

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Model Pembelajaran Kooperatif**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu desain dalam kegiatan belajar mengajar yang diatur sedemikian rupa dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar terstruktur dengan rapi dan memiliki prosedur yang jelas, baik dalam pelaksanaan maupun dalam evaluasi pembelajaran.<sup>1</sup> Sehingga dengan adanya suatu model pembelajaran, kegiatan belajar mengajar akan terlaksana dengan lancar dan efektif. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas.<sup>2</sup> Guru diharapkan selalu menggunakan model pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas selama proses belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran berisi tentang strategi-strategi pilihan dari guru untuk tujuan-tujuan tertentu yang digunakan di dalam kelas.<sup>3</sup> Strategi-strategi yang dipilih oleh guru merupakan strategi yang diharapkan

---

<sup>1</sup> Tim Dosen, *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi ke 2*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2015), hal. 223

<sup>2</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 42

<sup>3</sup> Hanna Saudari, *Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing*, *Jurnal Pujangga* Vol. 1 No. 2, Desember 2015, hal. 108

mampu menarik perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari serangkaian langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas serta yang digunakan harus didukung oleh teori-teori yang sudah teruji dalam penelitian.<sup>4</sup> Proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru harus sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sedemikian rupa agar pembelajaran berlangsung secara efektif.

Model pembelajaran ialah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.<sup>5</sup> Model pembelajaran inilah yang menjadi pegangan guru dalam mengajar peserta didik agar pembelajaran dapat terlaksana secara sistematis.

Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yaitu suatu desain atau pola yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan teratur sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

### **b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam

---

<sup>4</sup> Afib Rulyansah, *Model Pembelajaran Brain Based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*, (Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi, 2017), hal. 1

<sup>5</sup> Suci Handayani, *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hal. 8

kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-5 peserta didik dengan struktur kelompok bersifat heterogen.<sup>6</sup> Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik saling berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebayanya.<sup>7</sup> Dalam model pembelajaran kooperatif tiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, peserta didik harus heterogen dalam kemampuan, gender, dan karakter, ada kontrol serta fasilitas, dan meminta tugas kelompok berupa laporan atau presentasi.<sup>8</sup>

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran terstruktur yang dibentuk dalam beberapa kelompok kecil yang di dalamnya terdapat unsur kerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas sehingga tercapai proses belajar yang kondusif.

### **c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif di kelas adalah sebagai berikut.<sup>9</sup>

- 1) Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pentingnya materi yang akan dipelajari serta memotivasi peserta didik untuk belajar.

---

<sup>6</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hal. 53

<sup>7</sup> Umni Rosyidah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro*, Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 Desember 2016, hal. 116

<sup>8</sup> Syahraini Tambak, *Metode Kooperatif Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Al-Hikmah, Vol. 14 No. 1, April 2017, hal. 1

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal.211

- 2) Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik secara demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
- 3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar serta membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif serta efisien.
- 4) Membimbing kelompok dalam bekerja. Guru membimbing kelompok belajar pada saat peserta didik mengerjakan tugas dari guru.
- 5) Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- 6) Memberikan penghargaan. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

#### **d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif**

Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:<sup>10</sup>

- 1) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal serta membandingkannya dengan ide orang lain.
- 2) Peserta didik tidak terlalu bergantung pada guru, melainkan dengan berpikir sendiri, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari peserta didik lain.

---

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 249-250

- 3) Dapat membuat peserta didik respect pada orang lain dan menyadari adanya keterbatasan serta menerima adanya perbedaan.
- 4) Membentuk setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide atau gagasan dan pemahamannya sendiri. Peserta didik juga dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab semua anggota kelompok.
- 6) Adalah strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus sosial, mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif, mengembangkan keterampilan mengatur waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 7) Meningkatkan kemampuan peserta didik dengan menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- 8) Interaksi selama kegiatan kelompok berlangsung dapat meningkatkan motivasi serta rangsangan untuk berpikir. Hal ini bermanfaat untuk proses pendidikan jangka panjang.

Adapun Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif adalah sebagai berikut:<sup>11</sup>

- 1) Peserta didik yang aktif akan cenderung mendominasi sehingga peserta didik yang kurang aktif akan menimbulkan sikap minder dan pasif.

---

<sup>11</sup> Masitoh, dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, 2009), hal.249

- 2) Terdapat peserta didik yang hanya menyalin pekerjaan temannya yang pandai.
- 3) Pengelompokkan peserta didik memerlukan pengaturan tempat duduk yang berbeda dan membutuhkan waktu yang khusus.

