerlukan adanya kelompok-kelompok di setiap kelasnya. Anggota-anggota kelompok yang ada di dalamnya memiliki

²⁷ La Iru dan La Ode Safiun Arihi, *Analisis Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), h. 51.

tingkat kemampuan yang berbeda-beda, selain itu anggota kelompok tersebut dibeda-bedakan dari segi ras, budaya, dan juga suku. Apabila terdapat anggota kelompok yang terdapat ras, budaya, dan juga suku yang sama kelompok tersebut akan terjadi kesenjangan sosial diantara kelompok-kelompok lainnya.

Menurut Slavin dalam Huda, bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.²⁸ Pendapat tersebut memiliki arti melalui penerapan model pembelajaran cooperative TGT siswa dapat meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki serta dapat berinteraksi aktif dengan siswa lainnya di dalam kelas, dan dapat menerapkan sikap kerjasama dalam pembelajaran kepada siswa-siswa lainnya.

Menurut Saco dalam buku Rusman, TGT adalah siswa yang memainkan permainan dengan anggota tim lainlain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.²⁹ Pembagian kelompok pada umumnya terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang memiliki kelompok heterogen dalam hal kinerja akademik dan permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

²⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metode dan Paradigmatis*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), h. 197.

²⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Depok: Raja Grafindo, 2014), h. 224

Tabel 3
(Tahapan Model Cooperative Learning tipe TGT)

Komponen	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Presentasi	Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dengan metode ceramah	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru
Tim	Guru menyusun siswa dalam kelompok yang heterogen	Siswa berkumpul dengan teman satu tim untuk berdiskusi
Permainan	Guru membuat permainan antar kelompok	Siswa memainkan permainan secara kelompok
Turnamen	Guru menyusun permainan menjadi sebuah turnamen atau kompetisi antar kelompok	Siswa mewakili kelompok untuk bersaing mendapatkan nilai atau poin tertinggi
Penghargaan	Kelompok dengan nilai tertinggi menjadi pemenang dan diberikan simbol penghargaan	Perwakilan kelompok menerima penghargaan atas dasar poin tertinggi

Menurut Slavin, TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu sebagai berikut: (1) Penyajian Kelas (*Class Precentation*), (2) Kelompok (*Teams*), (3) Permainan (*Games*), (4) Pertandingan (*Tournament*), (5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*).³⁰ Adanya dimensi permainan yang ada di dalam tahapan TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat sehingga mencapai hasil belajar menjadi optimal.

³⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (diterjemahkan oleh Lita) (Bandung: Nusa Media, 2010), hh.166-179.

Langkah pertama adalah penyajian kelas, di mana guru memberikan pengantar materi yang akan menjadi tugas kelompok. Kegiatan ini sama seperti pengajaran langsung yaitu pengajaran guru di depan kelas dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru juga menjelaskan bahwa nanti pada akhir materi pembelajaran siswa akan mengadakan turnamen akademik, dengan begitu siswa akan termotivasi dan berusaha memahami setiap materi pembelajaran dengan baik. Setelah itu, guru menjelaskan mekanisme atau aturan dalam kegiatan turnamen akademik. Pada tahap ini, guru berusaha untuk menumbuhkan rasa kompetensi antar kelompok, sehingga saat pembelajaran kelompok siswa sudah mengetahui tujuan pembelajaran bersama kelompok harus berdiskusi dan bekerjasama.

Langkah kedua adalah pembentukan kelompok, kelompok dapat dibentuk dengan cara mengurutkan peringkat nilai siswa pada mata pelajaran IPA. Kemudian menentukan jumlah kelompok yang akan dibentuk sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas. Kelompok yang terbentuk, dipilih sesuai tingkat kemampuan siswa dari siswa yang pandai, sedang, dan kurang secara peringkat. Pembentukan kelompok dengan sifat heterogen ini dimaksudkan agar siswa yang pandai dan sedang dapat memberikan semangat kepada siswa yang kurang agar di dalam kelompok seluruh anggota kelompok memiliki motivasi belajar yang setara. Setelah itu, menentukan siswa masuk satu per satu ke dalam kelompoknya.

