

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan bangsa dan menjadi modal utama dalam mengatasi berbagai permasalahan dalam kehidupan.¹ Karena dengan adanya suatu pendidikan maka akan meningkatkan sumber daya manusia yang berperan penting dalam kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan sikap serta tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pengajaran dan latihan, proses dari sebuah perbuatan, dan cara mendidik.² Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam upaya perubahan sikap dan tingkah laku melalui bimbingan, pengajaran, serta latihan untuk mempersiapkan masa yang akan datang.

Untuk itu diperlukan sebuah usaha untuk menciptakan sumber daya manusia dalam membentuk kepribadian yang mandiri dan terdidik yang menghasilkan kecerdasan intelektual, emosional, serta spriritual yang besinergi satu sama lain.³ Sama halnya dengan tujuan Negara Indonesia yang ke tiga yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa melalui sebuah sarana yang

¹ Atep Sujana dan Asep Kurnia, *Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2018), hal. 1

² Nurkholis, *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi*, Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1 Nopember 2013, hal. 26

³ W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1987), hal. 149

sangat efektif.⁴ Dalam mewujudkan pendidikan yang efektif diperlukannya sebuah proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai ilmu-ilmu pengetahuan, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari sebuah fenomena alam.⁵ IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli dengan melalui serangkaian proses ilmiah.⁶ Dari beberapa pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu pembelajaran yang memiliki kajian tentang fenomena alam berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses suatu penemuan yang tersusun secara sistematis dan teruji kebenarannya dengan metode ilmiah.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar sangatlah penting karena merupakan sebuah pondasi awal dalam menciptakan peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap ilmiah.⁷ Oleh karena itu, tujuan pembelajaran IPA harus tercapai. Salah satu faktor tercapainya pembelajaran IPA adalah peran dari seorang guru/pendidik. Seorang guru yang profesional harus tepat dalam memilih dan menggunakan strategi, model, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tema atau pokok bahasan serta dengan

⁴ Sutrisno, *Berbagai Pendekatan dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan*, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 5 Januari 2016, hal. 30

⁵ Fatima, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Inkuiri di Kelas II SDN 15 Segedong*, Jurnal Pendidikan Untan, Vol. 2 No. 4 Tahun 2013, hal. 3

⁶ Atep Sujana, *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI Press, 2014), hal. 4

⁷ Tursinawati, *Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh*, Jurnal Pionir, Volume 1, Nomor 1, Juli-Desember 2013, hal. 67

memperhatikan minat belajar yang terdapat pada diri peserta didik.⁸ Karena dengan adanya seorang guru yang professional maka akan terbentuk sebuah pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran IPA khususnya di sekolah dasar untuk pemahaman dan keterampilan berkarya belum mendapat perhatian yang optimal. Hal ini dikarenakan guru kurang kreatif serta inovatif dalam merancang pembelajaran yang dapat mengarahkan peserta didik agar mampu mengaitkan pengalaman di luar kelas dengan pengetahuannya di dalam kelas.⁹ Maka dari itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar seharusnya lebih diperhatikan lagi agar tujuan dari pembelajaran IPA itu sendiri dapat tercapai dan peserta didik dapat menerapkan pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, saat ini masih banyak guru yang penguasaan materinya masih kurang maksimal ditambah dengan tidak menggunakan fasilitas yang ada.¹⁰ Pada penyampaian materi IPA alangkah baiknya bila didukung dengan fasilitas yang ada di sekolah tersebut agar peserta didik lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Dari beberapa permasalahan pembelajaran IPA di atas, dapat menyebabkan minat belajar peserta didik

⁸ Effiyanti Prihatini, *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA*, Jurnal Formatif 7 (2): 171-179 Tahun 2017, hal. 172

⁹ Ni Ketut Suarni, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Projek terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Kuta*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar, Vol. 4 Tahun 2014, hal. 2

¹⁰ Viviantini, dkk, *Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 6 Kayumalue Ngapa*, Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako, Vol. 4 No. 1 Januari 2015, hal. 66

menjadi rendah sehingga tujuan pembelajaran IPA belum tercapai secara maksimal.

Minat menjadi salah satu faktor penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Minat itu sendiri merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan serta mengenang beberapa kegiatan.¹¹ Dari kecenderungan yang tetap inilah timbul suatu kebiasaan yang dilakukan berulang-ulang tanpa adanya sebuah paksaan. Maka dari itu, minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku peserta didik tersebut.