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

### **a. Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)**

TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode yang pertama dari John Hopkins.<sup>12</sup> TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok belajar dengan 5-6 anggota yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras, maupun etnis yang berbeda.<sup>13</sup>

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dari berbagai latar belakang yang berbeda dan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya yang terdapat unsur permainan dan penguatan.<sup>14</sup> Dalam pembelajaran ini terdapat teknik permainan yang mengandung

---

<sup>12</sup> Ristiowati dan Suprayetno, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*, JPGSD, Vol. 2 No. 1, Tahun 2014, hal. 2

<sup>13</sup> Msy Hikmah, et. all., *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*, Jurnal Pembelajaran Biologi, Vol. 5 No. 1, Mei 2018, hal. 48

<sup>14</sup> Nining Mariyaningsih, Mistiana Hidayati, *Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*, (Surakarta: Kekata Publisher, 2018), hal.

persaingan antar kelompok dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk memperoleh kemenangan.<sup>15</sup>

Dari penjelasan yang telah dipaparkan di atas, TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya mengandung unsur turnamen serta permainan, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan.

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

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: penyajian kelas, *team* (kelompok), *games* (permainan), *tournament* (pertandingan), dan *team recognition* (penghargaan kelompok). Berikut penjelasan dari masing-masing komponen yaitu sebagai berikut.<sup>16</sup>

##### 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pada hari itu dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan metode ceramah atau diskusi yang dipimpin guru.

##### 2) Kelompok (*Team*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 peserta didik yang heterogen seperti perbedaan dalam kemampuannya, jenis kelamin (*gender*), ras, maupun etnik. Fungsi dibentuknya kelompok adalah untuk lebih memahami materi bersama semua anggota kelompoknya agar dapat bekerja optimal pada saat *game*.

---

<sup>15</sup> Ristiowati, Suprayetno, *Penerapan Model.....*, hal. 2

<sup>16</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2005), hal. 166

### 3) Permainan (*Games*)

*Games* terdiri dari beberapa pertanyaan yang disusun dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan untuk menguji tingkat pemahaman yang diperoleh masing-masing perwakilan kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang bernomor. Peserta didik mengambil sebuah kartu yang bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu yang diperolehnya. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan mendapat skor.

### 4) Turnamen/Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa *games* yang berlangsung selama pertandingan. Biasanya dilakukan pada saat akhir minggu atau pada akhir unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah mengerjakan lembar kerja.

### 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Penghargaan diberikan kepada kelompok atau tim yang menang dengan mendapat skor tertinggi. Skor juga akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas bagi peserta didik. Penghargaan bias berupa pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

## **c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran TGT disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan



pembelajaran. Pada pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan serta rencana kegiatan. Berikut langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci yaitu sebagai berikut.<sup>17</sup>

#### 1) Pra Kegiatan Pembelajaran TGT (Persiapan)

##### a.) Materi

Materi dalam pembelajaran TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu, guru harus menyiapkan lembar kerja yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari lembar kerja tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal yang digunakan saat turnamen.

##### b.) Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok

Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik yang heterogen. Pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan peserta didik dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar peserta didik yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah.

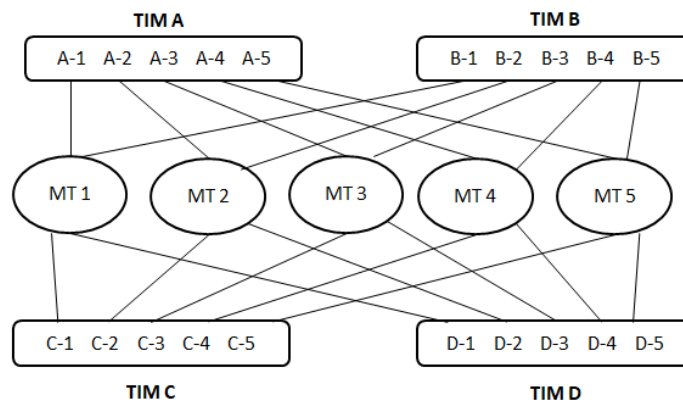
##### c.) Membagi peserta didik dalam meja tournament

Dalam pembelajaran TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 peserta didik yang mempunyai kemampuan homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambaran dari pembagian peserta didik

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal. 168-172

dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar diagram di bawah ini.



