

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Ilmu Pengetahuan Alam**

###### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu pengetahuan alam menurut Wijaya (dalam Trianto, 2012: 136) adalah sebuah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, serta dalam pemakaiannya secara keseluruhan yang terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya ditandai dengan adanya metode ilmiah dan juga sikap ilmiah, bukan hanya ditandai oleh adanya beberapa informasi.. Menurut Sapriati (2008: 5.11) ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah yang akan terjadi pada aktivitas kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan serta konsep yang terorganisasi secara logis sistematis perihal alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melewati serangkaian beberapa proses ilmiah seperti pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis yang diikuti pengujian dan juga gagasan. Menurut Setiawan (2017) Sistem pembelajaran IPA hendaknya dirancang serupa sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan kondusif sehingga terjadi peningkatan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA. Dengan mengatasi hal tersebut, maka sebagai calon guru dituntut untuk mampu mengaplikasikan berbagai macam pendekatan, strategi, metode, teknik atau taktik dan bahkan model pembelajar baru yang dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Menurut Donggaeri suatu model pembelajaran tercipta karena diantara pendekatan, strategi, metode pembelajaran sudah tersusun menjadi utuh. Menurut Agnitasari (2016) Ilmu Pembelajaran Alam (IPA) merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA yang dilaksanakan di SD hendaknya dapat menumbuhkan sikap logis, kritis, dan kreatif siswa terhadap gejala alam yang terjadi di lingkungannya.

Dari uraian diatas hasil kegiatan manusia yang berupa kumpulan pengetahuan, gagasan, dan konsep yang sistematis melalui metode ilmiah dan bekerja ilmiah dan merupakan suatu penemuan sikap dan nilai yang terdapat di dalamnya adalah pengertian dari IPA.

#### **b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam**

Suatu proses interaksi yang terjadi pada makhluk hidup merupakan pengertian dari pembelajaran . Menurut Oemar Hamalik (2011: 70) pembelajaran ialah sebuah kombinasi yang terdiri dari mencakup unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, serta mekanisme yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Sanjaya (2006: 101) proses pengembangan informasi serta kemampuan maupun kompetensi baru merupakan pengertian dari pembelajaran . Ketika seorang guru berfikir informasi dan kompetensi apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga berfikir

strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efisien.

Menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 bukan hanya sebuah kumpulan pengetahuan dengan berbagai fakta, konsep, dan prinsip, tetapi sebuah suatu penemuan merupakan pengertian dari ilmu pengetahuan alam. Pendidikan IPA juga diperlukan untuk menjadi obyek dalam mempelajari alam dan lingkungan, dan peningkatan tujuan lebih lanjut dan bisa diaplikasikan dalam kehidupan nyata (BSNP, 2006). Selain itu pembelajaran IPA dititikberatkan dalam menemukan serta melakukan pengamatan sehingga mendapatkan pengetahuan tentang alam dan lingkungan sekitar (Depdiknas, 2006).

Dari uraian di atas adapun tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang ada di lingkungan serta mempunyai sikap ilmiah yang dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar maupun Madrasah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut (BSNP 2006: 168), yaitu:

- a. Mendapatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan sebuah pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep-konsep IPA yang berguna serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang terkaitnya sebuah hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan ketrampilan dari sebuah proses untuk mengamati alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Menumbuhkan kesadaran untuk ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Menumbuhkan kesadaran untuk menghargai alam sekitar dan segala kelestariannya sebagai salah satu dari ciptaan Tuhan.
- g. Memeroleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 168) meliputi aspek-aspek yaitu:

- a. Makhluk hidup serta proses kehidupan, yaitu terdiri atas manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b. Benda/ materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c. Bumi dan alam semesta terdiri atas : tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

### c. Hasil Belajar IPA

Suatu proses yang membuat peserta didik mengalami perubahan, yang diperoleh dari suatu hasil belajar merupakan pengertian dari belajar. Menurut (Sugiharto, dkk, 2007: 74) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang cukup tetap sebab karena adanya pengalaman. Menurut Purwanto (2008: 38-39) belajar merupakan proses pada setiap individu yang berkolorsi menggunakan lingkungan sehingga memperoleh perubahan dalam perilakunya. Menurut Bloom (Hanifah, 2009: 21) kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor merupakan hasil dari belajar suatu peserta didik. Ranah kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *evaluation* (menilai), *analysis* (analisis), *application* (penerapan). Ranah afektif adalah *receiving* (sikap untuk menerima), *responding* (memberikan respon), *characterization* (karakteristik), *valuating* (menilai/ menghargai). Ranah psikomotor adalah *skill* (ketrampilan) dan kemampuan bertindak individu.

Pengukuran hasil belajar dengan ranah kognitif dapat dilakukan dengan pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, sedangkan ranah afektif dan psikomotor dapat dilakukan dengan cara observasi peserta didik. Hasil belajar IPA adalah kecakapan yang terdapat pada setiap peserta didik terhadap pelajaran IPA yang didapat dari pengalaman dan latihan selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar IPA dengan ranah kognitif



(pengetahuan ) dapat diukur menggunakan tes hasil belajar serta diberikan dalam bentuk nilai dan angka, sedangkan hasil belajar IPA dalam ranah afektif ( sikap) dan psikomotor ( ketrampilan) dapat diukur dengan menggunakan observasi.

## **2. Kajian Tentang Model Pembelajaran**

### **a. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik secara heterogen untuk bekerjasama dalam kelompok. Menurut (Rusman, 2014: 202) pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran menggunakan cara siswa belajar serta bekerja melalui kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang berjumlah empat sampai enam orang struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sedangkan Menurut Pratiwi strategi pembelajaran yang mengikutsertakan partisipasi peserta didik kedalam satu kelompok kecil agar saling berinteraksi merupakan pengertian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang memprioritaskan kerjasama diantara individu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Majid, 2014: 132). Ngalimun (2017: 328), bahwa pembelajaran kooperatif ialah aktivitas pembelajaran yang menggunakan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri.

Dari uraian di atas bentuk pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif adalah dengan cara mengelompokkan peserta didik kedalam kelompok belajar dengan beranggotakan 4 sampai 6 orang peserta didik secara heterogen. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan pembelajaran yang hanya sekedar berkelompok, proses pembelajaran kooperatif tidak hanya dilakukan dari guru ke peserta didik tetapi antar peserta didik juga dapat saling bertukar informasi yang berkaitan dengan pembelajaran.

**b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Rusman (2014: 213-224) dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa variasi jenis model pembelajaran kooperatif, diantaranya yaitu:

**1) *Student Team Achievement Division (STAD)***

Model pembelajaran STAD menempatkan peserta didik dalam tim yang beranggotakan 4 anak yang merupakan percampuran berdasarkan tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.

**2) *Jigsaw (Tim Ahli)***

Model pembelajaran *jigsaw* menempatkan peserta didik dalam kelompok yang heterogen menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli. Dimana dalam model pembelajaran ini menuntut peserta didik agar aktif dalam pembelajaran.

**3) *Group Investigation (Investigasi Kelompok)***

Model pembelajaran kooperatif yang paling sukar dan paling sulit diterapkan yaitu investigasi kelompok.

#### 4) *Make a Match*

Model *Make a Match* atau membuat pasangan adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana salah satu keunggulannya peserta didik mencari pasangan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik, dengan suasana yang menyenangkan.

#### 5) *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam model ini peserta didik melaksanakan permainan bersama anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim atau kelompok.

Berdasarkan jenis model-model pembelajaran kooperatif yang sudah dijelaskan, peneliti menggunakan jenis model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif dengan tipe *TGT*, karena melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status dalam bekerja kelompok serta mengandung unsur permainan dan bekerja sama.

#### c. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT*

*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe sebuah pembelajaran kooperatif dengan beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki beberapa perbedaan kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras. *Teams* satu model pembelajaran yang awalnya dikembangkan oleh Davied De Vries serta Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins merupakan pengertian dari *TGT*. (Slavin, 2009: 13). Peserta didik dapat belajar lebih rileks dan bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan



keterlibatan belajar dalam aktivitas kegiatan belajar menggunakan tipe TGT. Pembelajaran TGT tidak jauh beda dengan STAD kecuali satu hal: perbedaan lain dari model pembelajaran ini yaitu merupakan turnamen akademik, serta memakai kuis-kuis dengan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba menjadi wakil tim antara mereka dengan anggota tim lain yang kinerjanya akademik sebelumnya setara seperti yang lainnya. Teman satu kelompok akan saling mengulurkan bantuan persiapan diri untuk permainan dengan memperhatikan lembar aktivitas dan menyebutkan persoalan satu sama lain, namun sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game, teman yang lain tidak diperbolehkan membantu, dan guru perlu memastikan sesuatu yang sudah menjadi tanggung jawab individu. TGT paling sering dipadukan serta dikombinasikan dengan STAD, serta menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya (Slavin, 2009: 163). Menurut Farisi (2015) penggunaan model pembelajaran yang sesuai pada suatu proses pembelajaran sangat penting. Karena model pembelajaran harus relevan dengan materi yang akan disampaikan.

Menurut (Hamdani, 2011: 92) diantara tipe pembelajaran kooperatif paling praktis diterapkan serta menyertakan aktivitas dari seluruh peserta didik tanpa ada sedikitpun perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung semacam permainan serta penguatan. Aktivitas belajar dengan menggunakan model ini memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih santai serta bisa

menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar. Sedangkan menurut Huda (2011: 197) peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen lalu setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, setelah itu peserta didik diuji secara individual maupun *game* akademik, kegiatan ini mengacu pada tugas kelompok.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran yang berupa kelompok, permainan, kerjasama, dan pertandingan yang mana pembelajaran tersebut mengutamakan kekompakkan. Pembentukan kelompok dalam TGT secara heterogen tanpa adanya perbedaan status, yang dapat memungkinkan peserta didik dapat belajar tanpa adanya tekanan. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran antusias peserta didik dapat meningkat, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Menurut Itsnaini (2016) kelebihan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT yaitu, siswa dapat mengikut dan memahami pelajaran yang baru, jika metode atau cara dalam pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan sifat-sifat materi ajar, kemampuan siswa, meningkatkan prestasi siswa melalui kesempatan bekerja sama dalam kelompok dan pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut slavin (buku Etin Solehatin dan Raharjo), dalam model pembelajaran tipe ini setelah siswa belajar dan bekerja secara kooperatif, siswa diajak dalam suatu permainan akademik yang disebut dengan *Teams*

*games tournaments*. Pada permainan ini, yang dilakukan pertama kali adalah menempatkan siswa-siswa sebagai peserta tournament dalam meja-meja turnamen. Siswa-siswa tersebut mewakili kelompoknya masing-masing. Dengan pedoman supaya peserta didik tidak ada yang berasal dari kelompok yang sama dalam satu meja tournament yang berisikan sejumlah 4 atau 5 peserta didik.

Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis di kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap peserta didik wajib merogoh sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sinkron menggunakan nomor tersebut. dalam turnamen ini memungkinkan bagi peserta didik dari semua tingkat buat menyumbangkan dengan maksimal bagi skor-skor kelompoknya agar mereka berusaha menggunakan maksimal .

#### **d. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Menurut Rusman (2014: 225), pembelajaran kooperatif dengan Tipe TGT terdiri dari 5 langkah langkah yaitu:

- 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*). Sebelum memulai pembelajaran guru menciptakan sikap dan suasana kelas yang menarik, mengabsen peserta didik, menanyakan kesiapan belajar kepada peserta didik dan menciptakan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*). Pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT ini pembelajarannya dengan cara berkelompok yang terdiri dari 5-6

peserta didik. Bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama sesama tim, memahami dan menghargai

- 3) *Permainan (games)*. TGT merupakan model pembelajaran sambil bermain, dalam menggunakan model ini peserta didik lebih aktif dan kreatif karena model ini tidak membosankan dan menggunakan media pembelajaran serta cara guru menyampaikan materi yang menyenangkan. Tujuannya agar peserta didik menciptakan suasana yang menyenangkan serta membangun konsentrasi kepada peserta didik dan akrab kepada peserta didik yang lain.
- 4) *Pertandingan (tournament)*. Pembelajaran ini dalam permainannya merupakan struktur bagaimana dilaksanakan permainan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Peserta didik bersaing dengan kelompok yang lain, setiap kelompok harus ada yang mewakili timnya dan sebelum dimulai oleh guru, guru akan memberitahukan kepada peserta didik mengenai aturan permainan
- 5) *Penghargaan kelompok (team recognition)*. Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran, guru menilai hasil belajar, memberikan motivasi, menyimpulkan materi yang sudah disampaikan dan memberikan penghargaan kepada peserta didik atau kelompok yang mendapat nilai tertinggi.

Menurut Slavin (2008: 166) model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

- a. *Presentasi kelas (class precentation)*

Guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan dalam kelas. guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang akan dibagikan kepada kelompok. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti game dan turnamen.

*b. Kelompok (teams)*

Kelompok terdiri dari lima sampai enam orang peserta didik yang heterogen misalnya berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin, jika memungkinkan suku, ras, atau kelas sosial. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan peserta didik bahwa semua anggota kelompok adalah 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 dan meningkatkan percaya diri.

*c. Permainan (game)*

Permainan (*game*) dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Game dimainkan dengan meja yang berisi tiga murid yang mewakili tiga

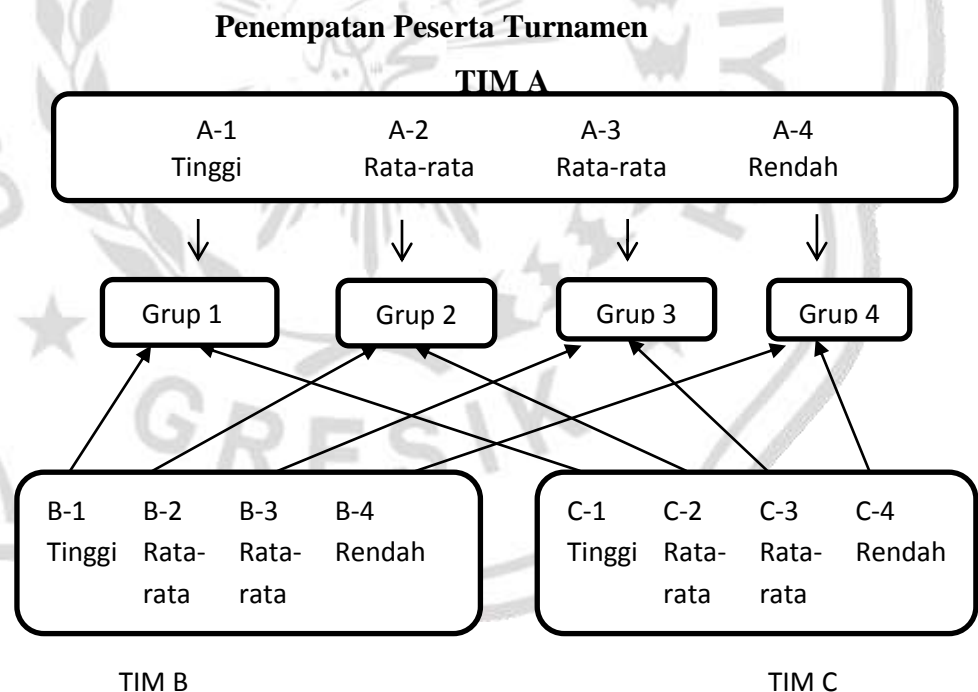


kelompok yang berbeda. Siswa mengambil kartu bernomer dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomer. Aturannya membolehkan pemain untuk menentang jawaban yang lain.

d. Pertandingan (*tournament*)

Setelah guru menyampaikan presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan serupa yang mewakili tiap timnya. Kompetisi ini merupakan penilaian kemampuan perorangan dalam STAD. kompetisi ini juga memungkinkan bagi peserta didik dari semua tahap dipenampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka menjadi terbaik. Alur penempatan peserta didik dalam turnamen sebagai berikut:

Bagan 2.1 Penempatan Meja Turnamen



Sumber : Slavin (2008: 168)

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah mengikuti game dan turnamen, setiap kelompok akan memperoleh nilai. Penghargaan kelompok dihasilkan dari nilai rata-rata nilai kelompok yang didapatkan dalam permainan game dan turnamen. Jenis penghargaan sesuai kriteria yang telah ditentukan. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya.

Adapun kriteria penghargaan yang disarankan adalah sebagai berikut:

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

(Slavin, 2008 : 169)

Pada penelitian ini akan digunakan langkah-langkah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* menurut Rusman (2014: 225) sedangkan pada tournament menurut slavin (2008: 168) karena menurut peneliti, langkah pembelajaran TGT sesuai dengan tujuan peneliti.

**e. Kelebihan dan kelemahan Model pembelajaran TGT**

Menurut Suarjana (2000: 10) pada Istiqomah (2006), kelebihan dari pembelajaran TGT yaitu :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam

4. Proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih meningkat
7. Hasil belajar lebih meningkat
8. Meningkatkan kebaikan akhlak, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

1. Bagi Guru

Sulitnya pembagian peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini bisa dipecahkan seorang guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti, untuk menentukan pembagian kelompok, dan waktu yang dihabiskan dalam berdiskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat juga dikendalikan apabila guru dapat mengendalikan suasana kelas secara menyeluruh

2. Bagi Siswa

Masih adanya peserta didik dengan kemampuan tinggi, kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Dalam mengatasi perihal kelemahan ini, yang menjadi tugas seorang guru yaitu membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan bisa menularkan pengetahuan kepada peserta didik yang lain.

### 3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

#### a. Hakekat Hasil Belajar

Piaget (Sardiman, 2011: 21) berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang bermakna yaitu apabila pengetahuan yang dibangun oleh peserta didik sebagai subjek. Sedangkan pengetahuan yang tidak bermakna yaitu apabila pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan saja.

Muhibbin Syah, (2009: 68) Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan setiap pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Menurut Sahib (2014) Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mempelajari materi yang diwujudkan melalui perubahan pada diri siswa tersebut yang meliputi perubahan reaksi dan sikap siswa secara fisik maupun mental.

Sudjana, (2010: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Khalik (2014) Prilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dalam diri dan lingkungannya. Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2009:

23) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

a) Ranah kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar yang terdiri atas enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek selanjutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b) Ranah afektif

Berkaitan dengan sikap yang terdiri dari atas lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c) Ranah psikomotoris

Berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam aspek dalam ranah psikomotoris, yakni 1) gerakan refleks, 2) keterampilan gerakan dasar, 3) kemampuan perseptual, 4) keharmonisan atau ketepatan, 5) gerakan keterampilan kompleks, dan 6) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA merupakan ketrampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru untuk membangun pengetahuan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Muhibbin (dalam Widyastuti, 2007: 16), membedakan menjadi tiga macam, yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Prestasi belajar siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Dari ketiga faktor tersebut dibahas sebagai berikut:

### **a) Faktor internal (faktor dari dalam).**

Menurut Muhibbin (dalam Widyastuti, 2007: 16), faktor internal yaitu keadaan jasmani dan rohani peserta didik, yang meliputi dua aspek, yaitu:

#### **1) Aspek fisiologis**

Kondisi jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, bisa menghambat semangat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pelajaran. Keadaan organ-organ khusus peserta didik, yaitu tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihatan, juga bisa mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi serta pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi yang diperoleh peserta didik.

#### **2) Aspek psikologis**

Kondisi rohaniyah dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas prestasi pembelajaran siswa. Aspek psikologis/ rohaniyah siswa tersebut meliputi: Tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

b) Faktor eksternal (faktor dari luar)

Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik, faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu:

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sekolah seperti para guru, staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Lingkungan masyarakat sekitar perkampungan peserta didik, juga mempengaruhi prestasi siswa. Lingkungan sosial yang paling banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa sendiri.

2) Lingkungan Non sosial

Gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya merupakan faktor dari lingkungan non-sosial..

c) Faktor Pendekatan Belajar (*Approach to Learning*)

Jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang dipergunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran merupakan faktor dalam pendekatan belajar .

## B. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan menggunakan penilaian ini adalah:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sucahyono, Aris Sandhi, (2011) tentang Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournaments*) bagi siswa kelas IV SDN Tondowulan II Jombang.

Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari, prasiklus jumlah nilai rata-rata skor 67,28 dan daya serap klasikal 28% dan setelah diadakan tindakan pada siklus I rata-rata skor meningkat 70,56 dan daya serap klasikal meningkat menjadi 64%. Jumlah rerata skor dan daya serap mengalami peningkatan lagi pada siklus II yaitu 85,32 dan 84%. Jadi dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN Tondowulan II Jombang dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

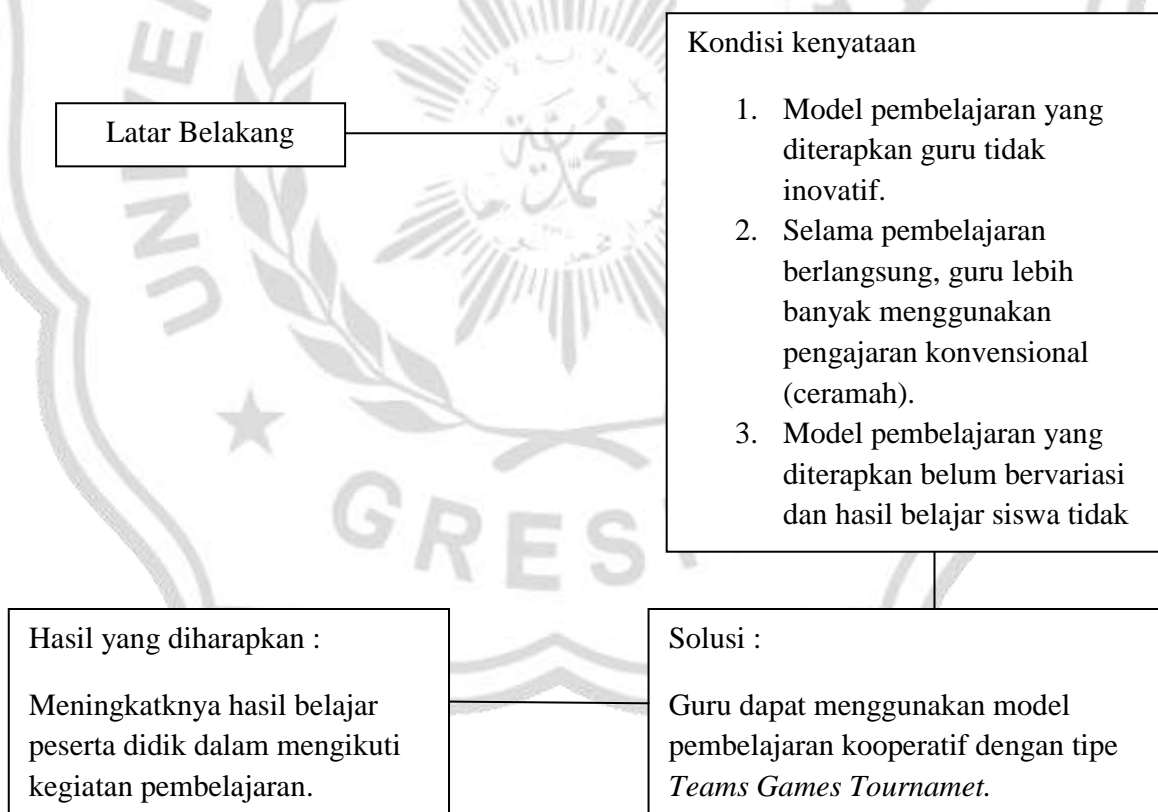
Relevansi penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi pada penelitian ini model pembelajaran TGT akan diaplikasikan pada mata pembelajaran IPA.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mustikasari, Dwi Mariza (2011) tentang Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS di SDN Jatimulyo 1 Malang Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa kelas IV SDN Jatimulyo 1 Malang. Hal ini terbukti dari nilai-nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum tindakan sangat rendah dibawah KKM yaitu dengan rata-rata kelas 45,44 pada siklus I sebesar 69,64 dan pada siklus II sebesar 83,00.

Relevansi penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, tetapi pada penelitian ini model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan diaplikasikan pada mata pembelajaran IPA.

### C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.2 **Kerangka Pikir Penelitian**

Mata pelajaran IPA dengan materi ekosistem yang dirasa guru cukup sulit dipahami oleh peserta didik, cara pengajaran yang konvensional dengan metode penugasan juga belum dapat memaksimalkan pengetahuan peserta didik tentang materi ekosistem. Penggunaan model pembelajaran yang bermacam-macam bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan, aktif dalam pembelajaran, dan dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Guru harus mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, agar peserta didik bisa mengembangkan ide-ide yang dimiliki sehingga pembelajaran tidak monoton.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi lebih kreatif dan aktif selama mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran ini merupakan model yang menyenangkan untuk diikuti peserta didik, karena peserta didik akan mengembangkan ide-idenya ketika melakukan diskusi kelompok. Ciri khas dari model *Teams Games Tournament* yaitu dengan menggunakan permainan akademik. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, serta melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain. Jadi dalam hal ini peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna sehingga hasil belajar dapat maksimal.