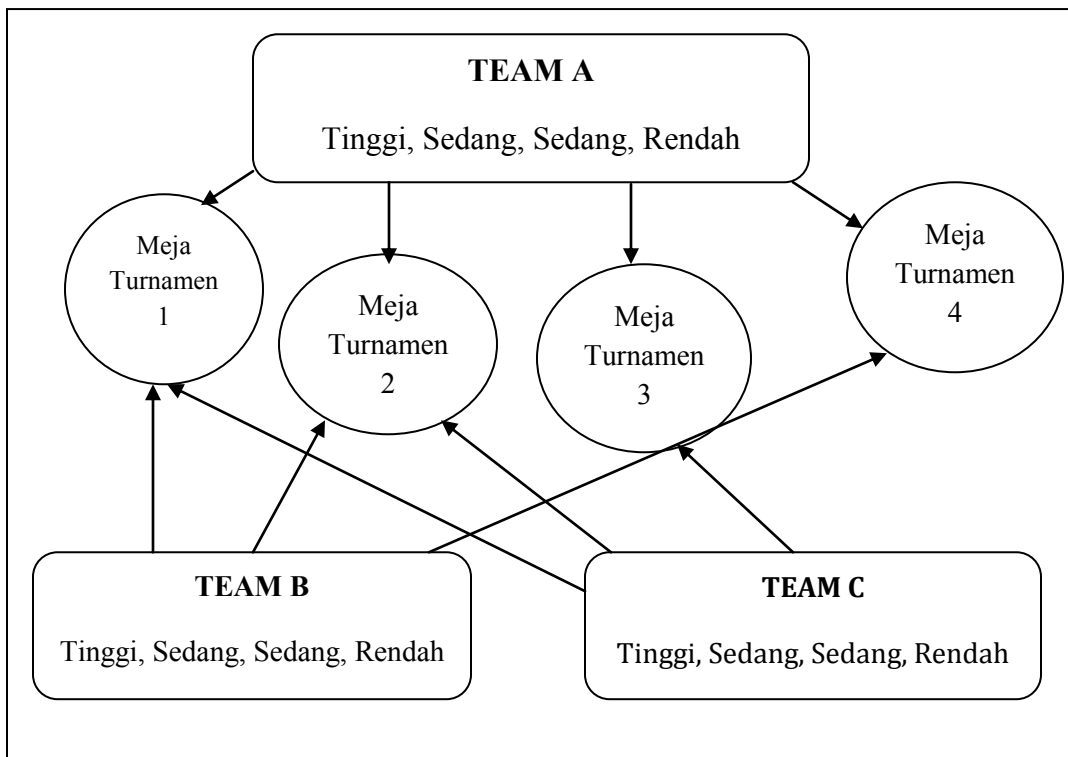
Langkah ketiga adalah permainan. Guru membuat permainan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian, permainan ini masih berkaitan dengan tugas diskusi kelompok yang telah dikerjakan siswa.

Langkah keempat adalah pertandingan atau turnamen. Setelah siswa menyelesaikan diskusi kelompok kemudian diadakannya turnamen akademik. Tujuan diadakannya turnamen adalah untuk mengetahui pemahaman siswa yang telah didiskusikan sebelumnya bersama kelompok. Pembagian kelompok turnamen berbeda dengan kelompok diskusi, karena kelompok ditentukan berdasarkan kemampuan siswa yang sama. Kelompok turnamen bersifat homogen, yaitu siswa yang memiliki kemampuan yang sama.

Pembagian meja turnamen ditentukan berdasarkan jumlah siswa di dalam kelas, misalnya jika jumlah siswa di dalam kelas berjumlah 30 siswa maka terdapat 8 meja turnamen, dimana terdapat 6 meja turnamen yang beranggotakan 4 orang, dan 2 meja turnamen yang beranggotakan 3 orang. Turnamen diawali dengan guru membacakan aturan permainan yang harus ditaati peserta turnamen. Setelah itu, guru membagikan kartu soal turnamen dan jawabannya dalam keadaan tertutup, kemudian siswa yang ada di dalam meja turnamen menentukan pembaca soal, penjawab, dan juga penantang. Soal dikerjakan secara mandiri dengan penjawab, dan siswa yang menjadi penantang bersiap untuk menjawab pertanyaan yang telah dibacakan oleh si

pembaca soal. Soal dikerjakan dengan ketentuan waktu yang diberikan guru. Berikut ini adalah gambar ilustrasi meja turnamen yang akan dilaksanakan dalam kegiatan turnamen akademik.

Gambar 1 Penempatan Meja Turnamen³¹



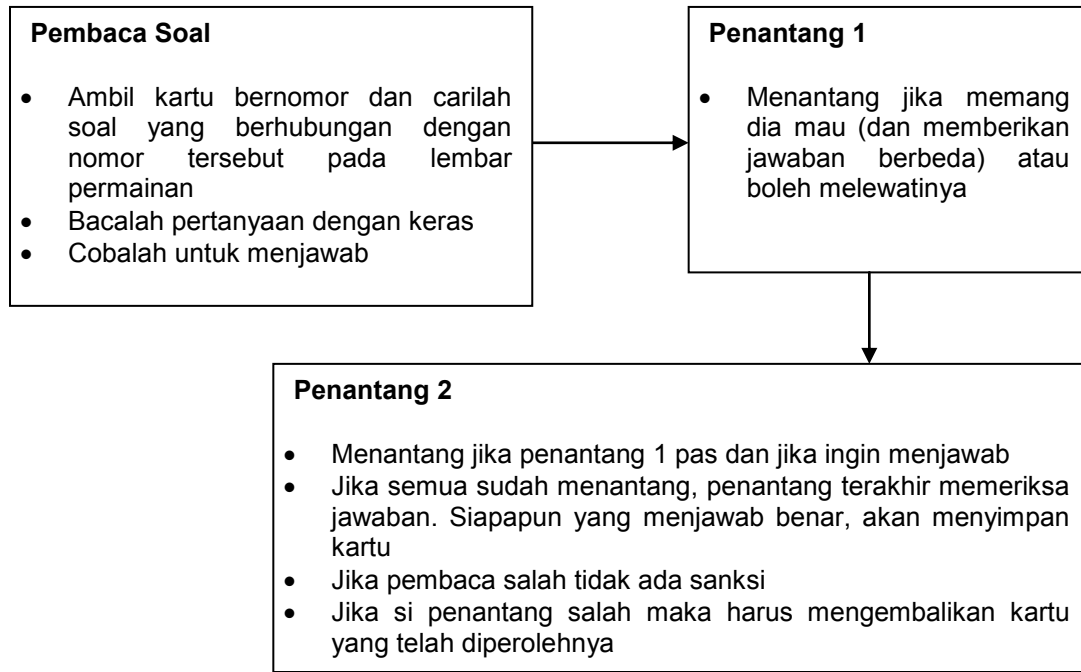
Setiap meja turnamen, siswa yang anggota kelompok heterogen disebar ke meja turnamen yang bersifat homogen. Siswa yang menjadi penjawab bertugas untuk membacakan jawabannya dan ditanggapi oleh penantang lain yang searah jarum jam. Setelah itu, si pembaca soal mengambil kartu jawaban dan membacakannya dengan lantang, jika jawaban penjawab benar

³¹ *Ibid.*, h. 168.

maka siswa tersebut menyimpan kartu dan mendapatkan poin. Akan tetapi jika jawaban si penjawab salah kartu pertanyaan diberikan kepada penantang yang pertama kali menjawab benar, dan mendapatkan poin. Apabila dari si penjawab maupun penantang memberikan jawaban yang salah, maka kartu pertanyaan diletakkan terbuka di atas meja turnamen. Turnamen dilanjutkan sampai semua dalam kelompok turnamen mendapatkan posisi yang sama dari penjawab, penantang, ataupun pembaca soal. Tujuannya adalah agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dan melaksanakan turnamen.

Langkah terakhir adalah penghargaan. Untuk mendapatkan penghargaan, siswa melakukan perhitungan jumlah kartu dan jumlah skor yang diperoleh setiap siswa, dan dihitung dengan tabel perhitungan turnamen. Kemudian skor akan diubah menjadi poin turnamen. Poin rata-rata yang didapat kelompok nantinya akan menentukan kriteria penghargaan yang akan diberikan pada kelompok. Berikut ini adalah gambar ilustrasi posisi aturan turnamen yang dilaksanakan dalam kegiatan turnamen akademik.

Gambar 2 Posisi aturan permainan (TGT).³²



Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas, yang dimaksud dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kelompok yang beranggotakan 4-5 orang melalui kegiatan turnamen akademik. Bentuk pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang meliputi 5 tahap, yaitu (1) penyajian kelas, (2) pembagian kelompok, (3) game, (4) turnamen, dan (5) penghargaan kelompok. Model pembelajaran tipe TGT dapat dikatakan sangat tepat diterapkan guru untuk memvariasikan model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA kelas V SD.

³² *Ibid.*, h. 173.

3. Hakikat Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Syaefudin, Pembelajaran konvensional memiliki kekhasan tertentu, misalnya isi pelajaran terdiri dari konsep dan teori yang abstrak, komunikasi satu arah dengan kegiatan dominan mencatat dan menghafal, pengajaran berpusat pada guru, siswa ditempatkan sebagai objek penerima informasi, kemampuan dan pengetahuan yang didapat siswa berdasarkan pada latihan dan bertujuan untuk mendapatkan nilai.³³ Pada proses pembelajaran ini keaktifan siswa kurang optimal. Oleh karena itu, model konvensional menjadikan siswa berperan pasif ketika proses belajar mengajar berlangsung dan siswa cenderung menerima keputusan guru dalam pengajaran yang diberikan oleh guru.

Tabel 4
Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional³⁴

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
Pemimpin kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok	Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing

³³ Udin Syaefudin, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hh. 167-168.

³⁴ Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2009), hh. 58-59.

Guru memerhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar	Guru sering tidak memerhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai)	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang digunakan peneliti sebagai perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol dalam penelitian dan model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru yang pada umumnya sering dinamakan model pembelajaran tradisional.

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional atau disebut juga metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Model pembelajaran konvensional dapat diidentikan pada metode ceramah karena proses belajar yang menitikberatkan pada komunikasi searah dari guru kepada siswa. Guru mendominasi seluruh kegiatan pembelajaran sedangkan siswa hanya memperhatikan dan mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang melibatkan komunikasi satu arah yang didominasi oleh guru dalam pembelajaran yang menjadikan keaktifan siswa kurang optimal. Pembelajaran ini tidak jauh berbeda dengan

model pembelajaran ceramah, yakni guru hanya menyajikan materi pelajaran di depan kelas yang berpedoman dari buku paket dan siswa hanya mendengarkan guru berbicara sesudah itu siswa diminta untuk mencatat dan guru memberikan penugasan kepada siswa berupa materi yang telah dijelaskan sebelumnya.

4. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Rata-rata umur siswa kelas V SD berkisar 10-11 tahun dan termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Tahapan ini dijelaskan dan termasuk di dalam empat tingkatan kognitif atau intelektual anak menurut Piaget dalam Suparno adalah sebagai berikut:

- a) Tahap Sensorimotor: umur 0-2 tahun (anak mengalami dunianya mulai gerak dan inderanya serta mempelajari permanensi obyek), b) Tahap pra-operasional: umur 2-7 tahun (ciri pokok perkembangannya adalah penggunaan simbol/bahasa tanda dan konsep intuitif), c) Tahap operasional konkret: umur 7-11/12 tahun (anak mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian konkret), d) Tahap operasional formal: umur 11/12 tahun ke atas (ciri pokok perkembangannya adalah hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif, serta logis dan probabilitas).³⁵

Dari ke empat tahapan yang dijelaskan di atas, maka siswa kelas V SD berada pada masa kelas tinggi. Padahal masa ini, siswa usia SD memiliki karakteristik utama yaitu menampilkan perbedaan-perbedaan individual dan personal dalam banyak segi dan bidang diantaranya perbedaan dalam

³⁵ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), hh. 13-15.

intelegensi, kemampuan kognitif dan bahasa serta perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik.

Perkembangan sosial pada seusia ini ditandai dengan adanya perluasan hubungan dari keluarga dengan membentuk ikatan baru terhadap teman sebayanya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas.³⁶ Maksudnya jika pada awalnya siswa hanya bergaul di lingkungan keluarga saja, maka saat siswa masuk ke dalam lingkungan pendidikan formal, ia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebayanya atau teman sekelasnya. Dengan begitu, ia akan belajar untuk menjalin hubungan baik dengan teman-temannya.

Menurut Sunarto dan kawan-kawan, perkembangan sosial siswa usia sekolah dasar yakni ia telah belajar mengembangkan interaksi sosial dengan menerima pandangan masyarakat, memahami tanggung jawab, dan berbagai pengertian dengan orang lain.³⁷ Pada usia ini siswa telah memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan sekitarnya. Siswa dapat mengendalikan egonya dan berkembang menjadi sikap mau bekerja sama dan mau memperhatikan kepentingan orang lain. Dalam hal ini motivasi belajar sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar. Karena, pada hal ini motivasi belajar sangat dibutuhkan untuk memberi arah dan menjamin

³⁶ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), h. 180.