**Gambar 2.1 Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Keterangan:

A-1, B-1, C-1, D-1: Anggota kelompok A, B, C, D yang memiliki kemampuan tinggi

A-2, B-2, C-2, D-2: Anggota kelompok A, B, C, D yang memiliki kemampuan sedang 1

A-3, B-3, C-3, D-3: Anggota kelompok A, B, C, D yang memiliki kemampuan sedang 2

A-4, B-4, C-4, D-4: Anggota kelompok A, B, C, D yang memiliki kemampuan rendah

2) Detail Kegiatan Pembelajaran TGT (Penyajian Kelas)

a) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada

peserta didik. Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan lembar kerja dan soal yang digunakan saat turnamen.

b) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar agar peserta didik mempunyai bekal pada saat melaksanakan diskusi kelompok dan pada saat melakukan turnamen.

c) Belajar Kelompok

Guru membentuk kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul dengan masing-masing kelompoknya. Satu kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang heterogen, dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompoknya masing-masing.

d) Validasi Kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

e) Turnamen (Pertandingan)

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi peserta didik ke dalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set

seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

**d. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Adapun keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sebagai berikut.<sup>18</sup>

Keunggulan:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu dalam mengerjakan tugas tugas.
- 2) Lebih mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- 4) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 5) Motivasi untuk belajar lebih tinggi.
- 6) Hasil belajar yang dioeroleh peserta didik lebih baik.
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan serta sikap toleransi.

Kelemahan:

- 1) Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.

---

<sup>18</sup> Susanna, *Penerapan Teams 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. 97

- 2) Membutuhkan waktu yang banyak untuk diskusi peserta didik sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
- 3) Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya.

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat Belajar**

Minat dapat diartikan dengan kesukaan, kecenderungan hati terhadap suatu keinginan.<sup>19</sup> Minat merupakan kecenderungan jiwa terhadap sesuatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, serta adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.<sup>20</sup> Dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan terhadap sesuatu hal yang disenangi untuk mencapai tujuan tertentu.

Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku seseorang.<sup>21</sup> Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang di dalamnya terdapat proses perubahan sikap serta tingkah laku.

---

<sup>19</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 325

<sup>20</sup> Erlando Doni Sirait, *Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, Vol. 6 No. 1, Tahun 2016, hal. 37

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Penedamedai Group, 2013), hal. 4

Jadi, minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.<sup>22</sup> Minat belajar berkaitan dengan motivasi, sugesti, dan dukungan hangat yang berasal dari seorang pengajar terutama dari orang tuanya sendiri.<sup>23</sup> Jadi minat belajar merupakan keinginan atau kemampuan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Suatu kegiatan belajar peserta didik yang tidak dilakukan dengan minat maka akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik itu sendiri.<sup>24</sup> Maka dari itu minat merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar peserta didik.

#### **b. Sifat dan Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat belajar memiliki beberapa sifat khusus, yaitu sebagai berikut:<sup>25</sup>

- 1) Minat memiliki sifat pribadi atau individual, terdapat perbedaan Antara minat seseorang dengan minat orang lain.
- 2) Minat dapat menimbulkan sifat diskriminatif.
- 3) Minat memiliki hubungan yang erat dengan motivasi, mempengaruhi, serta dipengaruhi motivasi.

---

<sup>22</sup> Siwi Puji Astuti, *Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Formatif, Vol. 5 No. 1, Tahun 2015, hal.71

<sup>23</sup> Femi Olivia, *Membantu Anak Punya Ingatan Super*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007), hal. 17

<sup>24</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran.....*, hal. 66

<sup>25</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 63

- 4) Minat adalah sesuatu yang dipelajari bukan dari bawaan lahir serta dapat berubah tergantung pada kebutuhan, pengalaman, dan mode seseorang.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

- 1) Faktor Internal (faktor dalam diri peserta didik)

Faktor dalam diri peserta didik adalah faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik itu sendiri. Faktor dari dalam peserta didik terdiri dari aspek jasmani (dari individu peserta didik) dan aspek psikologi (kejiwaan peserta didik)

- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar peserta didik)

Faktor dari luar merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari luar bukan dari dalam diri. Faktor dari luar terdiri dari keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

### **c. Indikator Minat Belajar**

Minat belajar memiliki beberapa indikator dari berbagai sumber atau pandangan yang berbeda-beda. Berikut indikator minat belajar dari beberapa sumber. Menurut Darmadi terdapat 3 indikator minat belajar sebagai berikut:<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Zaki Al Fuad dan Zuraini, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Panang*, Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 3 No. 2, Tahun 2016, hal. 45-46

<sup>27</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 318

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran yang dikarenakan adanya ketertarikan.
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- 3) Adanya kemampuan atau kecenderungan pada diri subjek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.