Peserta didik yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan peserta didik yang kurang berminat. Karena apabila bahan yang dipelajari kurang minat, maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik dan sungguh-sungguh sebab tidak menarik baginya.¹² Maka dari itu, minat belajar harus ada pada setiap peserta didik agar peserta didik benar-benar tertarik terhadap pembelajaran khususnya pembelajaran IPA supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai serta hasil belajar pada peserta didik memuaskan. Karena kurangnya minat peserta didik dapat menyebabkan hasil belajar kurang maksimal.

¹¹ Slameto. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal 57

¹² Arvi Riwahyudin, *Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau*, Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 6 Edisi 1, Mei 2015, hal. 10

Hasil belajar itu sendiri merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.¹³ Pengalaman belajar yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan baik di luar kelas maupun di dalam kelas oleh seorang guru. Dari pengalaman belajar itulah, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan serta keahlian yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajarnya adalah yang berhasil mencapai tujuan dari pembelajaran. Sedangkan menurut Benjamin S. tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁴ Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian dalam perubahan tingkah laku yang mengarah pada ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan di atas perlu adanya perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Seperti halnya guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif, yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif dalam membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan.¹⁵ Dengan adanya

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22

¹⁴ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo 2012), hal. 14

¹⁵ Mel Silberman, *Active Learning (Strategi Pembelajaran Aktif, Terjemahan Sarjuliet)*, (Yogyakarta: Yapindes, 2004), hal. 32

pembelajaran aktif, diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran aktif bisa diterapkan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif seperti penerapan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang dapat membangkitkan minat peserta didik selama proses pembelajaran.¹⁶ Model pembelajaran sendiri merupakan suatu rencana tersusun yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas yang bertujuan untuk menajamkan materi pembelajaran.¹⁷ Model pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh penerapan model pembelajaran yang efektif ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi, sehingga sumber belajar tidak hanya dari guru dan buku ajar melainkan teman sebayanya.¹⁸ Pembelajaran kooperatif merupakan teknik pengelompokan yang di dalamnya peserta didik bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 peserta didik.¹⁹ Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan berkelompok secara teratur yang terdapat unsur kerjasama antar anggota kelompok sehingga dapat

¹⁶ Mikael Nesi, Maik Akobiarek, *Pengaruh Minat dan Penggunaan Metode terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jayapura 1*, Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains (BIOEDUSAINS), Vol. 1 No. 1, Juni 2018, hal. 82

¹⁷ Indah Fajar Friani, Sulaiman, Mislinawati, *Kendala guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Berdasarkan Kurikulum 2013 di SD Negeri 2 Kota Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1, Tahun 2017, hal. 91

¹⁸ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Kopseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 189

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi Kedua*, (Jakarta: Grafindo Cetak Kelima, 2012), hal. 204

tercapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif ini memiliki banyak tipe salah satunya yaitu *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan.²⁰ Dalam TGT peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.²¹ TGT juga digunakan sebagai turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain untuk mencapai hasil atau prestasi yang baik.²² Hal ini membuat peserta didik merasa proses pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, menantang, dan menarik sehingga mereka tidak merasa bosan.

Pada penerapan TGT ini dibutuhkan penguasaan materi yang baik oleh seorang guru dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan menerapkan konsep ke dalam contoh dengan baik dan benar.²³ Proses pembelajaran TGT terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar di dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams*

²⁰ *Ibid.*, hal. 165

²¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Bandung: Rajawali Pers, 2012), hal. 224

²² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 203

²³ Susana, *Penerapan Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar*, Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, Tahun 2017, hal. 2

recognition).²⁴ Dari beberapa tahapan tersebut masing-masing memiliki peran yang penting dalam pembelajaran TGT yang membuat peserta didik lebih aktif dan semangat dalam belajar.

Penelitian ini memilih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar sebagai populasi penelitian. Peserta didik kelas IV diketahui memiliki minat dan hasil belajar yang kurang maksimal karena penggunaan model pembelajaran yang kurang berkreasi. Selain itu alasan peneliti memilih kelas IV sebagai populasi penelitian karena pada tingkatan kelas IV lebih mudah memperoleh data dan dirasa mampu menilai sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Oleh karena itu, TGT diharapkan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan dalam belajar, serta minat pada peserta didik. Hal ini lah yang menarik penulis untuk mengadakan penelitian dengan jenis penelitian kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar”**.

²⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan.....* hal. 224

B. Identifikasi Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi peserta didik kelas I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar sebagai berikut.

- a. Masih terdapat peserta didik yang berbincang-bincang saat guru menjelaskan materi.
- b. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
- c. Pembelajaran masih bersifat pasif.
- d. Peserta didik kurang bekerja sama karena tugas berbentuk individu.
- e. Suasana di dalam kelas kurang kondusif.
- f. Kurangnya minat belajar peserta didik.
- g. Guru belum memaksimalkan penerapan model pembelajaran yang bervariasi seperti mengkolaborasikan model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang ada sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- b. Penelitian hanya membahas mengenai minat dan hasil belajar peserta didik.
- c. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran IPA.

- d. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.
- e. Penelitian hanya dilakukan pada aspek hasil belajar kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat belajar IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar?
2. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar?
3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap

minat belajar IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil kognitif belajar IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana pada rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.²⁵ Adapun hipotesis penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. H_a : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat belajar IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat belajar belajar IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 64

2. H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

3. H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam bidang pendidikan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap minat dan hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

- b. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan mengenai minat dan hasil belajar serta model pembelajaran yang bervariasi.
- c. Sebagai bahan pertimbangan pada penelitian yang relevan pada masa mendatang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Informasi hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

a. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan dalam mengatasi masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran IPA, khususnya pada minat dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menarik bagi peserta didik.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian peneliti lain yang relevan dan diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini serta menyusun instrument lain yang lebih baik.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari Bahasa Inggris “*science*”. Kata “*science*” sendiri berasal dari kata Latin “*scintia*” yang berarti saya tahu. Menurut Wahyana IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai dengan adanya kumpulan fakta, tetapi dengan adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.²⁶

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin tahun 1995 untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin mengatakan bahwa TGT berhasil meningkatkan keahlian-keahlian dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.²⁷

c. Minat Belajar

Secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.²⁸ Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya.

²⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hal. 136

²⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal.197

²⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hal. 583

Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.²⁹

Sedangkan minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.³⁰

d. Hasil Belajar Kognitif

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan dengan adanya usaha belajar.³¹ Hasil belajar adalah suatu cerminan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan disetiap bidang studi. Hambaran hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan dalam bentuk angka.³²

Hasil belajar menurut bloom secara garis besar membagi tiga ranah yaitu, *kognitif* yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, *afektif* yang berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, internalisasi, *psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar berupa ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga ranah tersebut yang akan menjadi objek penilaian hasil belajar.³³

²⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 57

³⁰ Siwi Puji Astuti, *Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Formatif, Vol. 5 No. 1, Tahun 2015, hal.71

³¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal.381

³² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 1998), hal. 32

³³ Maisaroh dan Rostrieningasih, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor*, (jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol 8, No, 2, 2010), hal. 161-162

2. Definisi Operasional

a. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mengkaji tentang gejala-gejala alam berupa fakta, konsep, prinsip, serta proses penemuan yang tersusun secara sistematis dan teruji kebenarannya dengan metode ilmiah. Pembelajaran IPA sangat penting bagi peserta didik khususnya di sekolah dasar karena dapat membentuk sikap ilmiah pada diri peserta didik.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan serta melibatkan aktivitas seluruh peserta didik. TGT diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat maksimal. Karena di dalam TGT terdapat unsur permainan serta turnamen yang membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Minat Belajar

Minat merupakan suatu kecenderungan terhadap sesuatu hal tertentu. Dalam proses pembelajaran minat belajar seperti mau mendengarkan penjelasan guru tanpa merasa terpaksa, mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan aktif, semangat mengikuti kegiatan belajar, dan lain-lain.

d. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan peserta didik yang telah diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian ini akan diketahui bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menerima pembelajaran dengan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hasil belajar diperoleh setelah kegiatan evaluasi dilakukan untuk memperoleh nilai, semakin tinggi nilai yang diperoleh peserta didik maka semakin besar pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami isi dari skripsi ini maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bagian utama (inti), yang merupakan inti dari hasil penelitian yang terdiri dari enam bab dan masing-masing bab terbagi dalam sub-sub yang lebih terperinci. Dan di bawah ini merupakan paparan data dari masing-masing bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitian. Latar belakang inilah yang menjadikan dasar

untuk menentukan arah dari fokus penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Selanjutnya dalam bab I ini peneliti memaparkan identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, dalam landasan teori memuat dua hal pokok, yaitu deskripsi teoritis tentang variable yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian yang antara lain berupa argumentasi atas hipotesis yang diajukan dalam bab yang mendahuluinya.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, dalam bab ini berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variable dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, dalam bab ini berisi pembahasan tentang hasil temuan berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI Penutup, pada bagian ini berisi paparan tentang kesimpulan dari uraian hasil penelitian. Selanjutnya terdapat saran-saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan.