

**PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN  
SISWA KELAS 5 MI YASPURI MALANG**

SKRIPSI



Oleh :

**DINA FITRIYAH**

**NIM 14140016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2018**

**PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA USAHA PELESTARIAN  
LINGKUNGAN SISWA KELAS 5 MI YASPURI MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

**DINA FITRIYAH**

**NIM 14140016**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA USAHA PELESTARIAN  
LINGKUNGAN SISWA KELAS 5 MI YASPURI MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dina Fitriyah**

**NIM. 14140016**

**Telah Disetujui Oleh,**

**Dosen Pembimbing**



**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**

**NIP. 198107192008012008**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**H. Ahmad Soleh, M.Ag**

**NIP. 197608032006041001**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA USAHA PELESTARIAN  
LINGKUNGAN SISWA KELAS 5 MI YASPURI MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Dina Fitriyah (14140016)

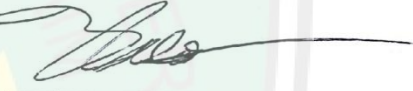
Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 31 Mei 2018 dan  
dinyatakan

**LULUS**

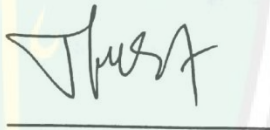
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelas strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian  
Ketua Sidang  
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.  
196903032000031002

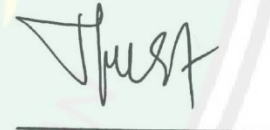
Tanda Tangan

: 

Sekretaris Sidang  
Luthfiya Fathi Pusposari, M.E  
198107192008012008

: 

Pembimbing  
Luthfiya Fathi Pusposari, M.E  
198107192008012008

: 

Penguji Utama  
Dr. Muhammad Walid, MA  
197308232000031002

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 06508171998031003

**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Malang, 14 Mei 2018

Hal : Skripsi Dina Fitriyah  
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
di  
Malang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Dina Fitriyah  
NIM : 14140016  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : *Pengaruh Metode Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*

Maka selaku pembimbing , kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian mohon di maklumi adanya.

*Wasalamu 'alaikum Wr.Wb*

Pembimbing,



**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**  
NIP. 198107192008012008

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa, dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak dapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dibaca dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 14 Mei 2018



*Dina Fitriyah*  
Dina Fitriyah

## PERSEMBAHAN

*Segala puji bagi Allah yang tiada henti memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa strata satu UIN Maliki Malang.*

*Tiada henti mengucapkan syukur kepada-Mu Ya Allah telah memberikan nikmat sehat, nikmat rezeki, nikmat kesempatan bagiku untuk masuk di bangku kuliah selama ini. Allah telah memberikan orang-orang yang berharga bagi hidup sehingga menjadikan alasan skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik walaupun masih perlu adanya pembenahan.*

*Teruntuk Ayahku bapak **Najmuddin** dan ibuku **Bahariyah** yang tiada henti memberikan do'a dalam lima waktunya sejak aku lahir hingga saat ini. Kasing sayang kalian melalui do'a-do'a yang tulus selama jantung ini berdetak. Terima kasih sudah mengorbankan segalanya untukku, tak bisa ku gantikan pengorbanan kalian selain menjadi anak yang selalu mendo'akan orang tuanya. Semoga Allah selalu membalas kasih sayang ayah dan ibu.*

*Terima kasih kepada semua kakak-kakaku dan keponakanku yang selalu memberikan dukungan dari awal kuliah hingga sampai saat ini, dan semoga Allah selalu memberikan kesehatan untuk kalian.*

*Terima kasih kepada **Fathurrahman Ad Dahri** yang selalu ada disaat aku berada di titik yang sulit hingga saat ini. Semoga Allah selalu membalas semua kebaikanmu.*

*Dan semoga kita bisa disatukan dalam satu ikatan yang halal.*

*Sahabatku Comek **Diana, Fitriyana, Musdal, Ulfa, Yujim** yang sudah menjadi keluarga keduaku di Malang, semoga persahabatan kita akan terus terjalin sampai ke anak-anak kita nanti. Terima kasih juga teman-teman PGMI UIN Maliki Malang angkatan 2014, teman-teman KKM Tamansari, teman-teman PKL MI Yaspuri, dan teman-teman di Wisma Catalonia*

## MOTTO

لِنَفْسِهِ يُجَاهِدُ فَإِنَّمَا جَاهِدَ وَمَنْ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri”. (Q.S. Al-Ankabut : 6)



## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

*Alhamdulillahirobbilalain, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis karena dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang”.*

Tak lupa sholawat dan salam tetap terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang membimbing kita ke jalan yang diridhai Allah yaitu Adinul Islam. Selanjutnya, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan yang dihadapi selama penulisan skripsi. Namun, atas karunia Allah dan motivasi berbagai pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang berjasa dalam penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Soleh, M.Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Luthfiya Fathi Pusposai, ME selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga penulisan skripsi ini selesai.

5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Bapak Drs. Suhadi selaku kepala MI Yaspuri yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
7. Seluruh guru MI Yaspuri Malang, terlebih kepada ibu Dra. Sumartini dan ibu Ari Mistika selaku guru kelas 5A dan 5B.
8. Seluruh teman-temanku PGMI A 2014 yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan strata satu ini yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Mudah-mudahan bantuan, bimbingan, semangat, dan do'a yang telah diberikan menjadi pintu datangnya ridho dan kasih sayang Allah SWT di dunia dan di akhirat kelak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya.

Malang, 14 Mei 2018

Penulis,

Dina Fitriyah

NIM. 14140016

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = dl	ن = N
ح = H	ط = th	و = W
خ = Kh	ظ = zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = gh	ي = Y
ر = R	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	12
Tabel 2.1 Perhitungan Poin Turnament Untuk 4 Pemain .....	26
Tabel 2.2 Perhitungan Poin Turnament Untuk 3 Pemain .....	26
Tabel 2.3 Perhitungan Poin Turnament Untuk 2 Pemain .....	27
Tabel 2.4 Game Scorer Sheet.....	27
Tabel 2.5 Lembar Rangkuman Hasil Kelompok.....	27
Tabel 2.6 Kriteria Penghargaan .....	27
Tabel 3.1 <i>Non-equivalent Control Group Design</i> .....	41
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang.....	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Tes.....	45
Tabel 4.1 Struktur Organisasi MI Yaspuri.....	56
Tabel 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	57
Tabel 4.3 Hasil Poin Kelompok Turnament .....	60
Tabel 4.4 Distrubusi Frekuensi <i>Pertest</i> Kelas Kontrol .....	61
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen .....	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Paired Sampel T-Test .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Games Rulers .....	24
Gambar 2.2 Mekanisme Games Rulers.....	25
Gambar 4.1 Lokasi MI Yaspuri Malang.....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Dalam Penelitian
- Lampiran 4 Instrumen Validasi Soal
- Lampiran 5 Lembar Hasil *Pretest* Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Lembar Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Lembar Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 8 Lembar Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 9 Hasil Keseluruhan *Pretes* dan *Posttes* Kelas Kontrol dan Eksperimen
- Lampiran 10 RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 11 RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 12 Tabel Uji Normalitas
- Lampiran 13 Tabel Uji Hipotesis
- Lampiran 14 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Hipotesis Penelitian.....	9

F. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
G. Originalitas Penelitian.....	10
H. Definisi Operasional.....	13
I. Sistematika Pembahasan.....	14

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Metode Team Games Tournament (TGT).....	16
B. Hasil Belajar.....	28
C. Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.....	33
D. Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar.....	37

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Lokasi Penelitian.....	39
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
C. Variabel Penelitian.....	42
D. Populasi.....	42
E. Data dan Sumber Data.....	43
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Uji Validitas.....	47
I. Analisis Data.....	47
J. Prosedur Penelitian.....	51

## **BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Objek Penelitian .....	53
B. Analisis Statistik Deskripsi .....	56
C. Analisis data .....	63
1. Uji Normalitas .....	64
2. Uji Hipotesis .....	65

## **BAB V PEMBAHASAN**

A. Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) .....	67
B. Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar .....	70

## **BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	80
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	83
-----------------------	----

## ABSTRAK

Fitriyah, Dina. 2018. *Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

---

Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat beranekaragam metode pembelajaran yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT).

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui tingkat hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang. (2) menjelaskan pengaruh metode Teams Games Toournament (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen quasi dengan bentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Bentuk ini memberikan perlakuan yang berbeda dalam 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang, dimana kelas 5B sebagai kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan metode Teams Games Toournament (TGT) dan kelas 5A sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan metode statistik uji *Paired Sampel T-Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri yang ditunjukkan dengan (1) perbedaan tingkat hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang (2) ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sampel T-Test* dengan nilai Sig. (2-tailed)  $0,008 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

**Kata Kunci** : Metode Teams Games Tournament (TGT) dan Hasil Belajar

## ABSTRACT

Fitriyah, Dina. 2018. *Influence of Teams Games Tournament (TGT) Method Study Output subtheme of environmental conservation student class 5 in MI Yaspuri Malang*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Pedagogy, Maulana Malik Ibrahim Malang State Islamic University of Malang.

Supervising: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

---

Learning is the process of creating conditions conducive to the interaction of teaching and learning communication between teachers, learners, and other learning components to achieve the learning objectives. In learning activities there are a variety of learning methods used to activate students and can improve study output one of them is to used Teams Games Tournament (TGT) method.

Purpose of the research to (1) know the level of result of learning subtheme of environmental conservation student class 5 in MI Yaspuri Malang, (2) explain influence use Teams Games Tournament (TGT) method to study output subtheme of environmental conservation student class 5 in MI Yaspuri Malang

Approachment wich use in research is approach kuantitatif with research quasi experiments design (*Non-equivalent Control Group Design*). This form provides different treatment in the 2 classes of control class and experiment class. In this research, the subject is student class 5 in MI Yaspuri Malang. where class 5B as an experimental class with given treatment using Teams Games Tournament (TGT) and class 5A as a control class that is not given treatment. Instrumen which used in this research is tes of multiple choice. Data analysis technique using statistical test method *Paired Samples T-Test*.

Research output to show that influence significant from Teams Games Tournament (TGT) Method influence study output subtheme of environmental conservation student class 5 in MI Yaspuri Malang to with (1) difference of level of result of learning of subtheme of of environmental conservation student class 5 in MI Yaspuri Malang (2) shown from result of hypothesis test by using *Paired Sampel T-Test* with value Sig. (2-tailed)  $0,008 < 0,05$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted, and is demonstrated by increasing student learning outcomes after being taught by using Teams Games Tournament (TGT) Method influence study output subtheme of environmental conservation student class 5 in MI Yaspuri Malang.

**Keywords** : Teams Games Tournament (TGT) Method and Study Output

## ملخص البحث

فطرية ، دينا. 2018. تأثير أسلوب بطولة الالعاب الافرة (TGT) *Teams Games Tournament* على نتائج التعلم للموضوع الفرعي للحفاظ على البيئة (*Usaha Pelestarian Lingkungan*) للطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج. البحث الجامعي. قسم تربية المدرسة الابتدائية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: لطفيا فتح فوسفوسارى، الماجستير

التعليم هو عملية لخلق ظروف مواتية للتفاعلات تواصل التعليم والتعلم بين المعلمين والمتعلمين ومكونات التعلم الأخرى لتحقيق أهداف التعلم. في أنشطة التعلم ، هناك الأساليب المتنوعة التي تستخدمها بحيث تصبح الطلاب نشاطاً جداً ونتائج تعلم الطلاب زيادة. واحدة من الطرائق هي طريقة بطولة الالعاب الافرة (TGT) الأهداف من هذا البحث هي: (1) لشرح تطبيق أسلوب بطولة الالعاب الافرة (TGT) على نتائج التعلم للموضوع الفرعي للحفاظ على البيئة للطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج. (2) لشرح تأثير أسلوب بطولة الالعاب الافرة (TGT) على نتائج التعلم للموضوع الفرعي للحفاظ على البيئة للطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج.

استخدم النهج في هذا البحث النهج الكمي مع نوع البحث التجريبية الشبه مع نموذج تصميم مجموعة التحكم غير المكافئ. يقدم هذا النموذج علاجاً مختلفاً في الفئتين، يعنى فئة التحكم وفئة التجربة. في هذا البحث، وكانت الموضوعات الطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج ، حيث الفئة الخامس ب هي كما الفئة التجريبية مع العلاج باستخدام أسلوب بطولة الالعاب الافرة (TGT) و الفئة الخامس أ هي كما الفئة التحكمية بغير العلاج. الأداة المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار في شكل اختيار متعدد. التقنية في تحليل البيانات هي طريقة الإحصائية لاختبار العينات المقتبسة ت الاختبار (*Paired Sampel T-Test*)

دلت نتائج هذا البحث إلى أن هناك تأثير كبير من أسلوب بطولة الالعاب الافرة (TGT) على نتائج التعلم للموضوع الفرعي للحفاظ على البيئة للطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج التي (1) ظهرت مع اسلوب (TGT) وفقا لخطط الدروس، (2) وظهرت نتائج اختبار الفرضيات باستخدام اختبار العينات المقتبسة ت الاختبار مع قيمة سيج (2-tailed)  $0.008 > 0.05$ ، بحيث رفضت  $H_0$  وقبلت  $H_a$ ، وظهرت مع تزايد مخرجات تعلم الطلاب بعد استخدام طريقة بطولة الالعاب الافرة (TGT) حول موضوع فرعي للحفاظ على البيئة للطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج

الكلمات الرئيسية: طريقة بطولة الالعاب الافرة (TGT) ونتائج التعلم

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu aktivitas atau usaha manusia untuk meningkatkan keperibadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya.<sup>1</sup> Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Pasal 1 Ayat 1 mendefinisikan pendidikan sebagai “... usaha sadar mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta belajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Definisi ini mendorong munculnya paradigma baru dalam praktik pendidikan agar lebih menekankan kepada proses pembelajaran yang komprehensif dan berkualitas.<sup>2</sup>

Pendidikan mempunyai peranan yang penting bagi kemajuan dan masa depan bangsa. Pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan individu peserta didik, (dalam arti memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan potensi mereka secara alami dan apa adanya, tidak perlu diarahkan untuk kepentingan kelompok tertentu).<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Tim Dosen FIK-IKIP Malang, *Pengantar Dasar-Dasar Pendidikan*, (Malang: Usaha Nasional, 1987), hlm. 7

<sup>2</sup> Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 251.

<sup>3</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali, 2011), hal. 41

Tujuan pendidikan adalah suatu perencanaan yang dilakukan secara matang dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensejahterakan manusia sehingga dapat bertanggung jawab untuk kemajuan bangsa. Suatu tujuan pendidikan yang ingin dicapai, akan dapat terlaksana jika kurikulum yang dijadikan dasar acuan itu relevan, artinya sesuai dengan tujuan pendidikan tersebut.<sup>4</sup>

Kurikulum adalah suatu program yang dimaksudkan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan. Kurikulum dapat dijadikan sebagai ukuran kualitas proses dan keluaran pendidikan yang dijalankan. Dimana di dalam kurikulum telah tergambar tentang berbagai aspek meliputi; pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diharapkan dimiliki oleh setiap siswa lulusan suatu sekolah.<sup>5</sup> Sehingga adanya suatu kurikulum disekolah dapat dijadikan pedoman dalam segala bentuk kegiatan pendidikan yang dilakukan, seperti kegiatan belajar mengajar di kelas.<sup>6</sup>

Kurikulum digunakan saat ini kurikulum 2013, dimana tema kurikulum 2013 mempersiapkan anak Indonesia yang memiliki kemampuan sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, aktif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.<sup>7</sup> Untuk

---

<sup>4</sup> Ibid, hal. 17

<sup>5</sup> Ibid, hal. 2

<sup>6</sup> Ibid, hal. 5

<sup>7</sup> Irwan Sahaya, *Tujuan & Karakteristik Kurikulum 2013* (irwansahaya.blogspot.co.id/2016/04/tujuan-dan-karakteristik-2013.html?m=1) diakses 7 September 2017 jam 18.02

menyukseskan implementasi kurikulum 2013 tersebut, maka dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. dimana untuk kegiatan pembelajaran perlu disiapkan guru yang profesional yang mampu merencanakan, melaksanakan, melakukan monitoring dan evaluasi, serta memberikan jaminan mutu dan mempertanggungjawabkan suatu pembelajaran.<sup>8</sup>

Pembelajaran merupakan proses dasar dari suatu pendidikan, hal ini dikarenakan dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup>

Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Dalam hal ini pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajaran yang menjadi pusat kegiatan belajar. Dimana siswa disini yang berperan sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.<sup>10</sup> Untuk tercapainya hal tersebut, maka di dalam pembelajaran ini terdapat komponen-

---

<sup>8</sup> E. Mulyasa, *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 1-2

<sup>9</sup> Op.cit. hal. 15

<sup>10</sup> Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal. 18

komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, komponen-komponen tersebut meliputi; tujuan, materi, strategi, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih dan menentukan media, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>11</sup>

Salah satu komponen pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam rangkaian sistem pembelajaran adalah strategi.<sup>12</sup> Dimana berangkat dari suatu konsep dalam kegiatan pembelajaran, bahwa tidak semua anak didik memiliki daya serap yang optimal, maka perlu digunakan strategi yang tepat agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, serta mengena pada tujuan yang diharapkan.<sup>13</sup> Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran, dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Strategi pembelajaran mengacu pada metode-metode yang para siswa gunakan untuk belajar. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun secara optimal. Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan.

---

<sup>11</sup> Op.cit. hal. 15

<sup>12</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 150

<sup>13</sup> Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 79

<sup>14</sup> Darmasyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 17

Dalam penggunaan metode seorang pendidik harus memilih metode pembelajaran yang tepat, harus sesuai dengan bahan dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.<sup>15</sup>

Metode pembelajaran beranekaragam yang dapat digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran selain metode ceramah seperti, metode diskusi yaitu metode dengan cara saling bertukar informasi, pendapat atau ide. Metode drill yaitu metode mengajar dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa. Metode permainan yaitu metode untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pelajaran, dan masih banyak lagi macam-macam metode pembelajaran.<sup>16</sup>

Namun berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian dengan guru kelas V di MI Yaspuri Malang pada tanggal 15 September 2017 bahwa:

“Saat pembelajaran materi Usaha Pelestarian Lingkungan metode yang digunakan belum bervariasi dan masih bersifat konvensional seperti metode ceramah, metode tanya jawab, pemberian tugas, dan terkadang juga menggunakan metode diskusi. Dengan penggunaan metode yang seperti ini, membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh siswa pun belum maksimal”.

Dalam proses pembelajaran perlu digunakan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar materi yang diajarkan dapat melekat dalam ingatan siswa dan akan memberikan dampak pada hasil belajar yang dicapai. Salah satu metode yang dapat digunakan

---

<sup>15</sup> Ibid, hal. 81

<sup>16</sup> Suyanto & Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, ( Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 114

adalah metode Team Games Tournament (TGT). Metode ini merupakan salah satu metode yang mudah diterapkan dan dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.<sup>17</sup>

Penggunaan metode Teams Games Tournament banyak digunakan dalam berbagai penelitian yang dilakukan pada jenjang sekolah dasar (SD), SMP, sampai dengan SMA dengan berbagai mata pelajaran. Dan hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa metode Team Games Tournament (TGT) memang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun di berbagai penelitian, metode Teams Games Tournament (TGT) belum pernah digunakan pada mata pelajaran tematik khususnya pada subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. Dimana dikatakan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, sehingga pada penelitian ini peneliti bermaksud ingin mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.

. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang.”**

---

<sup>17</sup> Ibid, hal. 83

## **B. Rumusan Masalah**

1. Seberapa besar tingkat hasil belajar siswa menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) dengan siswa yang tidak menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Kelas 5 MI Yaspuri Malang?
2. Bagaimana pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan kelas 5 MI Yaspuri Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui Seberapa besar tingkat hasil belajar siswa menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) dengan siswa yang tidak menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Kelas 5 MI Yaspuri Malang
2. Untuk mengetahui pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini.

Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoritis maupun praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menguji atau menguatkan penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT).

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT). Dari pengalaman tersebut dapat memotivasi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### b) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode Team Games Tournament (TGT).

### c) Bagi Sekolah

Bagi Sekolah MI Yaspuri Malang, dengan mengetahui pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa maka diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

### d) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik mengenai penggunaan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pedoman kegiatan penelitian yang sejenis di waktu mendatang.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.<sup>18</sup>

Menurut Arikunto ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu kerja ( $H_a$ ) menyatakan hubungan antara dua variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua variabel dan hipotesis ( $H_o$ ) yang menyatakan tidak adanya pengaruh variabel X dan Y.<sup>19</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar pada Subtema Perubahan Lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang sebagai berikut:

$H_a$  : Ada pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil

belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri

Malang.

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 64

<sup>19</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hal. 126

Ho : Tidak Ada pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan iswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

#### F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi permasalahan dalam penelitian yang akan dilaksanakan, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Jenis penelitian : Eksperimen semu
2. Populasi penelitian : Siswa kelas 5a dan 5b MI Yaspuri Malang
3. Variabel penelitian :
  - a. Variabel Bebas : Metode Team Games Tournament (TGT)
  - b. Variabel Terikat : Hasil belajar siswa Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan
4. Tempat penelitian : MI Yaspuri Malang
5. Subtema : (3) Usaha Pelestarian Lingkungan
6. Usaha Pelestarian Lingkungan : Syarat kualitas air bersih, krisis air bersih, kegiatan ekonomi

#### G. Originalitas Penelitian

Penelitian tentang metode Team Games Tournament (TGT) bukan merupakan penelitian yang pertama kali. Penelitian yang saat ini akan peneliti

lakukan berbeda dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya. Namun ada beberapa penelitian yang sejalan atau memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Lili Eka Saputri pada tahun 2015. Dimana dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Lili dengan penelitian yang akan dilakukan ini sama-sama akan membandingkan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian eksperimen quasi. Dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang diberikan treatment dengan kelas yang tidak diberikan treatment.

Penelitian lain yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yuliaida Dewi pada tahun 2015. Dalam penelitian yang dilakukannya juga untuk membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan penggunaan metode praktikum terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dimana kelas eksperimen atau kelas yang diberikan treatment memiliki motivasi dan hasil belajar yang meningkat dari sebelumnya, sedangkan untuk kelas kontrol motivasi dan hasil belajar siswa nya masih tetap seperti awal.

Selain itu, penelitian yang terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nazamim pada tahun 2013. Untuk penelitian yang dilakukan oleh Nazamim tidak untuk membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, penelitian Nazamim ini untuk mengetahui apakah metode yang

digunakan yaitu metode TGT memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar. Hasil yang didapat dalam penelitian ini bahwa metode TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini didapat dari penilaian pada siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Untuk lebih memperjelas lagi mengenai originalitas penelitian, dapat dilihat pada tabel yang telah disajikan dibawah ini :

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	<i>Lili Eka Saputri, Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015</i> Skripsi, Fakultas Tarbiyah, Jurusan PGMI, 2015.	Sama-sama pendekatan kuantitatif, jenis penelitian Eksperimen semu ( <i>Eksperiment Quasi</i> ), dan variabel bebas yaitu Metode Teams Games Tournament.	Variabel terikatnya Motivasi belajar, objek nya di MIN Tempel, subjek nya siswa kelas IV, Metode pengumpulan data berupa angket, dan analisis data menggunakan uji statistika <i>Mann Whitney U</i> .	Metode Team Games Tournament (TGT) sebagai Independen Variabel (variabel bebas), hasil belajar sebagai dependen variabel (variabel terikat), objek kajian penelitian di MI Yaspuri Malang.
2	<i>Yuliaida Dewi, Pengaruh Metode Praktikum Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Kemiri 1 Puspo Pasuruan.</i> Skripsi, Fakultas Tarbiyah,	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen	Variabel bebasnya Metode Praktikum, variabel terikatnya motivasi dan hasil belajar siswa, subjeknya siswa kelas IV, objeknya SDN 1 Kemiri	

	Jurusan PGMI, 2015		Puspo Pasuruan, jenis penelitiannya menggunakan eksperimen, dan teknik analisis data menggunakan uji t (independent sample t- tes).
3	<i>Nazamim, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma'arif Kewidug Dlingo Bantul, Tahun Pelajaran 2012/201. Skripsi, Fakultas Tarbiyah, Jurusan PGMI, 2013.</i>	Sama-sama menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT), subjek penelitian siswa kelas V	Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian PTK, variabel terikat prestasi belajar, Mata pelajaran Matematika, dan objek penelitian di MI Ma'arif Kewidug Dlingo Bantul.

## H. Definisi Operasional

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

### 1. Metode Teams Games Tournamen (TGT)

Metode TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Metode ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya

perbedaan. Pada metode ini siswa akan dibentuk kelompok untuk merebutkan skor, dimana untuk tim atau kelompok yang memperoleh skor yang paling tinggi akan mendapatkan suatu penghargaan. Di metode TGT ini terdapat 4 komponen yang terdiri dari; (1) presentasi guru, (2) Tim, (3) Turnamen, dan (4) penghargaan.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan skor yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diukur dengan soal pilihan ganda (soal objektif) dan hasil belajar ini didapatkan dari hasil pre test dan post test.

## 3. Usaha Pelestarian Lingkungan

Materi usaha pelestarian lingkungan merupakan subtema yang terdapat di tema 8 kelas 5. Di dalam subtema ini membahas syarat-syarat kualitas air bersih, cara untuk mencegah terjadinya krisis air bersih, pengaruh kegiatan ekonomi, dan keragaman usaha ekonomi

### I. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar pembahasan skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu, Bagian Awal, Bagian Inti, dan Bagian Akhir.

1. Bagian Awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, Motto, Persembahan, Kata Pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

## 2. Bagian Inti

Bab I : Pendahuluan, meliputi : Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Hipotesis penelitian, Ruang lingkup penelitian, Originalitas penelitian, Definisi operasional, dan Sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka, meliputi :

Bab III : Metodologi Penelitian, meliputi : Lokasi penelitian, Pendekatan dan Jenis penelitian, Variabel penelitian, Populasi dan Sampel, Data dan Sumber data, Instrumen penelitian, Teknik pengumpulan data, Uji validitas dan reabilitas, Analisis data, Prosedur penelitian, Pustaka sementara.

Bab VI : Penutup, meliputi : Kesimpulan dan saran dari peneliti

## 3. Bagian Akhir, meliputi : Daftar rujukan, Lampiran-lampiran, Surat pernyataan keaslian tulisan, Biodata penulis, Surat ijin, Denah sekolah, Daftar riwayat hidup

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Metode Teams Games Tournament (TGT)

##### 1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara untuk mencapai suatu tujuan, agar tujuan lebih efektif dan efisien. Kata metode berasal dari Bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Menurut Winarto Surachmad bahwa metode merupakan cara yang fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.<sup>20</sup> Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Martimis Yamin dan Maisah yaitu metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.<sup>21</sup>

Sehubungan dengan upaya ilmiah maka metode mengangkat masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan, dan bagaimana cara melakukan sesuatu. Metode juga cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Hidayati, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY, 2004), Hal. 64

<sup>21</sup> Martimis, Yamin & Maisah, *Manajemen Pembelajaran Kelas (Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran)*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009), Hal. 148

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 147.

Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar atau dapat dinyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoritis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati. Dengan perkataan lain, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran telah terjadi ketika seorang individu berperilaku, bereaksi, dan merespon sebagai hasil dari pengalaman dengan satu cara yang berbeda dari caranya berperilaku sebelumnya.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar mengajar pada peserta didik tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para peserta didik tersebut suntuk, dan juga para peserta didik tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah.

Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran merupakan cara atau langkah untuk mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangan siswa. Metode pendidikan adalah cara-cara yang dipakai

oleh seseorang atau kelompok orang untuk anak atau peserta didik sesuai dengan arah perkembangannya kearah tujuan yang hendak dicapai.<sup>23</sup>

## 2. Pengertian Metode Teams Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament 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 atau ras yang berbeda.<sup>24</sup> Metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam metode pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>25</sup>

Teams Games Tournament pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi

---

<sup>23</sup> Dwi Siswoyo dkk, Ilmu Pendidikan, (Yogyakarta: UNY, 2008), Hal. 133

<sup>24</sup> H. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 83

<sup>25</sup> Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Tiga Serangkai, 1981), Hal. 79

menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “mengeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Sama seperti dalam STAD, tim dengan tingkat kerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Materi yang digunakan dalam STAD dapat juga digunakan dalam TGT. Kuis STAD digunakan sebagai game

dalam TGT. Sebagian guru lebih memilih TGT karena faktor menyenangkan dan kegiatannya, sementara yang lain lebih memilih yang murni bersifat kooperatif saja yaitu STAD, dan banyak juga yang mengombinasikan keduanya.<sup>26</sup>

### 3. Langkah-Langkah Pembelajaran TGT

Secara runut implementasi TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain : (1) Presentasi Guru (sama dengan STAD), (2) Kelompok Belajar (sama dengan STAD), (3) Turnamen dan, (4) Pengenalan Kelompok.

- 1) Guru menyiapkan:
  - a) Kartu soal
  - b) Lembar kerja siswa
  - c) Alat/bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- 3) Guru mengarahkan langkah-langkahnya sebagai berikut: seperti pada model STAD, pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan

---

<sup>26</sup> Robert E. Slavin, 2005, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*, (Bandung : Nusa Media), hlm. 13-14

bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akibatnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.<sup>27</sup>

#### 4. Aturan (Skenario) Permainan

Dalam permainan ini siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan pada meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).<sup>28</sup>

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

- a) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
- b) Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.

---

<sup>27</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, ( Jakarta: Kencana, 2009), hal. 84

<sup>28</sup> H. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 85

- c) Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
- d) Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- e) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
- f) Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.<sup>29</sup>

Dalam permainan ini perbaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam setiap meja menghitung jumlah kartu yang

---

<sup>29</sup> Ibid, hal. 86

diperoleh dan menentukan berapa poin berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.<sup>30</sup>

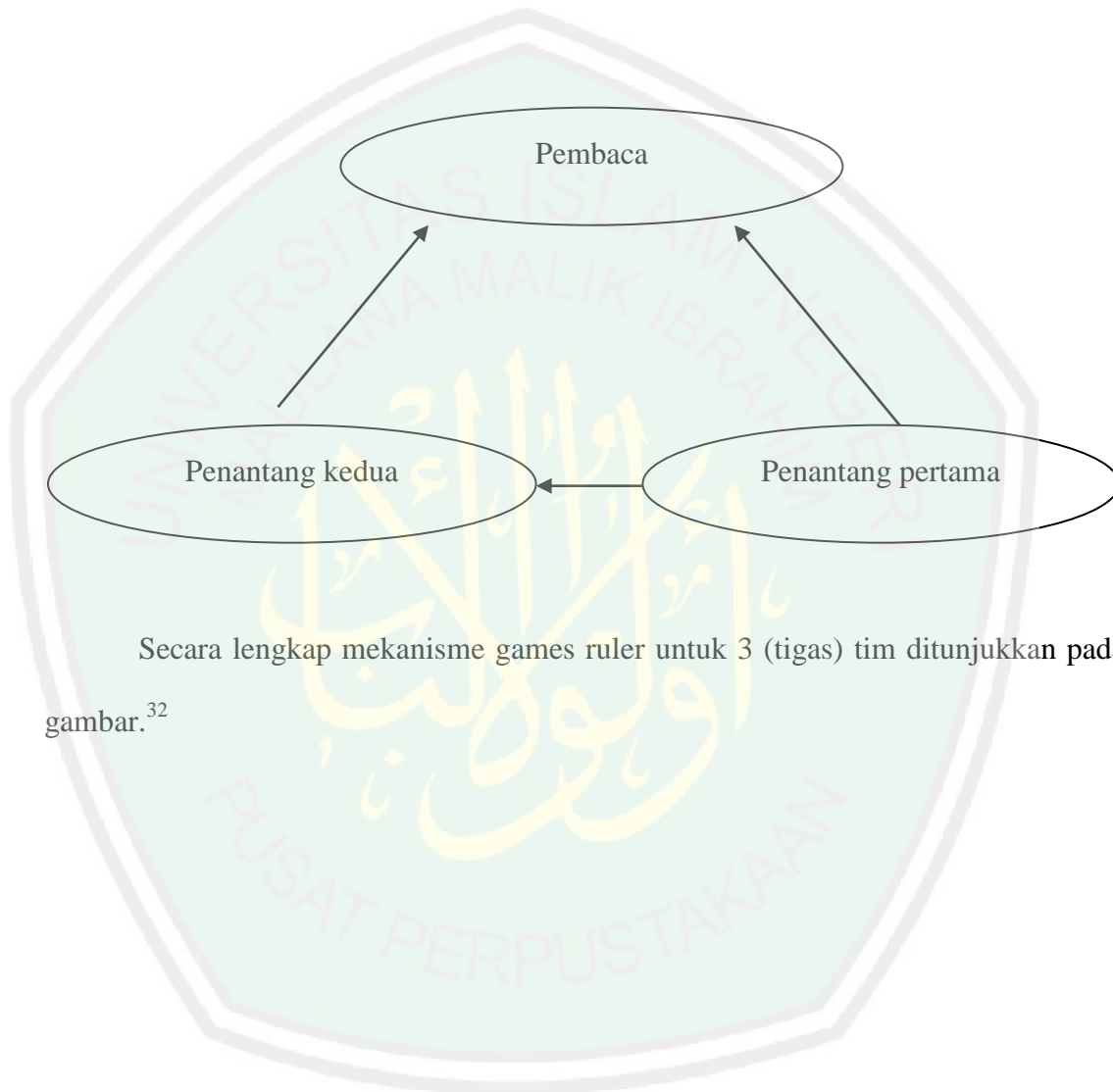
Selain itu terdapat aturan lain dalam pembelajaran TGT ini sebagaimana yang terdapat di dalam buku karangan Trianto yaitu sebagai berikut: Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang lain. Kelompok pembaca, bertugas : (1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, (2) Baca pertanyaan keras-keras, dan (3) beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Ibid, hal. 86

<sup>31</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, ( Jakarta: Kencana, 2009), hal. 84

**Gambar 2.1 Game Rulers**

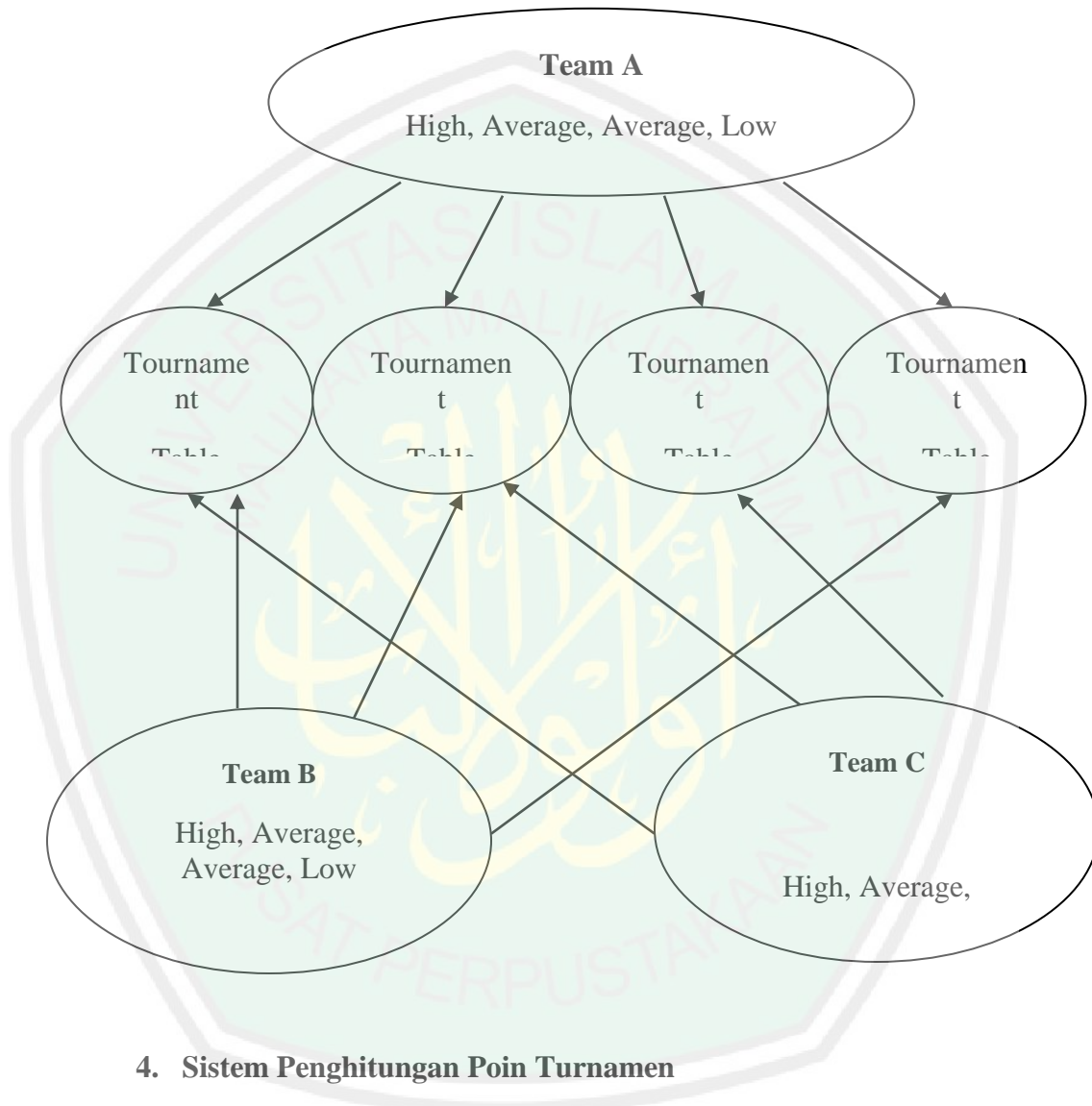


Secara lengkap mekanisme games ruler untuk 3 (tigas) tim ditunjukkan pada gambar.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Ibid, hal. 85

**Gambar 2.2 Mekanisme Game Rulers**



#### 4. Sistem Penghitungan Poin Turnamen

Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. poin tiap anggota ini

dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mendapatkan kriteria tertentu dapat diberikan sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.

Berikut disajikan sitem penghitungan poin turnamen pada model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).<sup>33</sup>

**Tabel 2.1 Penghitungan Poin Turnamen untuk 4 Pemain**

<b>Player</b>	<b>No ties</b>	<b>Tie for top</b>	<b>Tie for middle</b>	<b>Tie for low</b>	<b>3 way tie for top</b>	<b>3 way tie for law</b>	<b>4 way tie</b>	<b>Tie for low and high</b>
Top Scorer	60	50	60	60	50	60	40	50
Hight Middle Scorer	40	50	40	40	50	30	40	50
Low Middle Scorer	30	30	40	30	50	30	40	30
Low Scorer	20	20	30	30	30	30	40	30

**Tabel. 2.2 Penghitungan Point Turnamen untuk 3 Pemain**

<b>Player</b>	<b>No ties</b>	<b>Tie for top scorer</b>	<b>Tie for low scorer</b>	<b>3 way tie</b>
Top scorer	60	50	60	40
High middle scorer	40	50	30	40
Low scorer	20	20	30	40

<sup>33</sup> Ibid, hal. 86-87

**Tabel 2.3 Perhitungan Point Turnamen untuk 2 Pemain**

Player	No ties	Tie
Top scorer	60 points	40 points
Low scorer	20 points	40 points

**Tabel 2.4 Contoh Game Scorer Sheet**

Player	Team	Number of card	Tournament point
Shita	Putri Prima	6	25
Ais	Putri Prima	5	30
Dimas	Ksatria Emas	8	50
Desta	Ksatria Emas	8	50

**Tabel 2.5 Lembar Rangkuman Hasil Kelompok**

Team Member	1	2	3	4	Total team	Team Average	Team award

**Tabel 2.6 Kriteria penghargaan yang direncanakan**

Criteria (team average)	Award
30 – 40	Good Team
40 – 45	Great Team
45 – ke atas	Super Team

## 5. Kelebihan dan Kelemahan

Metode TGT ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, berikut beberapa kelebihan dan kekurangan TGT :

Kelebihan :

- 1) Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi

- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi
- 7) Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan

Kekurangan :

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbang pendapatnya
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.<sup>34</sup>

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Dwi Ariyani, Skripsi, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur*, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016, hal. 30-31

<sup>35</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 46

Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan.<sup>36</sup>

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Menurut Suprijono dalam buku karangan Muhammad Thobroni & Arif Mustofa menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecaha masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Kemampuan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan Intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

---

<sup>36</sup> Ibid, hal. 49

- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak onjek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Domain kognitif mencakup;
  - 1) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
  - 2) *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
  - 3) *Application* (menerapkan)
  - 4) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
  - 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
  - 6) *Evaluating* (menilai)
- b. Domain Afektif mencakup;
  - a) *Receiving* (sikap menerima)

- b) *Responding* (memberukan respon)
  - c) *Valuing* (nilai)
  - d) *Organization* (organisasi)
  - e) *Characterization* (karakteristik)
- c. Domain Psikomotorik mencakup;
- a) *Initiatory*
  - b) *Pre-routine*
  - c) *Rountinized*
  - d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, social, menjelaskan, dan intelektual

Selain itu menurut Lindgren dalam hasil belajar meliputi kecakapan, informasi. Dengan demikian, disimpulkan hasil belajar adalah perubahan prilaku secara keseluruhan artinya, hasil belajar yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak terlihat fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.<sup>37</sup>

## 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam

<sup>37</sup> Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal.22-24

upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munandi meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisionologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dll. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social.

Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya alam berbeda susasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih sangat segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

## 2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.<sup>38</sup>

### C. Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan

Pada subtema ini membahas tentang syarat-syarat kualitas air bersih, cara mencegah terjadinya krisis air bersih, pengaruh kegiatan ekonomi, dan keragaman usaha ekonomi.

Persyaratan air bersih meliputi tiga komponen, yaitu persyaratan secara fisik, secara kimia, dan kandungan mikroba yang terdapat di dalamnya.

- Persyaratan secara fisik
  - a. Tidak keruh
  - b. Tidak berwanra apa pun

---

<sup>38</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 123

- c. Tidak berasa apa pun
- d. Tidak berbau apa pun
- e. suhu antara 10o-25o C (sejuk)
- f. Tidak meninggalkan endapan
- Syarat kimiawi
  - a. Tidak mengandung bahan kimiawi yang mengandung racun
  - b. Tidak mengandung zat-zat kimiawi yang berlebihan
  - c. Cukup yodium
  - d. pH (derajat keasaman) air antara 6,5 – 9,2
- Syarat mikrobiologi
 

Tidak mengandung kuman-kuman penyakit seperti disentri, tipus, dan kolera

Persediaan air bersih semakin berkurang karena cadangan air tanah berkurang. Cadangan air tanah berkurang karena air hujan tidak masuk ke dalam tanah. Sebaliknya, air hujan langsung mengalir ke parit, selokan, lalu ke sungai dan terus ke laut. Air hujan tidak dapat masuk ke dalam tanah karena tidak ada akar-akar pohon yang dapat menahan air di dalam tanah. Banyak pohon di hutan ditebangi. Lahan-lahan hijau berubah menjadi perumahan, perkantoran, dan kawasan industri. Berkurangnya cadangan air tanah mengakibatkan banyak mata air kering. Sumur-sumur gali pun cepat kering pada musim kemarau. Akibatnya, penduduk di daerah perdesaan

kesulitan mendapatkan air bersih untuk keperluan sehari-hari. Hasil panen pun jauh berkurang karena tanaman pangan kekeringan.

Ada beberapa tindakan yang dapat kita lakukan untuk ikut membantu mengurangi krisis air bersih sebagai berikut:

- a. Menghemat penggunaan air.
- b. Membuat lubang resapan. Lubang resapan berguna untuk menampung air hujan supaya terserap ke dalam tanah
- c. Menanam pohon supaya akar-akar pohon dapat menahan air di dalam tanah.

Untuk materi pengaruh kegiatan ekonomi, Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak lepas dari kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga kegiatan ekonomi ini saling berkaitan satu sama lain. Satu kegiatan ekonomi terhambat, akan mengganggu kegiatan ekonomi lainnya.

- a. Produksi : produksi adalah kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen. Kegiatan produksi berpengaruh terhadap kesejahteraan pemilik sumber daya ekonomi dan produsen. Sumber daya ekonomi adalah barang atau jasa yang dapat memberikan manfaat atau keuntungan. Sumber daya ekonomi dapat berasal dari sumber daya alam atau sumber daya manusia

- b. Distribusi : distribusi adalah kegiatan menyalurkan hasil produksi dari produsen ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distributor.
- c. Konsumsi : konsumsi adalah kegiatan manusia mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Untuk mengonsumsi barang atau jasa, masyarakat mengeluarkan pengorbanan tertentu. Pengorbanan dapat berupa uang atau waktu.

Setiap orang akan melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup. Ada yang menjadi petani, penjahit, pedagang, nelayan, pegawai swasta, pegawai negeri, tenaga medis, pengusaha, dan lainnya.

Cara menghargai kegiatan usaha ekonomi dapat dilakukan sebagai berikut.

- a. Menumbuhkan persaingan usaha yang sehat dalam kegiatan perekonomian.
- b. Menjunjung tinggi setiap jenis pekerjaan yang dilakukan orang lain.
- c. Meneladani keberhasilan orang lain dengan meniru sikap positif orang tersebut.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Buku Pedoman Siswa Tema 8 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum K13. 2014. Hal. 97-124

#### **D. Pengaruh Metode TGT terhadap hasil belajar subtema Perubahan Lingkungan**

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik ikut terlibat aktif, baik fisik, mental maupun social dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka salah satu cara yang dapat digunakan dengan penggunaan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penggunaan atau pemilihan suatu metode pembelajaran, seorang pendidik harus memilih metode pembelajaran yang tepat, harus sesuai dengan bahan, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.<sup>40</sup> Metode Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran Kooperatif, dimana tujuan pokok dari pembelajaran kooperatif ini adalah untuk memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.<sup>41</sup> TGT merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran,<sup>42</sup> sehingga metode TGT ini dapat

---

<sup>40</sup> Darmasyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 81

<sup>41</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 57

<sup>42</sup> Suyanto & Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, ( Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 114

digunakan dalam proses pembelajaran pada subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.

Dalam pembelajaran subtema Usaha Pelestarian Lingkungan dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT), kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat kepada guru, yang sebelumnya siswa pasif hanya mendengarkan ataupun mencatat yang disampaikan oleh guru, menjadi proses pembelajaran yang menjadi pusat pembelajarannya adalah siswa. Di dalam kegiatan pembelajaran siswa akan berperan aktif, siswa memiliki kebebasan untuk mengeluarkan pendapatnya, dan kegiatan kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar di dalam kelas menjadi hidup dan siswa pun tidak cepat merasa bosan karena metode TGT mengandung unsur permainan dan bersifat menyenangkan.

Apabila dalam proses pembelajaran siswa mengikutinya dengan baik, materi yang ingin disampaikan guru pun dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik dan mereka paham tentang materi itu, maka akan memberikan dampak pada hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa. Dimana yang awalnya hasil belajar peserta didik belum tercapai dengan maksimal, maka dengan penggunaan metode TGT ini diharapkan dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik lagi.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di MI Yaspuri Malang. Yang letaknya di Jl. Joyo Raharjo No. 240-A, Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Peneliti memilih lokasi ini guna untuk mengetahui pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar pada subtema Perubahan Lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah ini, dikarenakan selain sudah mempunyai hubungan yang baik dengan pihak sekolah tersebut, dari hasil pengamatan yang telah saya lakukan terdapat beberapa masalah yang bisa untuk diteliti salah satunya mengenai metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga sekolah ini saya gunakan sebagai tempat penelitian.

Dan untuk pemilihan kelas disini peneliti memilih kelas 5 untuk dilakukan penelitian. Alasannya, karena di antara kelas-kelas yang lain seperti kelas 3-4 dan kelas 6, karena menurut peneliti kelas 5 ini dianggap sudah mampu untuk diterapkan metode TGT khususnya ketika diadakan tournament dalam proses pembelajaran karena kemampuan yang dimiliki lebih tinggi dari kelas 3 dan 4. Sedangkan untuk kelas 6, mengapa peneliti tidak memilih kelas 6 karena untuk kelas 6 sendiri lagi mempersiapkan untuk menghadapi Ujian Nasional. Dan disini yang menjadi fokus subyek penelitian antara kelas 5a dan 5b yaitu kelas 5b. Hal ini dikarenakan, antara kelas 5a dan 5b dalam proses

pembelajarannya yang lebih aktif dan lebih mudah untuk dikondisikan adalah kelas 5a. Sehingga peneliti menggunakan kelas 5b sebagai kelas eksperimen dan kelas 5a sebagai kelas control.

## **B. Pendekatan dan jenis penelitian**

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data berupa angka di lapangan dengan metode skala, dokumentasi, maupun instrument penelitian. Peneliti memilih metode kuantitatif karena bertujuan untuk mendapatkan data yang relative tetap, konkrit, teramati dan terukur dan dianalisis menggunakan statistik. Hal tersebut dikarenakan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah berupa ukuran tingkat kecerdasan siswa.

Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Quasi eksperimen merupakan sebuah penelitian yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi tidak memungkinkan diadakannya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang ada karena subjek (siswa) secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas). Tujuan dari eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak

memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.<sup>43</sup>

Adapun desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Non-equivalent Control Group Design*”. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.<sup>44</sup>

**Tabel 3.1 *Non-equivalent Control Group Design***

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Pos-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = Hasil belajar siswa sebelum ada perlakuan

O<sub>2</sub> = Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan

O<sub>4</sub> = Hasil belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan

X = Perlakuan dengan menggunakan metode TGT

<sup>43</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), hal, 92

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 79

### C. Variabel penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>45</sup>

Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.<sup>46</sup> Variabel bebas biasanya disingkat X. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>47</sup> Variabel terikat biasanya diberi lambang sebagai variabel Y.

Dalam penelitian ini variabel penelitian yang di dapat adalah sebagai berikut:

Variabel terikat (Y) : Hasil belajar siswa

Variabel bebas (X) : Metode Teams Games Tournament (TGT).

### D. Populasi

Populasi Menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>48</sup> Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 MI

---

<sup>45</sup> Ibid, hal. 38

<sup>46</sup> Ibid, hal. 39

<sup>47</sup> Ibid, hal. 39

<sup>48</sup> Ibid, hal. 80

Yaspuri Malang yang berjumlah 40 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok belajar, yaitu kelas kontrol (5A) dan kelas eksperimen (5B).

Berdasarkan populasi dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang**

No	Kelas	Jumlah per kelas
1.	V A	20
2.	V B	20
Jumlah siswa		40

#### **E. Data dan sumber data**

Data adalah semua fakta atau keterangan tentang sesuatu yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.<sup>49</sup> Data yang dikumpulkan secara garis besar dapat dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

##### a) Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan dari sumber asli oleh orang yang melakukan penelitian. Data primer dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, dan lain sebagainya.<sup>50</sup> Dalam penelitian ini diperoleh data primer dari hasil wawancara dengan guru kelas 5 mengenai metode pembelajaran dan hasil

<sup>49</sup> Triyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Ombak, 2013), hal. 202

<sup>50</sup> H. Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 146

belajar yang diperoleh peserta didik. Sedangkan data yang di dapat dari hasil observasi adalah mengetahui kondisi kegiatan pembelajaran di kelas 5.

b) Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh untuk dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini bisa diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan-laporan penelitian terdahulu, bisa juga berupa buku, catatan, dan lain sebagainya. Data ini biasanya digunakan untuk melengkapi data primer.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini dapat diperoleh data sekunder dari hasil rapot berupa nilai hasil belajar siswa kelas 5 subtema 2.

#### **F. Instrument penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dan tes. Menurut Arikunto tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah jenis tes onjektif yang

---

<sup>51</sup> Ibid, hal. 146

yang terdiri dari 10 butir soal pada pokok bahasan Perubahan Lingkungan. Tes ini diberikan pada saat *post-test* setelah penerapan metode Teams Games Tournament (TGT).

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes**

Subtema	Indikator Soal	No. Soal
Usaha Pelestarian Lingkungan	1. Menyebutkan syarat-syarat kualitas air bersih	1,2
	2. Menyebutkan kegiatan untuk mengurangi krisis air bersih	3
	3. Menganalisis cara mengurangi krisis air bersih	4
	4. Menyebutkan pelaku dalam kegiatan ekonomi	5,6,7,8
	5. Menjelaskan cara-cara menghargai kegiatan ekonomi orang lain	9,10

### G. Teknik pengumpulan data

Teknik Pengumpulan data adalah cara yang dipergunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.<sup>52</sup>

mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan:

#### a) Tes

Teknik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan cara melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian. Tes

<sup>52</sup> Triyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Penebit Ombak, 2013), hal. 157

biasanya berupa sejumlah pertanyaan atau soal yang menuntut jawaban.<sup>53</sup>

Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes yang diberikan berupa pre-test dan post-test. Dalam hal ini, peneliti melakukan evaluasi atau tes untuk siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

b) Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan Tanya jawab secara lisan, baik secara langsung melalui tatap muka (*face to face*) antara sumber data atau secara tidak langsung.<sup>54</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 5 untuk memperoleh informasi tentang variabel yang akan diteliti yaitu mengenai metode pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

c) Observasi (pengamatan)

Teknik pengamatan adalah cara pengumpulan data yang dikerjakan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti, baik dalam situasi khusus di dalam laboratorium maupun dalam situasi alamiah.<sup>55</sup> Dalam penelitian ini, bentuk observasi yang dilakukan oleh peneliti tidak menggunakan instrumen pengamatan. Di dalam observasi ini peneliti hanya fokus pada metode pembelajaran

---

<sup>53</sup> Ibid, hal. 174

<sup>54</sup> Ibid, hal. 162

<sup>55</sup> Ibid, hal. 157

yang digunakan selama kegiatan pembelajaran dan untuk mengetahui situasi dan kondisi siswa kelas 5 secara langsung.

## H. Uji Validitas

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk melakukan pengukuran guna mengumpulkan data penelitian. Sebagai sebuah alat ukur maka instrument harus memenuhi syarat sebagai alat ukur yang baik. Alat ukur yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reabilitas.<sup>56</sup>

Validitas adalah derajat sejauh mana tes mengukur apa yang ingin diukur. Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang ingin diukur. Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu pengujian validitas dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah isi instrument mengukur secara tepat keadaan yang ingin diukur, atau validitas didasarkan dengan butir-butir item tes.<sup>57</sup> Validitas isi berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrument tersebut mencerminkan isi yang dikehendaki.

## I. Analisis data

Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis data dengan menggunakan rumus uji

<sup>56</sup> Purwanto, *Instrument Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal. 123

<sup>57</sup> Ibid, hal. 125

hipotesis penelitian ini terlebih dahulu uji prasyarat analisis data diantaranya:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.<sup>58</sup> Untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan uji chi-square dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*.

a) Perumusan hipotesis

$H_0$  = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak

Normal

a) Tingkat Signifikansi

$$\alpha = 0,05$$

b) Statistik Uji

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

c) Derajat Bebas

$$Df = (k - 3) = (5 - 2) = 2$$

d) Daerah Kritis

$$dk = \{L | L > L_{\alpha, n}\} \text{ dengan } n \text{ ukuran sampel}$$

e) Keputusan Uji

<sup>58</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 174

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 16.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi > 0,05 berarti data berdistribusi normal, dan jika signifikansi < 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal.

## 2) Uji Hipotesis

Uji sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan pengujian hipotesis dengan uji kesamaan dua rata-rata. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dari sampel-sampel yang digunakan. Uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas 5 MI Yaspuri. Dalam penelitian ini menggunakan t-test sampel related.<sup>59</sup>

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

### a) Rumusan Hipotesis

$H_0 : \mu \leq \mu_2$  : Tidak ada pengaruh positif dan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan metode TGT yang diterapkan di kelas 5 MI Yaspuri

$H_a : \mu > \mu_2$  : Ada pengaruh positif dan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan metode TGT yang diterapkan di kelas 5 MI Yaspuri

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 196

## b) Rumus Statistika

$$T_{hit} = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\left(\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\right)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = harga statistik yang diuji t

$x_1$  = rata-rata kelas eksperimen

$x_2$  = rata-rata kelas kontrol

$n_1$  = jumlah anggota kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah anggota kelas kontrol

$S_1^2$  = variansi kelas eksperimen

$S_2^2$  = variansi kelas kontrol

Dengan  $S^1 = \sqrt{\frac{\sum(x_1 - \bar{x})}{n-1}}$

## c) Kriteria Uji :

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hit} > t$

## d) Keputusan Uji :

Membuat kesimpulan  $H_0$  diterima atau ditolak. Penelitian ini menguji hipotesis dengan menggunakan bantuan program SPSS 17.0. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

## **J. Prosedur penelitian**

Prosedur penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun penjelasan tahapan-tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

### **a) Tahap persiapan**

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi :

- 1) Surat Perizinan
- 2) Observasi awal di MI Yasuri Malang mengumpulkan data hasil belajar siswa kelas V subtema 1, wawancara dengan guru kelas V, mengamati guru kelas V mengajar, dan wawancara dengan sebagai siswa kelas V
- 3) Menyusun proposal
- 4) Revisi dan finalisasi proposal
- 5) Seminar dan revisi proposal
- 6) Penyusunan instrumen tes hasil belajar
- 7) Melakukan uji coba lapangan untuk instrumen yang akan digunakan dalam penelitian (uji validitas dan reliabilitas)
- 8) Revisi instrumen, dilaksanakan dengan melakukan revisi dan penyempurnaan instrumen yang telah diujikan.

### **b) Tahap pelaksanaan**

- 1) Memberikan perlakuan dalam pembelajaran. pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen dan

pembelajaran dengan tidak menggunakan metode TGT pada kelas kontrol selama 4 kali pertemuan (masing-masing 2 x 35 menit).

- 2) Menggunakan *post-test* (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas control di pertemuan ke-5 untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada Perubahan Lingkungan.
- 3) Post-test dilaksanakan dengan memberikan tes hasil belajar
- 4) Analisis data hasil belajar siswa dan pengujian hipotesis digunakan analisis deskriptif dan uji-t.

c) Tahap akhir

- 1) Menyusun laporan penelitian
- 2) Revisi dan finalisasi penelitian
- 3) Ujian

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Profil MI Yaspuri Malang

MI Yaspuri Malang berdiri pada tahun 1994. Hal ini bermula dari Yayasan Sunan Giri yang sebelumnya telah mendirikan Sekolah Tinggi Ilmu Hukum (STIH) Sunan Giri. Selang beberapa tahun, pihak Yayasan Sunan Giri merasa perlu untuk mendirikan lembaga pendidikan dasar. Hal ini terwujud dengan berdirinya MI Yaspuri Malang Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.

Kepala Madrasah pertama MI Yaspuri Malang adalah Drs. Suhadi. Pada awal berdirinya, banyak siswa di MI Yaspuri Malang sebanyak 9 orang. Setelah mengalami perkembangan tiap tahunnya, jumlah siswa MI Yaspuri Malang semakin bertambah. Hingga saat ini, jumlah siswa MI Yaspuri Malang ±160 siswa.

##### 2. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : MI YASPURI MALANG

Alamat : Jl. Joyo Raharjo 240 A

Kelurahan : Merjosari

Kecamatan : Lowokwaru

Kabupaten/Kota : Kota Malang

Status : Swasta Dibawah Depag

NPSN : 20533959  
Kode Pos : 65144  
Telepon : 0341 565924  
Email : [miyaspuri@yahoo.co.id](mailto:miyaspuri@yahoo.co.id)

### 3. Visi, Misi dan Tujuan

Adapun Visi MI Yaspuri adalah membangun generasi yang berilmu dan bertaqwa kepada Allah SWT, berilmu pengetahuan teknologi, terampil serta berakhlak mulia. Visi tersebut diwujudkan dengan misi-misi yang dimiliki oleh MI Yaspuri.

Adapun Misi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan kultur madrasah berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits.
- b. Mengembangkan keterampilan sejak kelas I.
- c. Mengembangkan iklim pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (PAKEM)
- d. Membiasakan anak berkepribadian anak yang luhur secara vertikal dan horizontal.
- e. Mengembangkan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS), PSM dan PAKEM.

Adapun Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri adalah menyiapkan dan melahirkan lulusan yang berbudi pekerti, terampil mengamalkan ilmu pengetahuan demi agama, nusa dan bangsa.

#### 4. Lokasi MI Yaspuri

MI Yaspuri Malang beralamat di Jalan Joyo Raharjo Nomor 240-A, Kelurahan Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Lokasi MI Yaspuri Malang cukup strategis karena dekat dengan lokasi kampus di Kota Malang. Dari kampus Universitas Islam Malang dapat ditempuh dalam 10 menit. Sedangkan dari Universitas Brawijaya dan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dapat ditempuh sekitar 20 menit.

Lokasi MI Yaspuri Malang juga dapat dilalui angkutan umum sehingga dapat memudahkan siswa, guru dan siapa saja yang akan mendatanginya. Hal ini merupakan kelebihan dan kekuatan bagi MI Yaspuri Malang dari segi bauran pemasaran aspek tempat atau lokasi.

**Gambar 4.1 Lokasi MI Yaspuri Malang**



## 5. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi di MI YASPURI Malang adalah sebagaimana berikut :

**Tabel 4.1 Struktur Organisasi MI Yaspuri**

No	Nama	L/P	Jabatan	PEND	NUPTK
1	Drs. Suhadi	L	Kepala Madrasah	S1	6552746648200023
2	Budi Harianto, S. Pd	L	Waka Kurikulum	S1	9940747650200042
3	Afia Ana Fadlia, S. Ag	P	Wali Kelas	S1	9460749651300052
4	Dra. Siti Muawanah	P	Bendahara	S1	2742744683000022
5	Dra. Sumartini	P	Wali Kelas	S1	0555745647300043
6	Zairoh Adhim, S. Pd. I	P	Wali Kelas	S1	1761737640220002
7	Belinda Novita C. W., S. Pd	P	Wali Kelas	S1	-
8	Qomarul Laella, S. Pd	P	Guru	S1	-
9	Setio Mubarak, S. Pd	L	Guru	S1	-
10	Ari Mistika, S. Pd	P	Wali Kelas	S1	-
11	M. Rizal Miftahul Huda	L	Tata Usaha	S1	-

### B. Deskripsi Data

#### 1. Tingkat Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari *pre-test* yang dilakukan di kelas kontrol dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Pre-test* Kelas Kontrol**

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	F	F Kum
1	30 - 40	35	3	3
2	41 – 51	46	7	10

3	52 – 62	57	1	11
4	63 – 73	68	5	16
5	74 – 84	79	4	20
Jumlah		285	20	60

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan rendah, yaitu 7 orang yang memperoleh nilai interval 41-51. Siswa yang berkemampuan sedang ada 5 orang yang memperoleh nilai interval 63-73. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 1 orang yang memperoleh nilai interval 74-84.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari *pos-test* yang dilakukan di kelas kontrol dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Kontrol**

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	F	F Kum
1	60 – 64	52	7	7
2	65 – 69	57	0	7
3	70 – 74	62	6	13
4	75 – 79	67	0	13
5	80 – 84	72	5	18
6	85 – 89	77	0	18
7	90 – 94	82	2	20
Jumlah		469	20	96

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang, yaitu 6 orang yang memperoleh nilai interval 70-74. Siswa yang berkemampuan

rendah ada 7 orang yang memperoleh nilai interval 60-64. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 2 orang yang memperoleh nilai interval 90-94.

## 2. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari *pre-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi *Pre-Test* Kelas Eksperimen**

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	F	F Kum
1	50 -54	52	5	5
2	55 – 59	57	0	5
3	60 – 64	62	9	14
4	65 – 69	67	0	14
5	70 -74	72	6	20
Jumlah		310	20	58

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang, yaitu 9 orang yang memperoleh nilai interval 60-64. Siswa yang berkemampuan rendah ada 5 orang yang memperoleh nilai interval 50-54. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 6 orang yang memperoleh nilai interval 70-74.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari *pos-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Eksperimen**

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	F	F Kum
1	70 – 74	72	6	6
2	75 – 79	77	0	6
3	80 – 84	82	6	12

4	85 – 89	87	0	0
5	90 – 94	92	8	20
Jumlah		410	20	44

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan tinggi, yaitu 8 orang yang memperoleh nilai interval 90-94. Dan siswa yang berkemampuan sedang ada 12 orang yang memperoleh nilai interval 70-72 dan interval 80-84.

### C. Analisis Data

Pada Sub Bab ini disajikan hasil penelitian mengenai pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa subtema usaha pelestarian lingkungan. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sampel T Test*. Namun sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat meliputi uji Normalitas.

Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis terhadap data-data hasil penelitian. Pengujian prasyarat dilakukan untuk memperoleh fakta apakah data memenuhi persyaratan normalitas sebaran.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dilakukan terhadap 2 data yaitu: a) hasil belajar siswa yang tidak diajarkan dengan metode Teams Games Tournament

(TGT), b) hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa uji statistik berasal dari data yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS 16.0 for windows* dengan uji normalitas Chi-Square.

Hasil analisis menunjukkan bahwa keseluruhan nilai signifikan dari perhitungan chi-square lebih tinggi dari 0,05. Hal ini berarti data: a) hasil belajar siswa yang tidak diajarkan dengan metode Teams Games Tournament (TGT), b) hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT), berasal dari populasi yang berdistribusi secara normal, hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Dan untuk lebih jelasnya lihat di lampiran.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen**

Variabel	Jumlah Sampel	Sig.	Keterangan
<i>Pre-tes</i>	20	.423	Normal
<i>Pos-test</i>	20	.135	Normal

## 2. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan diketahui bahwa dua kelas berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji

*Paired Sampel T Test*, karena penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui perbedaan dua sampel atau dua kelompok yang berpasangan. Pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sampel T Test* berdasarkan nilai signifikansi dengan SPSS sebagai berikut:

Ho : Jika nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

Ha : Jika nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan antara metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T Tes* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,008, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,05 maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang. Berikut tabel hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T Tes*.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sampel T Test**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	df	Sig. (2-tailed)
Postes eksperimen	9,500	14,318	3,202	2,967	19	0,008
Postes kontrol						

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan yang diajarkan dengan menggunakan metode metode Teams Games Tournament (TGT) dan yang tidak diajarkan dengan menggunakan metode metode Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. **Tingkat Hasil Belajar Siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan**

Pada penelitian ini dilakukan pada kelas 5 yang terdapat 2 kelas yaitu kelas 5a sebagai kelas kontrol dan kelas 5b sebagai kelas eksperimen. terdapat perbedaan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada penggunaan metode pembelajaran pada subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. Dimana pada kelas kontrol metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi. Berbeda dengan kelas eksperimen, dimana di kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif yaitu metode Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan data yang telah diolah menjadi tabel distribusi frekuensi, maka diperoleh hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. Berdasarkan data yang terdapat pada tabel distribusi frekuensi, bahwa hasil belajar siswa kelas 5 pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan mempunyai nilai rata-rata kelas yang sama. Maka dapat disimpulkan bahwa antara siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.

Sedangkan, setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran yaitu metode Teams Games Tournament (TGT) dan kelas kontrol yaitu kelas 5a dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa tidak diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memperoleh nilai rata-rata kelas yang berbeda. Untuk kelas kontrol 5a nilai rata-rata kelas nya yaitu 71 sedangkan untuk kelas eksperimen 5b nilai rata-rata kelas nya yaitu 80.5. Berdasarkan nilai rata-rata kelas terdapat perbedaan sebesar 9,5 antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi daripada dengan siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).<sup>60</sup>

#### **B. Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang**

Pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa diketahui dengan dilakukannya uji hipotesis dengan model uji Paired Sampel T-Test. Kriteria  $H_0$  ditolak apabila nilai Sig.  $< 0,05$  dan  $H_0$  diterima apabila nilai Sig.  $> 0,05$ . Berdasarkan analisis uji hipotesis dengan uji *Paired Sampel T-Test*, menunjukkan bahwa hasil dari uji t dengan nilai Sig. (2- tailed) yaitu 0,008 dengan nilai signifikansi 0,05, dimana  $0,008 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang

---

<sup>60</sup> Suyanto & Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, ( Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 114

signifikan hasil belajar pada subtema usaha pelestarian lingkungan yang diberi perlakuan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan siswa yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

Secara deskriptif, hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa pada kelas keeksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan pada kelompok kontrol. Hal ini didasarkan pada nilai rata-rata kelas hasil *posttest* siswa kelas 5. Nilai rata-rata kelas hasil *posttest* pada kelas kontrol adalah 71, sedangkan nilai rata-rata kelas hasil *posttest* pada kelas eksperimen adalah 80,5. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Hal ini dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda. Dimana kelas kontrol menggunakan metode konvensional, sedangkan di kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Dengan menggunakan metode ini kemampuan semua akan terlihat, hal ini sesuai yang menyatakan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih

menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan rendah juga pun ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.<sup>61</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Fujiyati (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Fiqih DI MTs Islamiyah Ciputat.” Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yaitu menunjukkan bahwa nilai Thitung adalah 3,0239, dan Ttabel sebesar 2,042 ini berarti bahwa nilai Thitung > Ttabel yaitu  $3,0239 > 2,042$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat dilakukan tindakan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan mengalami peningkatan.

Penelitian terdahulu yang lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agus Budiastawa Putra (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan”. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yaitu menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams

---

<sup>61</sup> Arifi, Muhammad, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*, (Muhammad arifin.blogspot.co.id, diakses pada tanggal 28 April 2018), Hal. 2

Games Tournament (TGT) dan siswa yang mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode konvensional ( $t_{hitung} = 53,46 > t_{tabel} = 2,02; \alpha = 0,05$ ).

Dari kedua penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) dalam kegiatan proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran seperti pelajaran Fiqih, IPA, IPS, dan lain sebagainya. Dan penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) ini dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, dari sekolah dasar (SD/MI), menengah (SMP), maupun sampai perguruan tinggi.

Selain didukung oleh berbagai penelitian-penelitian terdahulu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Trianto bahwa metode Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran Kooperatif, dimana tujuan pokok dari pembelajaran kooperatif ini adalah untuk memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.<sup>62</sup>

Meningkatnya hasil belajar siswa dalam metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terjadi karena pada setiap tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ini dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dan siswa dituntut untuk bisa mengerti dan memahami materi ketika mereka beraktivitas dalam TGT pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa

---

<sup>62</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 57

setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, dapat dikatakan hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar.

Selain meningkatnya hasil belajar disebabkan oleh perlakuan. Dalam pembelajaran menggunakan metode (TGT) terdapat beberapa kelebihan, yaitu (1) dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya (2) rasa percaya diri siswa semakin tinggi, (3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain semakin kecil, (6) motivasi belajar siswa bertambah, (5) pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran, (6) kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan, dan (7) meningkatkan budi kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.<sup>63</sup>

Dalam penelitian ini telah diketahui bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada subtema usaha pelestarian lingkungan. Hal ini dikarenakan metode Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial, maupun bahasa. Dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) sampai pada perguruan tinggi.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Dwi Ariyani, Skripsi, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur*, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016, hal. 30-31

<sup>64</sup> Suyanto & Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, ( Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 83

Selain itu, metode Teams Games Tournament (TGT) menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya teori yang menyatakan bahwa Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melihat perbedaan status, melibatkan peran serta siswa sebagai tutor sebaya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih santai, menyenangkan dan mengandung unsur reinforcement selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>65</sup>

Dengan demikian kegiatan pembelajaran sebagian besar berpusat pada siswa. Siswa berperan aktif dalam pembelajaran, karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya masing-masing. Hal ini yang menjadi ciri akhir dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pembelajaran kooperatif lainnya. Inilah yang membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang akhirnya dapat memenuhi tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa.

Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.<sup>66</sup> Di dalam kelompok, siswa belajar untuk saling bekerja sama antar kelompok dengan

---

<sup>65</sup> Ibid, Hal. 83

<sup>66</sup> H. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 83

mengembangkan kerja sama antar individu. Pembelajaran ini menggunakan teknik permainan dimana masing-masing kelompok saling bersaing sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan.<sup>67</sup>

Kegiatan pembelajaran seperti ini dapat memberikan pengetahuan yang membekas lebih lama dibenak siswa, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Selain itu, metode Teams Games Tournament (TGT) juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dalam diri siswa untuk menularkan ilmu yang telah dipelajari kepada anggota-anggota kelompoknya. Slavin berpendapat bahwa “Teams Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor untuk mengukur kemajuan individu, dimana setiap siswa berlomba untuk mewakili tim mereka dengan anggota tim yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.”<sup>68</sup>

Jadi, berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa, di dalam penelitian ini metode Teams Games Tournament (TGT) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

---

<sup>67</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2011), Hal. 92).

<sup>68</sup> Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2005), Hal. 163

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh tentang pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar pada subtema usaha pelestarian lingkungan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Tingkah hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi yaitu 80,5 daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu 71 pada subtema Usaha Pelestarian Lingkungan.
2. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,008 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dan di tujukan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) pada subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan pengalaman dalam proses belajar mengajar yang terjadi selama penelitian, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

### 3. Bagi sekolah

Bagi pihak sekolah agar meningkatkan kualitas guru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan pengelolaan yang baik. Dengan mengadakan berbagai pelatihan-pelatihan untuk guru yang dapat menjadikan guru menjadi profesional dan berkualitas.

### 2. Bagi guru

Diharapkan bagi guru untuk lebih berupaya memperbaiki dan mengembangkan penggunaan metode dalam proses pembelajaran dan harus lebih bisa mengondisikan kelas sehingga terjalin komunikasi dua arah antara guru dan siswa

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang akan meneliti dengan jenis yang sama, yaitu mengenai pengaruh metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar, hendaknya menambah bahasan penelitian. Dan perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan indikator yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, Dwi, Skripsi, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur*, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016, hal. 30-31
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Darmasyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dzamarah & Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. 2014. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya


- Martimis & Yamin. 2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas (Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran)*. Jakarta: Gaung Prasada.
- Mufarokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras
- Muhammad, Arif. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). (Muhammad arifin.blogspot.co.id, diakses pada tanggal 28 April 2018)
- Noor, Juliansyah Noor. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sahaya, Irwan. *Tujuan & Karakteristik Kurikulum 2013* (irwansahaya.blogspot.co.id/2016/04/tujuan-dan-karakteristik-2013.html?m=1) diakses 7 September 2017 jam 18.02
- Sanjana, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Siswoyo, Dwi. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*. Bandung : Nusa Media
- Sudirman. 1981. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Tiga Serangkai.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suryabrata, Sumadi Suryabrata. 2005. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suyanto & Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional* Jakarta: Erlangga Tim Dosen FIK-IKIP Malang. 1987. *Pengantar Dasar-Dasar Pendidikan*. Malang: Usaha Nasional
- Thabroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Triyanto. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penebit Ombak
- Buku Pedoman Siswa Tema 8 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum).



# LAMPIRAN

**Lampiran 1. Bukti Konsultasi Skripsi**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
 http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email : fitk@uin-malang.ac.id

---

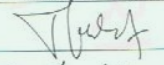
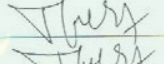
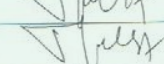
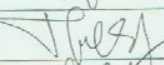
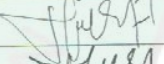
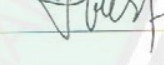
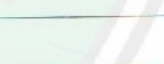
**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nama : DINA FITRIYAH

NIM : 14140016

Judul : Pengaruh Metode Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Perawatan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang

Dosen Pembimbing : Lukhfaya Fathu Pugposari, M.E

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	3/09/2018	instrumen penelitian	
2.	17/04/2018	Revisi Bab 1, 2, 3, 4	
3.	23/04/2018	Revisi bab 4, 5	
4.	26/04/2018	Revisi Bab 5, 6	
5.	09/05/2018	Revisi Bab 6, Abstrak	
6.	11/05/2018	Revisi Abstrak	
7.	14/05/2018	ACC	
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, ..... 20.....

Mengetahui  
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
 NIP. 197608032006041001

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : *Ag* /Un.03.1/TL.00.1/02/2018 09 Februari 2018  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala MI Yaspuri Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Dina Fitriyah  
NIM : 14140016  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Di MI Yaspuri Malang  
Lama Penelitian : Februari 2018 sampai dengan April 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

  
Dekan  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.  
NIP. 19650617 199803 1 003

Tembusan :  
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI  
2. Arsip

### Lampiran 3 Daftar Nama Siswa

#### Kelas 5 A (Kontrol)

No	Nama Siswa	P/L
1	Abi Krisna Ahmad Tyas	L
2	Alfan Huda Ramadhan	L
3	Alif Munirul Haq	P
4	Audrey Syafa Safira	L
5	Alvin Chiko Ardana	L
6	Azmi Ally Azizi	L
7	Chalimatussa'adah	P
8	Danis Maulid Abriansyah	L
9	Dimas Setiawan	L
10	Faizzul Awwal	L
11	Ghazy Daffa Daqilulloh Ustomo	L
12	Hadana Mahara Addini	P
13	Hafizal Shidqy Firmansyah	L
14	Hana Balqis Riandini	P
15	Muhammad Haidar Aqsa	L
16	Ihya Ulumuddin Al Halimi	L
17	Miftah Sakinah Abidah Cahyani	P
18	Naufal Pratama Annadzir	L
19	Rafael Putra Pamungkas	L
20	Risqueena Fitriana	P

5 B (Eksperimen)

No	Nama Siswa	P/L
1	M. Deny Setyawan	L
2	M. Firdaus Brilliant Anwar	L
3	M. Louis Bintang Gifarel	L
4	M. Rayhan Fajar Ramadhan	L
5	Maylin Dwi C	P
6	Mutiara Putri Azizah	P
7	Naufal Asfa Eka Nur Haq	L
8	Nurul Silviana	P
9	Putra Agus Pratama	L
10	Rio Firdaus Islami	L
11	Roland Ardian Saputra	L
12	Salwa Salsabila	P
13	Syarif Shobabul Munir	L
14	Zilky Adam Dimas Arengga	L
15	Hilmi Abid Widyadhana	L
16	Izzaty Yuga Gazzany	P
17	Reno Abid N	L
18	Ahmad Riki Fauzi	L
19	Vannya Dina Xaviera	P
20	Natasya Shabrina Saskia Putri	P

## Lampiran 4 Instrumen Validasi Soal

### VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA (PRE TEST)

#### ETUNJUK:

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dan saran dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang ditentukan.
2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan item dalam angket/kuesioner ini, mohon ditulis langsung pada naskah soal.
3. Setiap butir soal, berikan skor 1, 2, 3 atau 4. Skor 4 berarti kriteria penulisan soal telah dipenuhi dengan sempurna, dan skor 1 jika kriteria tersebut tidak dipenuhi.

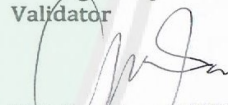
No	Kriteria Penulisan Soal (Ganda)	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi penyusunan soal	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4
2	Indikator yang diujikan sudah dipilih sesuai dengan urgensi, kontinuitas, relevansi dan keterpakaian	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3
3	Pengecoh berfungsi (ada beberapa option yang hampir benar)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	Hanya ada satu jawaban yang benar	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4
5	Pokok soal dirumuskan dengan jelas dan tegas	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Pokok soal <b>TIDAK</b> mengarah ke jawaban yang benar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Pokok soal <b>TIDAK</b> mengandung pernyataan negatif-ganda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Option homogen dan logis ditinjau dari segi materi	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
9	Panjang rumusan option relatif sama. Jika option tidak sama panjang, telah diurutkan dari yang terpendek ke yang terpanjang atau sebaliknya	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
10	Option tidak mengandung stemen "Semua jawaban benar/salah"	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Option berbentuk angka telah diurutkan dari terkecil ke terbesar, atau sebaliknya										
12	Gambar, grafik dan stimulus dinyatakan dengan jelas dan berfungsi dengan baik										
13	Butir soal tidak bergantung kepada jawaban soal sebelumnya	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4
14	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
15	Bahasa komunikatif	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4
16	Rumusan pokok soal tidak mengandung ungkapan yang bermakna tidak pasti, misal sebaiknya, pada umumnya, kadang-kadang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	Tidak menggunakan idiom-idoam lokal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	<b>SKOR TOTAL</b>	50	53	52	46	54	49	54	52	51	53

SKOR TOTAL : 514

REKOMENDASI : .....

Malang, 04 April 2018

Validator



M. Irfan Islamy, M.Pd  
NIP. 198710252015031002

**VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA (POST TEST)**

**PETUNJUK:**

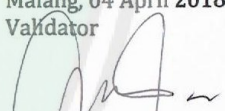
1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dan saran dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang ditentukan.
2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan item dalam angket/kuesioner ini, mohon ditulis langsung pada naskah soal.
3. Setiap butir soal, berikan skor 1, 2, 3 atau 4. Skor 4 berarti kriteria penulisan soal telah dipenuhi dengan sempurna, dan skor 1 jika kriteria tersebut tidak dipenuhi.

No	Kriteria Penulisan Soal (Ganda)	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi penyusunan soal	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
2	Indikator yang diujikan sudah dipilih sesuai dengan urgensi, kontinuitas, relevansi dan keterpakaian	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
3	Pengecoh berfungsi (ada beberapa option yang hampir benar)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	Hanya ada satu jawaban yang benar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Pokok soal dirumuskan dengan jelas dan tegas	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4
6	Pokok soal <b>TIDAK</b> mengarah ke jawaban yang benar	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
7	Pokok soal <b>TIDAK</b> mengandung pernyataan negatif-ganda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Option homogen dan logis ditinjau dari segi materi	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
9	Panjang rumusan option relatif sama. Jika option tidak sama panjang, telah diurutkan dari yang terpendek ke yang terpanjang atau sebaliknya	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
10	Option tidak mengandung stetemem "Semua jawaban benar/salah"	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Option berbentuk angka telah diurutkan dari terkecil ke terbesar, atau sebaliknya										
12	Gambar, grafik dan stimulus dinyatakan dengan jelas dan berfungsi dengan baik										
13	Butir soal tidak bergantung kepada jawaban soal sebelumnya	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
14	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
15	Bahasa komunikatif	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4
16	Rumusan pokok soal tidak mengandung ungkapan yang bermakna tidak pasti, misal sebaiknya, pada umumnya, kadang-kadang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	Tidak menggunakan idiom-idoam lokal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	<b>SKOR TOTAL</b>	52	54	55	49	55	52	54	54	50	55

SKOR TOTAL : 530

REKOMENDASI : .....

Malang, 04 April 2018  
 Validator

  
 M. Irfan Islamy, M.Pd  
 NIP. 198710252015031002

F MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PUSAT PERPUSTAKAAN

**Lampiran 5 Lembar hasil *pretest* siswa kelas kontrol**

Kelas 5

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 3 : Usaha Pelestarian Lingkungan

Pembelajaran :1-4

Nama : *Abi kerisna ahmat tiyas*

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar !**

1. Persyaratan air bersih meliputi tiga komponen diantaranya adalah, kecuali...
  - a. Komponen fisik, komponen alami, komponen kimiawi
  - b. Komponen kimiawi, komponen mikrobiologi, komponen hidrologi
  - c. Komponen fisik, komponen alami, komponen mikrobiologi
  - d. Komponen kimiawi, komponen fisik, komponen mikrobiologi
2. Tidak mengandung kuman-kuman penyakit seperti disentri, tipus dan kolera, termasuk syarat dari komponen...
  - a. Kimiawi
  - b. Alami
  - c. Fisik
  - d. mikrobiologi
3. Apa yang menyebabkan persediaan air bersih semakin berkurang...
  - a. Banyak manusia yang membuang-buang air
  - b. Cadangan air di dalam tanah berkurang
  - c. Adanya pemborosan air
  - d. Air banyak dicerimari oleh limbah
4. Di desa Pak Toha terjadi kerisi air bersih, tindakan apa yang bisa dilakukan oleh Pak Toha untuk mengatasi terjadinya air bersih, kecuali...
  - a. Membangun rumah di pinggir sungai
  - b. Membuat resapan air
  - c. Menanam pohon di lahan yang kosong
  - d. Menghemat penggunaan air
5. Seorang petani sedang menanam padi di sawahnya lalu memberi pupuk di sela-sela tanaman padi. Pada saat padi sudah menguning tulah saatnya petani

memanen dan hasil panennya lalu dijual. Dari ilustrasi tersebut, si petani telah melakukan kegiatan....

- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Penjualan
6. Kegiatan pertanian, kegiatan pertambangan, kegiatan jasa merupakan contoh dalam kegiatan...
- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Distributor
7. Berikut yang termasuk kegiatan konsumsi adalah...
- a. Menjual roti di pasar
  - b. Menanam padi di sawah
  - c. Menyalurkan sembako ke desa
  - d. Memakan nasi di warung
8. Keterlambatan pengiriman barang/distributor dapat merugikan...
- a. Produsen, distributor dan konsumen
  - b. Produsen
  - c. Distributor
  - d. Konsumen
9. Sikap yang benar dalam menyikapi keragaman jenis usaha di Indonesia adalah...
- a. Saling menjatuhkan usaha masing-masing orang
  - b. Menjaga kerukunan masing-masing orang yang melakukan usaha
  - c. Tidak peduli dengan keberadaan masing-masing orang yang melakukan usaha
  - d. Memecah belah persaudaraan masing-masing orang yang melakukan usaha
10. Keragaman jenis usaha ekonomi menimbulkan keragaman...
- a. Agama
  - b. Budaya
  - c. Sosial
  - d. Bahasa

## Lampiran 6. Lembar hasil *postests* kelas kontrol

Kelas 5

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 3 : Usaha Pelestarian Lingkungan

Pembelajaran : 1-4

Nama : *Abi khrana ahmat hofas*

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar !**

1. Tidak mengandung zat-zat kimiawi yang berlebihan, tidak mengandung bahan kimiawi yang mengandung racun, pH air antara 6,5-9,2. Syarat tersebut termasuk dalam....
  - a. Syarat fisik
  - b. Syarat kimiawi
  - c. Syarat Hidrologi
  - d. Syarat mikrobiologi
  - e. Syarat psikologi
2. Kualitas air bersih secara fisik harus mempunyai syarat-syarat, yaitu...
  - a. Cukup yodium
  - b. Tidak beracun
  - c. Tidak mengandung kuman-kuman penyakit
  - d. Suhu antara 10o-25o C (sejuk)
  - e. pH (derajat keasaman) air antara 6,5 – 9,2
3. Berikut merupakan cara mudah menghemat pemakaian air bersih, *kecuali*...
  - a. Jangan biarkan air keran mengalir
  - b. Hemat air saat mencuci piring
  - c. Menghemat air saat mencuci pakaian
  - d. Menyiram bunga dengan air kran
  - e. Membiarkan air mengalir saat gosok gigi
4. Wawan berasal dari kota yang sering mengalami krisis air bersih ketika musim kemarau. beberapa bulan kemudian akhirnya di kota wawan turunlah hujan yang sangat lebat sampai berhari-hari. Untuk mencegah terjadinya krisis air bersih lagi ketika musim kemarau, apa yang dapat dilakukan wawan dan keluarganya ketika musim hujan, *kecuali*...
  - a. Bermain dengan air hujan
  - b. Mencuci sepeda motor menggunakan air hujan
  - c. Membuat penampungan air hujan
  - d. Membuat lahan resapan air hujan
  - e. Berdiam diri di dalam rumah

5. Mengurangi atau menghabiskan nilai barang dan jasa merupakan...
- Pengertian distribusi
  - Tujuan konsumsi
  - Bagian distribusi
  - Pengertian konsumsi
  - Tujuan distributor
6. Perusahaan tahu membeli kedelai sebagai bahan dasar pembuatan tahu. Hal tersebut merupakan kegiatan ekonomi...
- Produksi
  - Konsumsi
  - Distribusi
  - Pembelian
  - Penjualan
7. Selain sebagai pegawai negeri, Pak Rahmad juga mendirikan toko kelontong. Kegiatan Pak Rahmad tersebut termasuk dalam kegiatan...
- Produksi
  - Produsen
  - Konsumsi
  - Konsumen
  - Distributor
8. Dalam kegiatan ekonomi, seseorang disebut distributor adalah...
- Menyimpan sebagian penghasilan
  - Meningkatkan nilai guna suatu barang
  - Menyalurkan barang atau jasa ke konsumen
  - Menggunakan atau menghabiskan suatu barang dan jasa
  - Membantu menjualkan barang ke orang lain
9. Adanya keragaman jenis usaha di Indonesia...kebudayaan di Indonesia.
- Memperkaya
  - Menyulitkan
  - Menyuburkan
  - Memecah-mecah
  - Memperlambat
10. Di Indonesia terdapat berbagai pekerjaan ada yang menjadi guru, pedagang, penjahit dan lain sebagainya. Bagaimana cara menyikapi keragaman pekerjaan tersebut...
- Saling bermusuhan
  - Saling menghormati
  - Saling menghargai dengan uang
  - Saling bersaing secara kotor
  - Saling mencaci

**Lampiran 7 Lembar hasil *pretest* kelas eksperimen**

Kelas 5b.

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 3 : Usaha Pelestarian Lingkungan

Pembelajaran :1-4

Nama : Melindewi Cahyaning tyas

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar !**

1. Persyaratan air bersih meliputi tiga komponen diantaranya adalah, kecuali...
  - a. Komponen fisik, komponen alami, komponen kimiawi
  - b. Komponen kimiawi, komponen mikrobiologi, komponen hidrologi
  - c. Komponen fisik, komponen alami, komponen mikrobiologi
  - d. Komponen kimiawi, komponen fisik, komponen hidrologi
2. Tidak mengandung kuman-kuman penyakit seperti disentri, tipuss dan kolera, termasuk syarat dari komponen...
  - a. Kimiawi
  - b. Alami
  - c. Fisik
  - d. mikrobiologi
3. Apa yang menyebabkan persediaan air bersih semakin berkurang...
  - a. Banyak manusia yang membuang-buang air
  - b. Cadangan air di dalam tanah berkurang
  - c. Adanya pemborosan air
  - d. Air banyak dicerimari oleh limbah
4. Di desa Pak Toha terjadi kerisi air bersih, tindakan apa yang bisa dilakukan oleh Pak Toha untuk mengatasi terjadinya air bersih, kecuali...
  - a. Membangun rumah di pinggir sungai
  - b. Membuat resapan air
  - c. Menanam pohon di lahan yang kosong
  - d. Menghemat penggunaan air
5. Seorang petani sedang menanam padi di sawahnya lalu memberi pupuk di sela-sela tanaman padi. Pada saat padi sudah menguning telah saatnya petani

memanen dan hasil panennya lalu dijual. Dari ilustrasi tersebut, si petani telah melakukan kegiatan....

- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Penjualan
6. Kegiatan pertanian, kegiatan pertambangan, kegiatan jasa merupakan contoh dalam kegiatan...
- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Distributor
7. Berikut yang termasuk kegiatan konsumsi adalah...
- a. Menjual roti di pasar
  - b. Menanam padi di sawah
  - c. Menyalurkan sembako ke desa
  - d. Memakan nasi di warung
8. Keterlambatan pengiriman barang/distributor dapat merugikan...
- a. Produsen, distributor dan konsumen
  - b. Produsen
  - c. Distributor
  - d. Konsumen
9. Sikap yang benar dalam menyikapi keragaman jenis usaha di Indonesia adalah...
- a. Saling menjatuhkan usaha masing-masing orang
  - b. Menjaga kerukunan masing-masing orang yang melakukan usaha
  - c. Tidak peduli dengan keberadaan masing-masing orang yang melakukan usaha
  - d. Memecah belah persaudaraan masing-masing orang yang melakukan usaha
10. Keragaman jenis usaha ekonomi menimbulkan keragaman...
- a. Agama
  - b. Budaya
  - c. Sosial
  - d. Bahasa

## Lampiran 8 Lembar hasil *postest* kelas eksperimen

Kelas 5

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 3 : Usaha Pelestarian Lingkungan

Pembelajaran : 1-4

Nama : Melin dewi c.t. 06.

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar !**

1. Tidak mengandung zat-zat kimiawi yang berlebihan, tidak mengandung bahan kimiawi yang mengandung racun, pH air antara 6,5-9,2. Syarat tersebut termasuk dalam....
  - a. Syarat fisik
  - b. Syarat kimiawi
  - c. Syarat Hidrologi
  - d. Syarat mikrobiologi
  - e. Syarat psikologi
2. Kualitas air bersih secara fisik harus mempunyai syarat-syarat, yaitu...
  - a. Cukup yodium
  - b. Tidak beracun
  - c. Tidak mengandung kuman-kuman penyakit
  - d. Suhu antara 10o-25o C (sejuk)
  - e. pH (derajat keasaman) air antara 6,5 – 9,2
3. Berikut merupakan cara mudah menghemat pemakaian air bersih, *kecuali*...
  - a. Jangan biarkan air keran mengalir
  - b. Hemat air saat mencuci piring
  - c. Menghemat air saat mencuci pakaian
  - d. Menyiram bunga dengan air kran
  - e. Membiarkan air mengalir saat gosok gigi
4. Wawan berasal dari kota yang sering mengalami krisis air bersih ketika musim kemarau. beberapa bulan kemudian akhirnya di kota wawan turunlah hujan yang sangat lebat sampai berhari-hari. Untuk mencegah terjadinya krisis air bersih lagi ketika musim kemarau, apa yang dapat dilakukan wawan dan keluarganya ketika musim hujan, *kecuali*...
  - a. Bermain dengan air hujan
  - b. Mencuci sepeda motor menggunakan air hujan
  - c. Membuat penampungan air hujan
  - d. Membuat lahan resapan air hujan
  - e. Berdiam diri di dalam rumah

B = 8

5. Mengurangi atau menghabiskan nilai barang dan jasa merupakan...
- Pengertian distribusi
  - Tujuan konsumsi
  - Bagian distribusi
  - Pengertian konsumsi
  - Tujuan distributor
6. Perusahaan tahu membeli kedelai sebagai bahan dasar pembuatan tahu. Hal tersebut merupakan kegiatan ekonomi...
- Produksi
  - Konsumsi
  - Distribusi
  - Pembelian
  - Penjualan
7. Selain sebagai pegawai negeri, Pak Rahmad juga mendirikan toko kelontong. Kegiatan Pak Rahmad tersebut termasuk dalam kegiatan...
- Produksi
  - Produsen
  - Konsumsi
  - Konsumen
  - Distributor
8. Dalam kegiatan ekonomi, seseorang disebut distributor adalah...
- Menyimpan sebagian penghasilan
  - Meningkatkan nilai guna suatu barang
  - Menyalurkan barang atau jasa ke konsumen
  - Menggunakan atau menghabiskan suatu barang dan jasa
  - Membantu menjualkan barang ke orang lain
9. Adanya keragaman jenis usaha di Indonesia...kebudayaan di Indonesia.
- Memperkaya
  - Menyulitkan
  - Menyuburkan
  - Memecah-mecah
  - Memperlambat
10. Di Indonesia terdapat berbagai pekerjaan ada yang menjadi guru, pedagang, penjahit dan lain sebagainya. Bagaimana cara menyikapi keragaman pekerjaan tersebut...
- Saling bermusuhan
  - Saling menghormati
  - Saling menghargai dengan uang
  - Saling bersaing secara kotor
  - Saling mencaci

5. Mengurangi atau menghabiskan nilai barang dan jasa merupakan...
- Pengertian distribusi
  - Tujuan konsumsi
  - Bagian distribusi
  - Pengertian konsumsi
  - Tujuan distributor
6. Perusahaan tahu membeli kedelai sebagai bahan dasar pembuatan tahu. Hal tersebut merupakan kegiatan ekonomi...
- Produksi
  - Konsumsi
  - Distribusi
  - Pembelian
  - Penjualan
7. Selain sebagai pegawai negeri, Pak Rahmad juga mendirikan toko kelontong. Kegiatan Pak Rahmad tersebut termasuk dalam kegiatan...
- Produksi
  - Produsen
  - Konsumsi
  - Konsumen
  - Distributor
8. Dalam kegiatan ekonomi, seseorang disebut distributor adalah...
- Menyimpan sebagian penghasilan
  - Meningkatkan nilai guna suatu barang
  - Menyalurkan barang atau jasa ke konsumen
  - Menggunakan atau menghabiskan suatu barang dan jasa
  - Membantu menjualkan barang ke orang lain
9. Adanya keragaman jenis usaha di Indonesia...kebudayaan di Indonesia.
- Memperkaya
  - Menyulitkan
  - Menyuburkan
  - Memecah-mecah
  - Memperlambat
10. Di Indonesia terdapat berbagai pekerjaan ada yang menjadi guru, pedagang, penjahit dan lain sebagainya. Bagaimana cara menyikapi keragaman pekerjaan tersebut...
- Saling bermusuhan
  - Saling menghormati
  - Saling menghargai dengan uang
  - Saling bersaing secara kotor
  - Saling mencaci

**Lampiran 9 Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen**

Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol (5A)

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1	Abi Krisna Ahmad Tyas	70	70
2	Alfan Huda Ramadhan	40	60
3	Alif Munirul Haq	50	60
4	Audrey Syafa Safira	80	80
5	Alvin Chiko Ardana	70	80
6	Azmi Ally Azizi	70	90
7	Chalimatussa'adah	80	80
8	Danis Maulid Abriansyah	40	60
9	Dimas Setiawan	50	70
10	Faizzul Awwal	30	70
11	Ghazy Daffa Daqilulloh Ustomo	80	90
12	Hadana Mahara Addini	70	60
13	Hafizal Shidqy Firmansyah	80	80
14	Hana Balqis Riandini	50	60
15	Muhammad Haidar Aqsa	60	70
16	Ihya Ulumuddin Al Halimi	50	60
17	Miftah Sakinah Abidah Cahyani	50	70
18	Naufal Pratama Annadzir	70	80
19	Rafael Putra Pamungkas	50	60
20	Risqueena Fitriana	50	70

Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen (5B)

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1	M. Deny Setyawan	60	80
2	M. Firdaus Brilliant Anwar	60	90
3	M. Louis Bintang Gifarel	50	70
4	M. Rayhan Fajar Ramadhan	70	80
5	Maylin Dwi C	60	80
6	Mutiara Putri Azizah	70	80
7	Naufal Asfa Eka Nur Haq	60	80
8	Nurul Silviana	60	90
9	Putra Agus Pratama	40	70
10	Rio Firdaus Islami	50	90
11	Roland Ardian Saputra	70	90
12	Salwa Salsabila	70	90
13	Syarif Shobabul Munir	60	70
14	Zilky Adam Dimas Arengga	50	80
15	Hilmi Abid Widyadhana	60	90
16	Izzaty Yuga Gazzany	70	80
17	Reno Abid N	50	70
18	Ahmad Riki Fauzi	60	70
19	Vannya Dina Xaviera	60	70
20	Natasya Shabrina Saskia Putri	70	80

**Lampiran 10 RPP kelas kontrol****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : MI YASPURI  
 Kelas/Semester : V/2 (dua)  
 Tema : Lingkungan sahabat kita  
 Subtema 3 : Usaha Pelestarian Lingkungan  
 Pembelajaran ke- : 1  
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 (2 JP)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar & Indikator Perencanaan Kegiatan**

Kompetensi Dasar	IPK
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	3.8.1 Menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi 4.8.1 Menyajikan kembali peristiwa yang terdapat pada teks fiksi
<b>IPA</b> 3.8 Menganalisis siklus air dan	3.8.1 Menyebutkan faktor-faktor yang

dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	mempengaruhi siklus air
4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1 Membuat karya tentang skema siklus air

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan dan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air dengan benar.
3. Melalui kegiatan mencoba, siswa mampu membuat kesimpulan tentang terjadinya air tanah dan air permukaan.

### D. Materi Pembelajaran

1. Persyaratan air bersih

### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab

### F. Media/Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Papan tulis dan spidol

Bahan : -

Sumber Belajar : (Kurikulum K13 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014)  
Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).  
Hal. 97-103

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa dengan cara mengabsen</li> <li>4. Guru mengaitkan materi minggu lalu dengan materi yang akan diajarkan</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran</li> <li>7. Guru menyampaikan teknik-teknik penilaian dalam pembelajaran</li> </ol>	5 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyuruh siswa mengamati gambar uang ada di awal Subtema 3</li> <li>2. Siswa mengamati gambar pada awal Subtema 3</li> <li>3. Dengan bimbingan guru siswa membahas tentang berbagai kondisi lingkungan pada gambar</li> <li>4. Guru mengaitkan kondisi lingkungan dengan ketersediaan air bersih</li> <li>5. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang kegunaan air</li> <li>6. Siswa menjawab secara bergantian</li> <li>7. Guru menjelaskan tentang persyaratan air bersih</li> <li>8. Siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan persyaratan air bersih</li> <li>9. Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa untuk mempelajari ulang materi yang sudah dijelaskan</li> <li>10. Siswa mempelajari materi yang sudah dijelaskan</li> <li>11. Guru memberikan beberapa soal secara lisan tentang materi yang sudah dijelaskan</li> <li>12. Siswa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru</li> </ol>	60 Menit

<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimpulkan bersama-sama tentang materi yang telah diajarkan</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>3. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya yang belum di mengerti</li> <li>4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya</li> <li>5. Guru memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>6. Guru menutup pelajaran dengan doa</li> <li>7. Guru mengucapkan salam penutup</li> </ol>	<b>5 Menit</b>
----------------	--	----------------

## H. Penilaian

1. Prosedur Penilaian
  - Penilaian proses : dilaksanakan selama KBM berlangsung
  - Penilaian hasil : dilaksanakan pada akhir pembelajaran
2. Teknik Penilaian
  - Proses : perbuatan
  - Hasil : tes tulis
3. Jenis penilaian
  - Proses : non test
  - Hasil : test
4. Bentuk penilaian
  - Proses : aktivitas
  - Hasil : uraian
5. Alat penilaian
  - Proses : lembar pengamatan dan rubrik penskoran
  - Hasil : soal evaluasi, penskoran, dan kunci jawaban

## LAMPIRAN

- Rangkuman Materi

### Air untuk Kebutuhan Sehari-hari

Sebagian besar (97%) air yang menutupi planet bumi ini berupa air laut. Air laut tidak bagus untuk diminum. Air laut juga tidak dapat digunakan dalam kebanyakan industri dan keperluan rumah tangga. Untunglah 3% air di dunia berupa air segar, yaitu air yang tidak asin dan dapat digunakan untuk minum, memasak, dan mencuci.

Persyaratan air bersih meliputi tiga komponen, yaitu persyaratan secara fisik, secara kimia, dan kandungan mikroba yang terdapat di dalamnya.

#### 1. Persyaratan secara fisik

- Tidak keruh
- Tidak berwarna apapun
- Tidak berasa apapun
- Tidak berbau apapun
- Suhu antara 10-25 derajat C (sejuk)
- Tidak meninggalkan endapan

#### 2. Syarat kimiawi

- Tidak mengandung bahan kimiawi yang mengandung racun
- Tidak mengandung zat-zat kimiawi yang berlebihan
- Cukup yodium
- pH (derajat keasaman) air antara 6,5-9,2

#### 3. Syarat mikrobiologi

- Tidak mengandung kuman-kuman penyakit seperti disentri, tipus, dan kolera

Masyarakat memerlukan air dalam jumlah yang sangat besar. Air yang akan digunakan diambil dari sungai-sungai terdekat atau sumber-sumber air lain seperti sumur. Air dari sungai dan sumber-sumber air dialirkan dan disimpan dalam tangki penampung yang sangat besar. Tangki penampungan berisi air

ditambahkan sejumlah kecil gas *chlorine* untuk membunuh kuman berbahaya. Selanjutnya, air dipompa melalui pipa bawah tanah menuju ke rumah-rumah penduduk. Air inilah yang digunakan untuk keperluan sehari-hari masyarakat.

Sumber air lainnya didapat dari penggalian tanah. Lubang penggalian ini dinamakan sumur. Masyarakat membuat sumur sebagai sumber air untuk keperluan sehari-hari. Dahulu, orang menggunakan timba untuk mengambil air dari sumur. Namun, sekarang kita dapat menggunakan pompa air bertenaga listrik. Dengan pompa itu air dialirkan ke atas melalui pipa menuju ke bak penampung air, kamar mandi, dapur, dan tempat-tempat lain di rumah.



Malang, 3 April 2018

Guru kelas 5A

  
Ari Mistika



## Lampiran 11 RPP Kelas Eksperimen

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI YASPURI
Kelas/Semester	: V/2 (dua)
Tema	: Lingkungan sahabat kita
Subtema 3	: Usaha Pelestarian Lingkungan
Pembelajaran ke-	: 1
Fokus Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, IPA
Alokasi Waktu	: 2 x 35 (2 JP)

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar & Indikator Perencanaan Kegiatan

Kompetensi Dasar	IPK
<b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	3.8.1 Menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi 4.8.1 Menyajikan kembali peristiwa yang terdapat pada teks fiksi

<p><b>IPA</b></p> <p>3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup</p> <p>4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber</p>	<p>3.8.1 Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air</p> <p>4.8.1 Membuat karya tentang skema siklus air</p>
---	---

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan dan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air dengan benar.
3. Melalui kegiatan mencoba, siswa mampu membuat kesimpulan tentang terjadinya air tanah dan air permukaan.

### D. Materi Pembelajaran

1. Persyaratan air bersih

### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, TGT

### F. Media/Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Kertas undian, kertas soal, kertas jawaban, lembar skor, papan tulis dan spidol

Bahan : -

Sumber Belajar : (Kurikulum K13 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014)  
Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).  
Hal. 97-103

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa dengan cara mengabsen</li> <li>4. Guru mengaitkan materi minggu lalu dengan materi yang akan diajarkan</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran</li> <li>7. Guru menyampaikan teknik-teknik penilaian dalam pembelajaran</li> </ol>	5 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati gambar pada awal Subtema 3</li> <li>2. Dengan bimbingan guru siswa membahas tentang berbagai kondisi lingkungan pada gambar</li> <li>3. Guru mengaitkan kondisi lingkungan dengan ketersediaan air bersih</li> <li>4. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang kegunaan air</li> <li>5. Guru menjelaskan tentang persyaratan air bersih</li> <li>6. Siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan persyaratan air bersih</li> <li>7. Guru mengajak siswa untuk melakukan game yaitu TGT (Teams Games Tournament)</li> <li>8. Sebelum permainan dimulai, guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4 orang.</li> <li>9. Dalam pembentukan kelompok dilakukan dengan cara adil, seperti laki-laki gabung dengan perempuan, yang pengetahuannya tinggi gabung dengan yang pengetahuannya sedang dan rendah. Dan lain sebagainya</li> <li>10. Setelah kelompok dibentuk, guru memberikan waktu untuk mempelajari materi yang sudah dijelaskan bersama kelompok masing-masing</li> </ol>	60 Menit

	<p>11. Guru menjelaskan aturan dalam permainan dengan metode TGT, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyediakan 4 meja di depan kelas</li> <li>• Setiap meja di isi oleh masing-masing dari perwakilan kelompok</li> <li>• Untuk setiap perwakilan kelompok yang maju harus mempunyai kemampuan yang sama</li> <li>• Semua perwakilan kelompok mengambil no undian untuk menentukan posisi dalam permainan yang sudah disediakan. Yang mendapatkan undian nomer 1 bertugas memilih nomer soal, membacakan soal dan menjawab soal, undian nomer 2 bertugas untuk menjawab soal yang dibacakan oleh nomer 1 apabila menurut nomer 2 jawaban dari nomer 1 salah, undian nomeer 3 tugasnya sama dengan nomer 2, dan undian no 4 bertugas membacakan kunci jawaban.</li> <li>• Bagi siswa yang jawabannya benar mendapatkan point 1. Untuk penulisan point di tulis oleh masing-masing kelompok dan akan di jumlah ketika proses pembelajaran selesai.</li> <li>• Ketika tahap pertama selesai, di lanjutkan tahap kedua, dimana pada tahap ini terjadi perputaran posisi. Yang awalnya berada di posisi nomer 1 berubah menjadi posisi di nomer 2 dan seterusnya berputar searah jarum jam</li> <li>• Setelah semua pemain selesai, kemudian skor yang diperoleh dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah anggotanya.</li> <li>• Kelompok yang mendapatkan skor paling banyak mendapatkan penghargaan dari guru.</li> </ul>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimpulkan bersama-sama tentang materi yang telah diajarkan</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>3. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya yang belum di mengerti</li> </ol>	5 Menit

	4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya 5. Guru memberikan motivasi kepada siswa 6. Guru menutup pelajaran dengan doa 7. Guru mengucapkan salam penutup	
--	--	--

## H. Penilaian

### 1. Prosedur Penilaian

- Penilaian proses : dilaksanakan selama KBM berlangsung
- Penilaian hasil : dilaksanakan pada akhir pembelajaran

### 2. Teknik Penilaian

- Proses : perbuatan
- Hasil : tes tulis

### 3. Jenis penilaian

- Proses : non test
- Hasil : test

### 4. Bentuk penilaian

- Proses : aktivitas
- Hasil : uraian

### 5. Alat penilaian

- Proses : lembar pengamatan dan rubrik penskoran
- Hasil : soal evaluasi, penskoran, dan kunci jawaban

## LAMPIRAN

- Rangkuman Materi

### Air untuk Kebutuhan Sehari-hari

Sebagian besar (97%) air yang menutupi planet bumi ini berupa air laut. Air laut tidak bagus untuk diminum. Air laut juga tidak dapat digunakan dalam kebanyakan industri dan keperluan rumah tangga. Untunglah 3% air di dunia berupa air segar, yaitu air yang tidak asin dan dapat digunakan untuk minum, memasak, dan mencuci.

Persyaratan air bersih meliputi tiga komponen, yaitu persyaratan secara fisik, secara kimia, dan kandungan mikroba yang terdapat di dalamnya.

#### 4. Persyaratan secara fisik

- Tidak keruh
- Tidak berwarna apapun
- Tidak berasa apapun
- Tidak berbau apapun
- Suhu antara 10-25 derajat C (sejuk)
- Tidak meninggalkan endapan

#### 5. Syarat kimiawi

- Tidak mengandung bahan kimiawi yang mengandung racun
- Tidak mengandung zat-zat kimiawi yang berlebihan
- Cukup yodium
- pH (derajat keasaman) air antara 6,5-9,2

#### 6. Syarat mikrobiologi

- Tidak mengandung kuman-kuman penyakit seperti disentri, tipus, dan kolera

Masyarakat memerlukan air dalam jumlah yang sangat besar. Air yang akan digunakan diambil dari sungai-sungai terdekat atau sumber-sumber air lain seperti sumur. Air dari sungai dan sumber-sumber air dialirkan dan disimpan dalam tangki penampung yang sangat besar. Tangki penampungan berisi air ditambahkan sejumlah kecil gas *chlorine* untuk membunuh kuman berbahaya. Selanjutnya, air dipompa melalui pipa bawah tanah menuju ke rumah-rumah penduduk. Air inilah yang digunakan untuk keperluan sehari-hari masyarakat.

Sumber air lainnya didapat dari penggalian tanah. Lubang penggalian ini dinamakan sumur. Masyarakat membuat sumur sebagai sumber air untuk keperluan sehari-hari. Dahulu, orang menggunakan timba untuk mengambil air dari sumur. Namun, sekarang kita dapat menggunakan pompa air bertenaga listrik. Dengan pompa itu air dialirkan ke atas melalui pipa menuju ke bak penampung air, kamar mandi, dapur, dan tempat-tempat lain di rumah.



Kepala MI YASPURI



Drs. Sunadi

Malang, 9 April 2018

Guru kelas 5B

Dra. Sumartini

**Lampiran 12 Tabel Uji Normalitas**

Uji Normalitas Chi-Square *Pretest*

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil pretest kontrol * hasil pretest eksperimen	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

**hasil pretest kontrol \* hasil pretest eksperimen Crosstabulation**

Count		hasil pretest eksperimen				Total
		40	50	60	70	
		hasil pretest kontrol	30	0	1	
	40	0	0	2	0	2
	50	1	3	1	2	7
	60	0	0	1	0	1
	70	0	0	3	2	5
	80	0	0	2	2	4
Total		1	4	9	6	20

**Chi-Square Tests**

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	15.397 <sup>a</sup>	15	.423
Likelihood Ratio	17.534	15	.288
Linear-by-Linear Association	4.348	1	.037
McNemar-Bowker Test	.	.	. <sup>b</sup>
N of Valid Cases	20		

a. 24 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,05.

b. Computed only for a PxP table, where P must be greater than 1.

### Uji Normalitas Chi-Square *Posttest*

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil posttest kontrol * hasil posttest eksperimen	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

#### hasil posttest kontrol \* hasil posttest eksperimen Crosstabulation

Count		hasil posttest eksperimen			Total
		70	80	90	
hasil posttest kontrol	60	2	0	5	7
	70	2	3	1	6
	80	2	3	0	5
	90	0	1	1	2
Total		6	7	7	20

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	9.760 <sup>a</sup>	6	.135
Likelihood Ratio	13.827	6	.032
Linear-by-Linear Association	.712	1	.399
McNemar-Bowker Test	.	.	. <sup>b</sup>
N of Valid Cases	20		

a. 12 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,60.

b. Computed only for a PxP table, where P must be greater than 1.

**Lampiran 13 Tabel Uji Hipotesis**

*Uji Hipotesis Paired Sampel T-Test*

**Paired Samples Statistics**

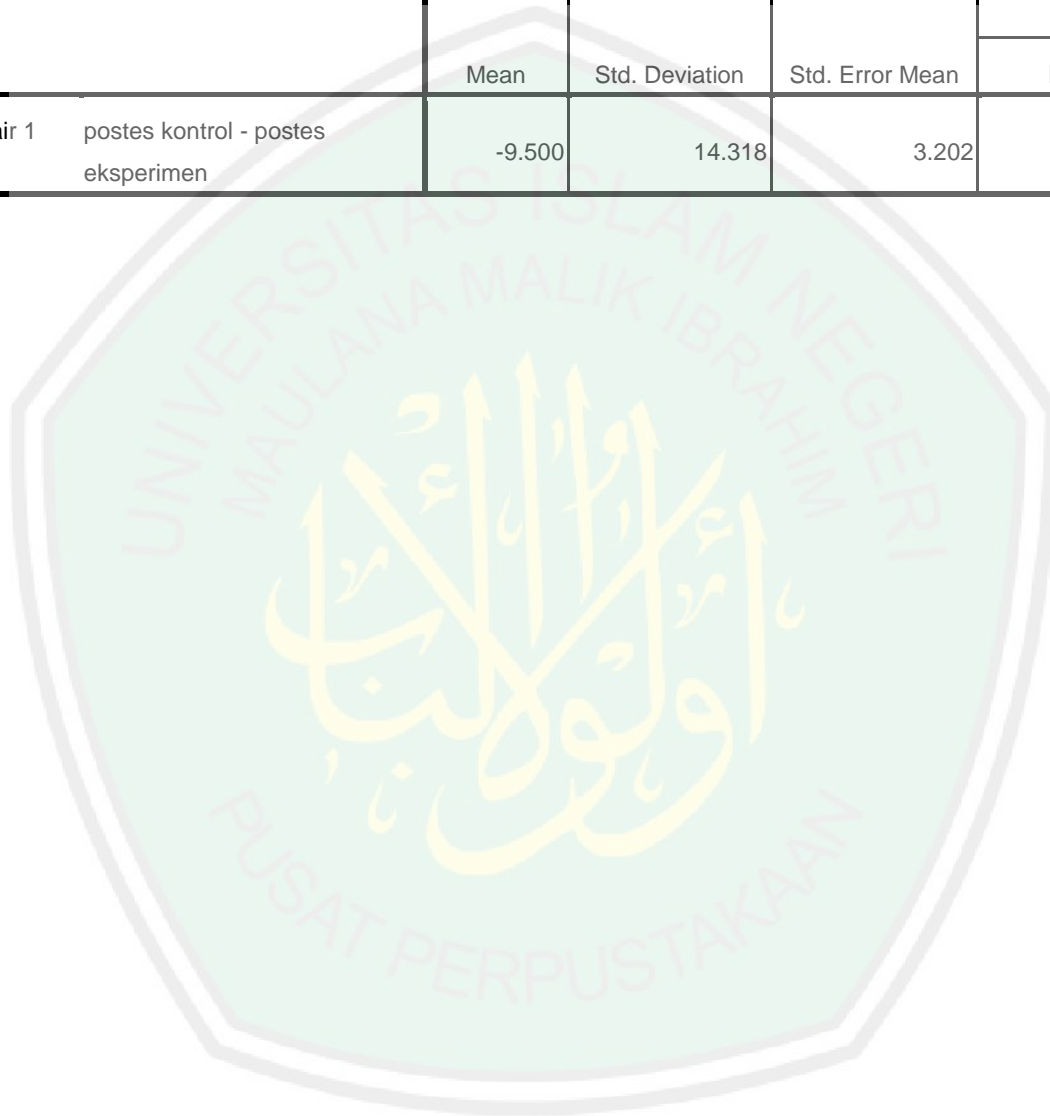
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 postes kontrol	71.00	20	10.208	2.283
postes eksperimen	80.50	20	8.256	1.846

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 postes kontrol & postes eksperimen	20	-.194	.413

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 postes kontrol - postes eksperimen	-9.500	14.318	3.202	-16.201	-2.799	-2.967	19	.008



## Lampiran 14 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Foto 1 dan 2. Pengamatan proses pembelajaran Tematik di kelas 5A dan 5B MI Yaspuri Malang



Foto 3 dan 4. Pelaksanaan *pretest* subtema Usaha Pelestarian Lingkungan kelas 5A dan 5B MI Yaspuri Malang



Foto 5 dan 6 Pelaksanaan *posttest* subtema Usaha Pelestarian Lingkungan kelas 5A dan 5B MI Yaspuri Malang



Foto 7 dan 8 Peneliti menjelaskan materi tentang Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan di kelas 5A dan 5B MI Yaspuri Malang



Foto 9 dan 10 Masing-masing kelompok mempelajari materi yang sudah dijelaskan bersama kelompoknya



Foto 11 dan 12 Perwakilan setiap kelompok mengambil nomer undian untuk menentukan posisi pada meja tournament



Foto 13 dan 14 siswa menempati meja turnamen sesuai dengan nomer undian yang sudah diambil.



Foto 15 dan 16 siswa yang mendapatkan undian nomer 1 mengambil nomer soal yang sudah disediakan



Foto 17 dan 18 siswa menjawab soal secara bergantian



Foto 19 dan 20 siswa yang mendapatkan nomern undian terendah membacakan kunci jawaban



## Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup

### BIODATA MAHASISWA



Nama : Dina Fitriyah  
NIM : 14140016  
TTL : Banyubiru, 28 Februari 1996  
Alamat : Dsn. Air Anakan Ds. Banyubiru Kab. Jembrana-Bali  
Telp : 081233071829  
Alamat Email : [dinafitriyah919@yahoo.com](mailto:dinafitriyah919@yahoo.com)  
Riwayat Pendidikan : SDN 4 Banyubiru  
MTS Negeri Negara  
MAN Negara  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Sedang Menempuh)

Malang, 14 Mei 2018

Mahasiswa,

**Dina Fitriyah**

NIM. 14140016