Menurut pendapat lain, terdapat 4 indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:<sup>28</sup>

- 1) Menunjukkan perasaan senang saat kegiatan pembelajaran
- 2) Menunjukkan ketertarikan saat kegiatan pembelajaran.
- 3) Menunjukkan perhatian saat kegiatan pembelajaran.
- 4) Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari berbagai pandangan di atas, peneliti menarik 4 indikator minat belajar yang akan digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik, yaitu perasaan senang, perhatian peserta didik, keterlibatan peserta didik, dan ketertarikan.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.<sup>29</sup> Belajar ialah kegiatan berproses yang merupakan unsur fundamental dalam penyelenggaraan

---

<sup>28</sup> Sudirman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Grasindo, 1996), hal. 77

<sup>29</sup> Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar dan Pembelajaran*, FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 3 No. 2, Desember 2017, hal. 334



jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar peserta didik disekolah dan lingkungan sekitarnya.<sup>30</sup>

Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman serta interaksi dengan lingkungan dengan melibatkan proses kognitif.<sup>31</sup> Belajar (*learning*) seringkali didefinisikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada masa yang akan datang yang telah diperoleh dari pengalaman-pengalaman.<sup>32</sup>

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik pada berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis, seperti sikap/tingkah laku, keterampilan, kecakapan, dan lainnya.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan proses belajar atau proses pembelajaran dengan perilaku aktif belajar adalah peserta didik.<sup>33</sup> Selain itu hasil belajar juga merupakan suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan yang

---

<sup>30</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Persindo, 2012), Hal.1

<sup>31</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, PT Rosda Karya, 2014), hal. 90

<sup>32</sup> Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), hal. 124

<sup>33</sup> Purwanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 74

mengakibatkan perubahan pada individu sebagai aktifitas belajar biasanya dinyatakan dalam angka dan huruf.<sup>34</sup>

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>35</sup> Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (efektif), serta kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotorik) pada peserta didik.<sup>36</sup> Pada penelitian ini, peneliti mengambil satu aspek hasil belajar yang akan diteliti yaitu aspek kognitif.

Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

### **c. Hasil Belajar Kognitif**

Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.<sup>37</sup> Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yaitu evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri dari 6 tingkatan

---

<sup>34</sup> Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yama Widdya, 2010), hal. 9

<sup>35</sup> Husamah, et. all., *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: UMM Press, 2018), hal. 20

<sup>36</sup> Muhamad Afandi, et. all., *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: UNISSULA Press, 2013), hal. 6

<sup>37</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2008), hal.50

yang secara hirarkis. Keenam tingkatan yang dimaksud adalah: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

1) Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*) atau C1

Pengetahuan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.<sup>38</sup>

2) Pemahaman (*Comprehension*) atau C2

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.<sup>39</sup>

3) Penerapan (*Application*) atau C3

Kemampuan berpikir yang ketiga adalah *Application* atau penerapan. Penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi

---

<sup>38</sup> Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal.61

<sup>39</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan.....*, hal.50

kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.<sup>40</sup>

#### 4) Analisis (*Analyse*) atau C4

Analisis adalah usaha memilih sesuatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang tetap terpadu. Yang dianalisis bisa menyangkut sistematika, proses atau cara kerja suatu kegiatan. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.<sup>41</sup>

#### 5) Sintesis (*Synthesis*) atau C5

Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

#### 6) Evaluasi (*Evaluation*) atau C6

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.<sup>42</sup>

### **d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik setelah menerima kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai

---

<sup>40</sup> Ngalm Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal 45.

<sup>41</sup> Masnur Muslich, *Authentic Assessment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal.43

<sup>42</sup> Hamzah B. Uno, Satria Koni, *Assessment Pembelajaran....*, hal.62

beberapa faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor-faktor tersebut menurut meliputi faktor internal maupun eksternal, yaitu sebagai berikut:<sup>43</sup>

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisiologis yang dimaksud yaitu seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam kondisi yang capek dan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

b) Faktor Psikologis

Dalam hal ini setiap peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Maka dari itu, hal hal ini turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, motivasi, kognitis, serta daya nalar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Tentunya faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor lingkungan ini, terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik pada kondisi alam seperti suhu dan kelembapan. Belajar pada siang hari dengan ruangan yang memiliki ventilasi uadar yang kurang tentu akan berbeda suasana dengan belajar

---

<sup>43</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 130

pada pagi hari dengan udara yang masih segar serta ruangan yang mendukung.

Sedangkan lingkungan sosial berwujud manusia misalnya ialah ada orang yang mondar-mandir didekatnya, suara bising atau ramai, dan nada orang yang berbicara dengan suara yang keras. Lingkungan social dalam hal lain ialah seperti suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi belajar sehingga proses belajar tertanggu dan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak maksimal.

#### b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental ialah faktor yang keberadaannya serta penggunaannya dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Faktor-faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

### **5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dapat dimaknai sebuah kegiatan fisik maupun psikis dalam kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai alat dan sumber pembelajaran dalam rangka mencapai perubahan perilaku baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang bersifat permanen.<sup>44</sup> Pembelajaran adalah sebuah aktivitas interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik

---

<sup>44</sup> Sulthon, *Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)*, Jurnal Elementary, Vol. 4 No. 1, Januari-Juni 2016, hal. 40

yang didasari oleh adanya tujuan baik itu berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>45</sup>

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai aktivitas proses yang sistematis dan sistematis yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: pendidik, kurikulum, peserta didik, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas, serta administrasi.<sup>46</sup> Pembelajaran juga bisa dikatakan usaha pendidik dalam mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap, serta kepercayaan pada peserta didik.<sup>47</sup>

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang dilakukan oleh peserta didik melalui aktivitas interaksi dengan guru dan lingkungan sehingga terjadinya perubahan tingkah laku menjadi lebih baik.