³⁷ Sunarto, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 127.

kelangsungan belajar serta berperan dalam penumbuhan beberapa sikap positif, sehingga menambah pengetahuan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa kelas V SD termasuk ke dalam usia berkelompok di mana perkembangan sosialnya yakni siswa telah dapat mengendalikan egonya menjadi sikap mau bekerjasama dengan orang lain. Disamping itu, siswa kelas V SD memiliki sikap ingin tahu dan sangat berpikir kritis. Oleh karena itu, proses pembelajarannya pun perlu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa agar pembelajaran lebih makna, contohnya materi bumi dan alam semesta dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Semester II.

Model pembelajaran TGT sangat tepat digunakan pada siswa seusia ini. Karena, model pembelajaran TGT mengutamakan pembelajaran kelompok di dalamnya, model ini juga siswa dapat memiliki motivasi yang tinggi untuk melaksanakan turnamen akademik yang salah satunya adalah tahapan yang ada di TGT. Dengan beragamnya aktivitas, siswa dapat menerapkan rasa ingin tahu mereka dengan mengalaminya secara langsung. Model pembelajaran TGT juga didalamnya adanya tahapan kelompok, siswa dituntut untuk mengerjakan tugas secara berkelompok, siswa akan belajar tentang sikap dan bekerjasama, kejujuran, dan bertanggung jawab atas kelompoknya. Dengan begitu, motivasi belajar mereka akan lebih meningkat lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian mengenai motivasi belajar dan karakter siswa kelas V SD, dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SD adalah dorongan atau daya penggerak dalam beragam aktivitas, siswa dapat menerapkan rasa ingin tahu dan menjamin kelangsungan belajar serta berperan dalam hal penumbuhan sikap positif. Oleh karena itu, melalui model *cooperative learning* sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar di kelas V. Melalui pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT, siswa akan belajar untuk bekerjasama, mengeksplor kemampuan mereka, mengeluarkan ide-ide dari setiap individu untuk dibahas bersama, dan menghargai pendapat sesama teman yang dapat menimbulkan motivasi dalam belajar.

B. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan dapat dilihat pada hasil penelitian skripsi yang disusun oleh Barkah Sholihat yaitu Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Karang Satu 02 Kabupaten Bekasi³⁸ Kesimpulan tersebut ditunjukkan dengan uji-t yang membuktikan bahwa thitung lebih dari ttabel pada $\alpha = 0,05$ yaitu $3,75 > 2,68$ dan nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata

³⁸ Barkah Sholihat, *Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SD Karang Satu 02 Kabupaten Bekasi*, Skripsi (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2015).

kelas kontrol yaitu $22,72 > 18,88$. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar diterima.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan juga oleh Lili Yuslianti, yaitu Pengaruh *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Pemahaman Matematika pada Siswa Kelas V SD Kecamatan Bojong Gede Bogor.³⁹ Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan dari perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,391 dan t_{tabel} sebesar 1,67. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Oleh sebab itu (H_1) diterima dan (H_0) di tolak. Demikian juga rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT lebih besar (35,08) daripada kelas kontrol (30,85). Artinya terdapat pengaruh yang signifikan *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap pemahaman matematika pada siswa kelas V sekolah dasar kecamatan Bojong Gede Bogor.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan juga oleh Wini Desiana, yaitu Pengaruh Pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPA kelas V SD di Kelurahan

³⁹ Lili Yuslianti, *Pengaruh Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Pemahaman Matematika pada Siswa Kelas V SD di Kecamatan Bojong Gede Bogor*, Skripsi (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2012).

Pisangan Timur Jakarta Timur.⁴⁰ Hasil penelitian tersebut menunjukkan uji normalitas *post test* pengaruh pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar diperoleh harga t_{hitung} sebesar 3,56. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan sampel $n = 30$, diperoleh t_{tabel} sebesar 1,70. Jadi dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($3,56 < 1,70$). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel x dan variabel y.

Berdasarkan ketiga penelitian mengenai model pembelajaran TGT, dapat diketahui bahwa model pembelajaran TGT dapat berpengaruh secara positif terhadap pembelajaran IPA, antara lain pada hasil belajar IPA, dan dapat berpengaruh terhadap pemahaman matematika. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA adalah Ilmu Pengetahuan yang membahas tentang gejala-gejala alam dan peristiwa alam melalui serangkaian proses yang dilakukan secara terus-menerus dengan menggunakan proses ilmiah dalam menentukan suatu kebenaran maupun fakta-fakta baru tentang berbagai sumber energi yang terjadi di lingkungan sekitar dan menekankan pada

⁴⁰ Wini Desiana, *Pengaruh Pendekatan Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPA kelas V SD di Kelurahan Pisangan Timur Jakarta Timur*, Skripsi (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2010).

pemberian pengalaman langsung. Pembelajaran IPA harus menerapkan proses ilmiah sehingga siswa dapat berkembang melalui pengamatan, percobaan, menarik kesimpulan, dan mengaplikasikannya dengan baik.

Motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada dalam diri seseorang baik bersifat instrinsik maupun ekstrinsik yang mempengaruhi siswa sehingga dapat mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik untuk melakukan serangkaian kegiatan aktif sebagai kesatuan pengalaman yang didapat terdiri dari (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) ulet menghadapi kesulitan, (4) tekun menghadapi tugas, (5) senang memecahkan masalah, (6) adanya penghargaan dalam belajar, dan (7) adanya harapan dan cita-cita masa depan. Motivasi belajar perlu dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa.

Karakteristik siswa kelas V SD adalah sudah masa anak mulai belajar yang berumur 10 sampai 12 tahun sudah bisa berpikir kritis dan dapat membedakan hal yang konkret dan abstrak dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Jadi pemahaman konsep anak kelas V adalah masa anak belajar yang sudah mulai berpikir kritis mampu membedakan yang konkret atau nyata dan abstrak atau tidak nyata dan dalam kemampuan seseorang untuk mengingat kembali sesuatu yang telah diketahui serta dapat dibuktikan dengan membedakan, menduga, memberi contoh tentang suatu obyek dan menjelaskan kembali dengan menghubungkan ide abstrak.

Pada proses pembelajaran IPA, guru seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Sehingga, pembelajaran IPA perlu dirancang dan dilaksanakan dengan baik untuk siswa dapat melihat dan melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran, dan mengalami secara langsung. Guru harus memperhatikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di sampaikan. Salah satu model pembelajaran yang tepat atau sesuai dalam pembelajaran IPA adalah model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok yang beranggotakan 4-5 orang melalui kegiatan turnamen akademik. Bentuk pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang meliputi 5 tahap, yaitu (1) penyajian kelas, guru menjelaskan materi pembelajaran diawal kegiatan belajar mengajar (2) pembagian kelompok, guru membagi beberapa kelompok yang di dalamnya anggota kelompoknya heterogen (3) game, siswa melaksanakan permainan di dalam kelompoknya (4) turnamen, siswa melaksanakan turnamen akademik dengan cara menjawab kartu soal turnamen yang telah disediakan guru, kemudian kelompok turnamen bersifat homogen dan (5) penghargaan kelompok, dalam penghargaan kelompok siswa mengumpulkan poin terbanyak setelah melakukan turnamen kemudian guru menentukan kelompok terbaik dan selanjutnya diberikan penghargaan. Model pembelajaran tipe TGT dapat dikatakan sangat tepat diterapkan pada siswa kelas V SD, karena siswa

kelas V SD berada pada tahap operasional konkret di mana mereka telah mampu berpikir secara sistematis.

Penggunaan model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar IPA dalam proses pembelajarannya secara aktif. Karena pada model pembelajaran TGT, dapat mendorong siswa untuk berdialog dan bertukar pendapat, mengerjakan soal latihan, melatih siswa bekerjasama dalam tim, dan siswa dapat terdorong untuk berpartisipasi secara optimal. Dengan demikian, siswa secara tidak langsung dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan model TGT, motivasi belajar siswa akan timbul dengan sendirinya, terlebih lagi saat melakukan turnamen akademik yang dilakukan kelompok homogen.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoretik dan pengembangan kerangka berpikir di atas, maka diajukan sebuah hipotesis penelitian sebagai berikut: “Terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN di Kelurahan Jati, Jakarta Timur”.