## **b. Pengertian Pembelajaran IPA**

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam bahasa Indonesia disebut Ilmu Pengetahuan Sosial

---

<sup>45</sup> Sunhaji, *Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Kependidikan, Vol. 2 No. 2, November 2014, hal. 34

<sup>46</sup> Rusydi Ananda dan Abdillah, *Pembelajaran Terpadu: Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip, dan Model*, (Medan: LPPI, 2018), hal. 2

<sup>47</sup> Muh. Sain Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 17 No. 1, Juni 2019, hal. 74

(IPS) dan *natural Science* dalam Bahasa Indonesia disebut Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).<sup>48</sup>

IPA didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan tentang objek serta fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran serta penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan eksperimen melalui metode ilmiah. Sedangkan pada hakikatnya IPA adalah ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, serta hukum yang teruji kebenarannya dengan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.<sup>49</sup>

Ilmu pengetahuan alam merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya yaitu semua benda yang ada di dalam, peristiwa serta gejala-gejala yang muncul di alam.<sup>50</sup> IPA adalah sekumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam yang lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingi tahu, terbuka, jujur, dan lainnya.<sup>51</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang fenomena alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, serta

---

<sup>48</sup> Fatimah, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Inkuiri di Kelas II SDN 15 Segedong*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2 No. 4, Tahun 2013, hal. 3

<sup>49</sup> Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*, (Makassar: Aksara Timur, 2018), hal. 1

<sup>50</sup> Fatimah, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Di kelas V SDN 10 Biau*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 5 No. 4, Tahun 2017, hal. 85

<sup>51</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Cet.5*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 136



hukum yang teruji kebenarannya melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen.

### **c. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Adapun tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif pada peserta didik terhadap sains, teknologi, serta masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses dalam menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, serta membuat keputusan.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains untuk diterapkan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya IPA dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman ke bidang pengajaran yang lain.
- 6) Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam sebagai bentuk rasa syukur dan menghargai berbagai macam ciptaan Tuhan di alam ini.
- 7) Sebagai bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar dalam melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.<sup>52</sup>

Dari berbagai tujuan IPA di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan IPA merupakan meningkatkan kemampuan, keterampilan,

---

<sup>52</sup> Jajang Bayu Kelana dan D. Fadly Pratama, *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*, (Bandung: Lekkas, 2019), hal. 19

penguasaan konsep, serta mengembangkan sikap ilmiah. Serta, menyadarkan peserta didik pada kebesaran dan kekuasaan Tuhan yang telah menciptakan alam semesta ini.

#### **d. Karakteristik Pembelajaran IPA**

Berdasarkan karakteristiknya, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sesuai dengan karakteristik IPA, diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>53</sup> Adapun karakteristik IPA, sebagai berikut:<sup>54</sup>

- 1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- 2) Proses ilmiah dapat berupa fisik, mental, mencermati fenomena alam, serta penerapannya.
- 3) Sikap keteguhan hati, keingin tahuan, dan ketekunan.
- 4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi sebagian saja.
- 5) Kebenaran IPA bersifat subbjektif dan bukan bersifat objektif.

### **6. Materi IPA Daur Hidup pada Hewan**

#### **a. Pengertian Daur Hidup Hewan**

Daur hidup merupakan perjalanan hidup pada hewan , mulai dari hewan lahir sampai mati. Daur hidup pada hewan berbeda-beda ada hewan yang melahirkan ada pula hewan yang bertelur. Anak dari hewan yang

---

<sup>53</sup> Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan .....*,hal. 3

<sup>54</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran .....*,hal. 179

melahirkan hampir mirip dengan induknya. Sedangkan hewan bertelur dibedakan menjadi dua. Pertama, anak yang menetas hampir mirip dengan induknya, seperti ayam dan burung. Kedua, anak yang menetas tidak mirip dengan induknya. Untuk dapat menjadi seperti induknya, hewan tersebut mengalami metamorfosis. Metamorfosis merupakan tahap perubahan bentuk yang dialami hewan sejak menetas hingga menjadi dewasa.<sup>55</sup>

#### **b. Macam-macam Daur Hidup Hewan**

##### 1) Hewan yang Tidak Mengalami Metamorfosis

Hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah hewan yang sejak lahir bentuknya mirip dengan induknya. Ada beberapa hewan yang daur hidupnya tidak mengalami metamorfosis, seperti kucing dan ayam. Contoh lain hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah sapi, kambing, kerbau, dan lain-lain.<sup>56</sup>

##### 2) Hewan yang Mengalami Metamorfosis

Metamorfosis merupakan perubahan bentuk hewan dari satu tahap berikutnya hingga menjadi dewasa. Metamorfosis dapat dibagi menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.<sup>57</sup>

##### a) Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna merupakan metamorfosis pada hewan yang pada saat menetas bentuknya berbeda dengan induknya.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Ikhwani SD, *Ilmu Pengetahuan Alam: untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hal. 46

<sup>56</sup> *Ibid.*, hal. 5

<sup>57</sup> Bambang Sutejo dan Chatarina Dewi Lukitasari, *SUPER: Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD Kelas IV*, (Jakarta: Esis, 2007), hal. 17

Metamorfosis sempurna mempunyai 4 tahapan, yaitu tahap telur, tahap larva, tahap pupa atau kepompong, dan tahap imago (dewasa). Contoh hewan metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu, lalat, nyamuk, katak, dan semut.<sup>59</sup> Berikut beberapa penjelasan mengenai daur hidup hewan metamorfosis sempurna.

Pada daur hidup kupu-kupu dimulai dari telur. Telur tersebut kemudian menetas dan menjadi larva (ulat). Ulat tersebut akan berubah bentuknya menjadi lebih panjang dan besar. Ulat tersebut nantinya akan menempel pada pohon dan daun-daunan hingga akhirnya menjadi kepompong. Setelah beberapa lama, dari kepompong tersebut akan keluar seekor kupu-kupu yang masih muda. Tidak berapa lama kemudian akan menjadi kupu-kupu dewasa lalu bertelur dan terulang lagi daur hidupnya.<sup>60</sup>

Katak memiliki beberapa tahap pertumbuhan. Katak dewasa bertelur di dalam air. Setelah telur menetas, katak muda atau biasa disebut berudu akan hidup di dalam air. Berudu memiliki ekor dan tidak memiliki kaki. Menjelang dewasa, berudu mulai tumbuh kaki serta masih berekor, serta masih hidup di air. Saat katak tumbuh dewasa,

---

<sup>58</sup> Siti Nurhayti, *Buku Cerdas IPA Terpadu SD Kelas 4, 5, dan 6*, (Jakarta: Kunci Aksara, 2014), hal. 36

<sup>59</sup> Aslizar, *Hafal Mahir Materi IPA SD/MI Kelas 4, 5, 6*, (Jakarta: Grasindo, 2017), hal. 40

<sup>60</sup> Yualind Styaningtyas, *Cerdas Sains Kelas 4-6 SD*, (Yogyakarta: PustakaWidyatama, 2007), hal. 26

kaki katak tumbuh sempurna dan tidak memiliki ekor lagi. Kata juga lebih sering di darat dan kembali lagi ke air untuk bertelur.<sup>61</sup>

b) Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna atau tidak lengkap merupakan proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan saat hewan tersebut dewasa tetapi ada beberapa bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Tahap metamorfosis tidak sempurna yaitu telur, nimfa, lalu dewasa. Contoh hewan tersebut adalah kecoa, jangkrik, belalang, serta capung.<sup>62</sup> Adapun penjelasan dari contoh daur hidup hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna.

Kecoa hanya memiliki tiga tahap daur hidup yaitu telur-nimfa-kecoak dewasa. Tahap pertama adalah telur yang kemudian akan menetas menjadi nimfa (bayi kecoak). Bentuk tubuh nimfa hampir sama dengan kecoak dewasa, akan tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum bersayap. Dalam perkembangannya nimfa akan berganti kulit (ekdisis) berkali-kali hingga dewasa. Kemudian kecoak dewasa akan bertelur dan daur hidup kecoak akan terulang lagi.<sup>63</sup>

Pada daur hidup belalang diawali dengan tahap telur. Telur belalang kemudian menetas menjadi nimfa yang berwarna putih dan belum memiliki sayap dengan bentuk seperti belalang dewasa. Nimfa kemudian berganti kulit empat kali sehingga menjadi belalang muda

---

<sup>61</sup> S. Rositawaty, *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI Kelas IV*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 40

<sup>62</sup> Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan, *Siklus Hidup dan Pelestarian.....*, hal. 8

<sup>63</sup> Maheswara, *Cara Cespleng Cepat Hafal Semua Materi IPA SD*, (Jakarta: Cmedia, 2012), hal. 56

kemudian menjadi belalang dewasa yang bersayap. Belalang dewasa kembali bertelur dan kembali melakukan daur hidup.<sup>64</sup>

### c. Upaya Pelestarian Hewan

Adapun beberapa cara atau upaya pelestarian hewan di sekitar lingkungan rumah, yaitu sebagai berikut.<sup>65</sup>

- 1) Memberi makanan yang sehat dan teratur.
- 2) Menjaga kebersihan tubuh pada hewan.
- 3) Membuat kandang yang bersih serta nyaman.
- 4) Membersihkan kandang hewan dengan teratur.
- 5) Berikan vaksin kepada hewan secara teratur.
- 6) Hewan harus diperiksa kesehatannya secara berkala.

## 7. Implementasi Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran IPA materi daur hidup hewan diajarkan di kelas IV semester II. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan pembelajaran ini, peserta didik belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri serta saling bekerjasama dalam sebuah kelompok. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, diharapkan dapat menambah nilai-nilai sosial dan

---

<sup>64</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Siklus Hidup dan Pelestarian.....*, hal. 10

<sup>65</sup> Yualind Styaningtyas, *Cerdas Sains.....*, hal. 27

saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran IPA materi daur hidup hewan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini, sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Langkah Pembelajaran TGT	Aktifitas Pembelajaran
Pembukaan	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi daur hidup hewan, tujuan pembelajaran, serta memberikan apersepsi kepada peserta didik.
Pengembangan	Guru memberikan penjelasan materi daur hidup hewan secara garis besar.
Belajar Kelompok	Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen. Guru memberikan tugas kelompok yang harus dikerjakan peserta didik.
Validasi Kelas	Guru meminta tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok
Turnamen	Guru membagi peserta didik ke dalam meja-meja turnamen sesuai kemampuan masing-masing peserta didik. Kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen yang terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Kemudian guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut kemudian dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Peserta didik yang mendapat kartu dengan angka tertinggi menjadi pembaca. Sedangkan peserta didik yang mendapat nomor dibawahnya menjadi penantang I, penantang II, dan seterusnya. Pembaca membacakan soal dan menjawab soal tersebut. Apabila penantang I dan II memiliki jawaban lain boleh menjawab soal tersebut. Poin akan diberikan kepada peserta didik yang menjawab dengan benar.
Penghargaan Kelompok	Setelah turnamen selesai, guru bersama peserta didik menghitung poin/skor yang diperoleh masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapat poin terbanyak akan menjadi juaranya. Guru mengumumkan 3 kelompok yang mempunyai poin/skor tertinggi untuk menjadi juara I, II, dan III.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini bukanlah yang pertama karena penelitian terdahulu dengan pokok persoalan tersebut telah banyak dilakukan oleh para sarjana. Penelitian terdahulu memiliki peran mengilhami dan sekaligus memberikan peta permasalahan yang telah dibahas. Berdasarkan penelusuran atas hasil-hasil penelitian terdahulu, posisi penelitian ini boleh jadi bersifat meneruskan, menyempurnakan, atau membahas yang belum terbahas. Berikut dikemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu dan perbedaannya dengan penelitian ini.

**Table 2.2 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Persamaan	Perbedaan
1.	Lia Wahidah/ 2016	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat	SD Negeri 06 Metro Barat	PTK dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif	Penggunaan variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT	Pendekatan, tempat, mata pelajaran, dan subyek penelitian
2.	Nunung Novianti/ 2013	Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMA Ylpi Pekanbaru	SMA Ylpi Pekanbaru	Pendekatan kuantitatif kuasi eksperimen	Penggunaan variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT	Penggunaan variable bebas, tempat, mata pelajaran, dan subyek penelitian
3.	Fairuzzab	Pengaruh Model	IV SD	Pedekatan	Penggunaan	Tempat, mata



	adi Arif Billah/20 17	Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang, Tangerang Selatan.	Muhamma diyah 12 Pamulang, Tangerang Selatan.	kuantitatif dengan metode quasi eksperimen	variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan variabel terikat (Y) yaitu minat belajar	pelajaran, subyek penelitian.
4.	Dina Fitriyah/2 018	Pengaruh Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang	MI Yaspuri Malang	Pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan metode statistik uji Paired Sampel T- Test	Penggunaan variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT	Penggunaan variable bebas, tempat, mata pelajaran, dan subyek penelitian
5.	Yulia Safrina, 2017	Pengaruh Model PembelajaranKoo peratif tipe <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Getaran dan Gelombang di SMPN 2 Kota Jantho Aceh Besar	SMPN 2 Kota Jantho Aceh Besar	Pendekatan kuantitatif dengan analisis data menggunakan Uji-t	Penggunaan variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT	Penggunaan variable bebas, tempat, dan subyek penelitian

Dari paparan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Beberapa persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), subjek penelitian pada jenjang sekolah dasar, dan pendekatan penelitian yang

menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, pendekatan dan analisis yang beberapa menggunakan uji T, subjek penelitian pada jenjang sekolah menengah, serta pada mata pembelajaran yang akan diteliti.

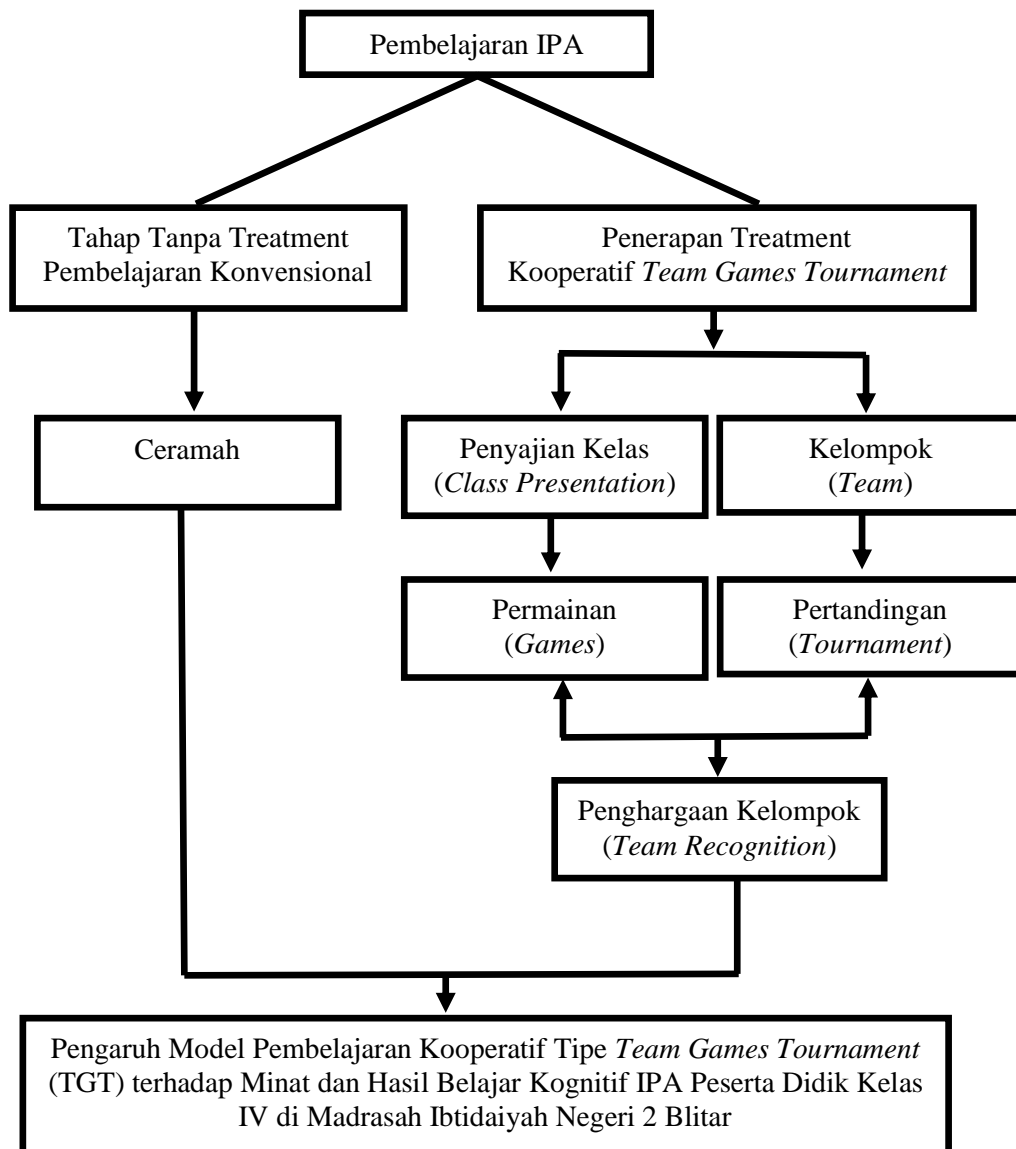
### **C. Paradigm Penelitian**

Permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik adalah kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Peserta didik seringkali merasa bosan dan kurang tertarik akan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Oleh sebab itu, diperlukan penanganan khusus agar minat belajar peserta didik meningkat sehingga hasil belajarnya pun juga bisa maksimal.

Pemilihan model pembelajaran harus dilakukan secara tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Maka dari itu, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Alasan memilih model pembelajaran kooperatif TGT ini karena dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik yang disebabkan adanya unsur permainan. TGT juga digunakan sebagai turnamen akademik. Hal inilah yang membuat peserta didik merasa proses pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, menantang, dan menarik sehingga mereka tidak merasa bosan. Adapun 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 recognition*).

Agar lebih mudah memahami arah dan maksud dari peneliti, maka peneliti menjelaskan kerangka berpikir ini dalam sebuah bagan, sebagai berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar**