

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA MISTERI TERHADAP PEMAHAMAN MATERI IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD N Sawangargo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2020/ 2021)

SKRIPSI



Oleh :

Akhmad Khoirul Umam
16.0305.0132

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
202**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi umat manusia yang mengalami perubahan dan perkembangan, perbaikan sesuai dengan perkembangan di kehidupan. Perubahan dan perkembangan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan. Maupun Perubahan yang berkaitan dengan perbaikan tersebut bertujuan agar membawa pendidikan Indonesia yang lebih baik.

Menurut Fitriyana (2010 : 11) Pembelajaran IPA merupakan studi tentang manusia atau studi tentang masalah-masalah bagaimana manusia mengembangkan satu kehidupan yang lebih baik. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian secara langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar IPA. namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Peran siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai subyek belajar. Siswa harus dapat melakukan proses belajar dengan aktif dan dapat

bersentuhan langsung dengan sumber belajar. Menurut Tina (2010: 6). Siswa dapat belajar dengan bermain menggunakan permainan sains. Siswa dapat merencanakan, merancang, mengkonstruksi, melakukan eksperimen, dan merevisi gagasan mereka melalui permainan sains. Permainan sains digunakan dalam memperbaiki pembelajaran karena di dalamnya terdapat kegiatan bermain yang menarik bagi siswa. Siswa dapat belajar IPA melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Pemilihan permainan sains ini didasarkan pada karakteristik siswa yang menyukai kegiatan bermain dalam kehidupannya. Pada tingkatan sekolah dasar, secara umum karakteristik siswa dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi.

Kelas rendah terdiri dari kelas 1–3, sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas 4–6. Menurut teori perkembangan Piaget, siswa kelas rendah masih berada pada tahap berpikir Periode Operasional konkret (7– 11 tahun), sedangkan pada siswa kelas tinggi sudah berada pada tahap Operasional Formal (11 –sampai dewasa). Siswa yang masih berada pada tahap pra-operasional dalam kehidupannya masih sangat membutuhkan kegiatan bermain. Untuk kelas rendah, seharusnya pembelajaran dilaksanakan dengan metode bermain. Begitu pula dalam pembelajaran IPA, Pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain akan membuat siswa lebih tertarik dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang memiliki esensi tertentu. Suatu kegiatan dapat disebut bermain apabila memenuhi esensinya. Esensi bermain yang paling penting pada anak usia sekolah adalah pleasure atau

kesenangan. Bermain dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik. Bermain dapat menimbulkan emosi-emosi yang positif, yaitu ceria, semangat, Bermain 6 bersifat fleksibel, yaitu kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain.

Bermain lebih menekankan proses dibandingkan hasil. Melihat esensi bermain yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk kegiatan bermain. Siswa diberikan media yang berbentuk permainan sains untuk mempelajari materi IPA. Dengan belajar menggunakan permainan sains diharapkan siswa dapat mempelajari IPA dengan mudah dan memiliki hasil belajar IPA yang baik, yaitu yang mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran *Teams games Tournament* Suprijono, (2012:46) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan - tujuan pembelajaran, tahap-tahap, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran *Teams games Tournament* dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melakukan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran ular tangga misteri merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Media ular tangga misteri merupakan permainan ular tangga yang di modifikasi dengan kartu soal dan kemasan sesuai dengan mata pelajaran IPA sumber daya alam. Media pembelajaran ular tangga misteri berisi tentang permainan pada materi sumber

daya alam yang diperkaya dengan tantangan dan berupa soal yang harus di selesaikan oleh siswa. Media ular tangga misteri diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi sumberdaya alam dan memberikan dorongan minat belajarsiswa karea adanya tantangan .

Berdasarkan obsevasi pada tanggal 10 Februari 2020 sampai tanggal 12 Februari 2020 di peroleh informasi bahwa ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPA rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran IPA berlangsung adalah ceramah dan penugasan. hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA berlangsung secara monoton atau kurang bervariasi. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan. Sebagian siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Di karnakan sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru. hasil dari belajar IPA mereka jauh berada di bawah nilai KKM. Selama proses pembelajaran IPA berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran IPA saja. karena Sekolah Belum ada media pembelajaran yang dapat digunakan ketika pembelajaran berlangsung. kegiatan belajar mengajar siswa hanya menulis,

membaca, dan mendengarkan ceramah dari guru saja. Beberapa faktor di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih berjalan secara konvensional.

Peran siswa dalam pembelajaran hanyalah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya buku paket dan LKS. Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus pada siswa kelas 5 ternyata menimbulkan masalah yang menyebabkan hasil belajar IPA tidak tercapai dengan baik. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran IPA yang dilakukan dengan metode ceramah oleh guru. Siswa tidak dapat mengerti dan memahami konsep-konsep IPA yang disampaikan dengan metode ceramah. Siswa sulit untuk mempelajari materi pelajaran IPA yang disampaikan dengan metode ceramah saja. Kesulitan dalam belajar tersebut membuat 5 siswa tidak dapat mengerjakan soal-soal tes yang diberikan guru sehingga hasil belajar yang didapat rendah.

Hai ini dibuktikan dengan hasil nilai IPA siswa kelas V dinyatakan sebanyak 60% atau 16 siswa yang masih kurang dari jumlah keseluruhan 28 siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kurangnya pemahaman dalam materi sebelumnya menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena beranggapan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit. Selain itu model pembelajaran yang dilakukan sangat kurang diterapkan di dalam kelas karena anak sendiri sudah merasa bosan .

Berdasarkan uraian tersebut, untuk memecahkan masalah pembelajaran maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media ular tangga misteri. Model ini merupakan salah satu model kooperatif yang mudah diterapkandan di pahami, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dari ulasan latar belakang, peneliti akan mengkaji penelitian tentang “Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang di temukan di kelas V SD Sawangargo Kecamatan Salaman, di tetapkan ada beberapa pokok permasalahan yang di temukan sebagai berikut :

1. Guru belum melakukan pembelajaran yang efektif dan inovatif
2. Sumber buku yang ada dan di gunakan anak masih tergantung pada buku paket.
3. Media yang di gunakan anak kurang efektif dan masih menggunakan media jaman dulu
4. Hasil belajar siswa masih rendah pada pembelajaran IPA bila di bandingkan dengan pembelajaran yang lainnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dilakukan, peneliti membatasi pokok permasalahan pada hasil belajar IPA yang rendah di kelas V, model pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif masih menggunakan kelompok belajar yang biasa belum menerapkan kooperatif serta media yang di gunakan masih menggunakan media yang biasa dan kurang bervariasi di SD Sawangargo kecamatan salaman.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri berpengaruh terhadap pemahaman materi IPA siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi IPA siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan bisa membantu anak dalam melakukan pembelajaran terhadap ilmu pengetahuan alam dan pengembangan media ular tangga misteri muatan IPA sumber daya alam di sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Memberikan beberapa masukan positif untuk lebih di kembangkan lagi pembelajaran yang efektif dan kegiatan mengajar dan strategi dalam melakukan belajar mengajar.

b. Siswa

- 1) Meningkatkan percaya diri, tanggung jawab dan juga kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Siswa lebih senang dan mempunyai wawasan dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan kompetensi dalam waktu turnamen.
- 3) Siswa belajar pengetahuan dan juga di latih ketrampilan yang kooperatif.
- 4) Menambah pengetahuan siswa tentang ular tangga misteri yang relevan.

c. Guru

- 1) Guru mudah membimbing turnamen karena menerapkan model *Teams games Tournament*.
- 2) Menambah wawasan guru tentang media ular tangga misteri yang relevan untuk proses pembelajaran.
- 3) Memudahkan guru dalam menerapkan model-model pembelajaran kooperatif, terkhusus model *Teams games Tournament*. Guru terampil dalam menerapkan kooperatif yang dapat melancarkan pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

d. Kepala Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan menggunakan media pembelajaran *games* ular tangga misteri dengan model *Teams games Tournament* .
- 2) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan penambahan media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA agar dapat membantu proses belajar siswa.
- 3) Menambah referensi dalam penelitian terdahulu.

e. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman yang baru bagi peneliti tentang pentingnya untuk menggunakan media dalam pembelajaran belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Belajar IPA

1. Pengertian Pemahaman IPA

Menurut Susanto (2013:166), Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam Badan Nasional Standar Pendidikan. Menurut Susanto (2013:169) “Sikap ilmiah siswa dalam pembelajaran IPA dapat dikembangkan melalui kegiatan diskusi, percobaan, observasi, simulasi, atau kegiatan proyek di lapangan”.

Pembelajaran IPA di SD untuk memberi kesempatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu kepada siswa secara alamiah. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan atau kumpulan fakta, konsep, prinsip, atau teori semata. Akan Tetapi IPA juga menyangkut tentang cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah. Menurut Syaiful Sagala (2010: 61) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Sedangkan Hifni (2015:11) Menjelaskan bahwa IPA tersusun dari proses dan produk dimana prosesnya adalah metode ilmiah dan produknya adalah pengetahuan dan sikap ilmiah dengan pengembangan kemampuan berpikir logis siswa yang bersangkutan. IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang dunia fisik yang dampaknya tidak hanya mengubah lingkungan, tetapi juga merubah pandangan dan pendekatan manusia terhadap masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari Hifni, (2015:10). Beberapa yang harus dipenuhi dalam pemahaman materi IPA untuk mencapai hasil yang maksimal, antara lain:

- a. Dalam satu kelompok mempunyai tujuan yang sama dan dicapai bersama.
- b. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok.
- c. Saling membantu memberi informasi satu dengan yang lain untuk memotivasi dan memperoleh keberhasilan bersama.
- d. Dalam satu kelompok setiap anggota kelompok dituntut untuk berinteraksi satu dengan lain.
- e. Satu kelompok mendiskusikan masalah yang dihadapi dan dipecahkan bersama.

Pemahaman belajar IPA adalah capaian perubahan perilaku dan pemahaman siswa mengenai pengetahuan IPA dalam berbagai aspek (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Menurut (Trianto, 2010: 142)

- a. Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Pengetahuan, yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan dan hubungan antara sains dan teknologi.
- c. Keterampilan dan kemauan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi.
- d. Sikap ilmiah, antara lain skeptis, kritis, objektif, jujur terbuka, benar dan dapat bekerja sama.
- e. Kebiasaan mengembangkan kemampuan berpikir analitis induktif deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam.

IPA pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam yang terjadi melalui serangkaian proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya diwujudkan sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen yaitu yang berlaku secara universal. Nilai-nilai yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut :

- a. Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
- b. Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, menggunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.

- c. Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitan dengan pembelajaran sains dan kehidupan.

2. Tujuan pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Tujuan mata pelajaran IPA di SD berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Menurut Susanto (2013:171) Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan sebuah konsep yang karena masih belum terpisah sendiri-sendiri seperti mata pelajaran fisika, kimia, dan biologi. Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006), dimaksudkan untuk :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaannya, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

- d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

3. Pemahaman Materi IPA

a. Pengertian Pemahaman Siswa

Menurut Sardiman (2014: 42) pemahaman yaitu menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu, belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami sesuatu. Lebih lanjut sardiman menambahkan bahwa pemahaman sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya dan menangkap maknanya adalah tujuan akhir dari belajar. Pemahaman tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga menghendaki agar subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang dipahami. Menurut Sudjana (2016: 24) menyatakan bahwa pemahaman adalah tipe hasil belajar yang setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya,

memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Berdasarkan pandangan ahli di atas, maka yang dimaksud dengan pemahaman adalah penguasaan suatu ilmu atau teori menggunakan mental yang mampu berimajinasi dalam mengaplikasikan suatu ilmu atau teori tersebut dengan memberikan contoh lain selain contoh yang telah diberikan atau menerapkan petunjuk penerapan pada kasus lain.

b. Indikator Pemahaman

Didalam sebuah proses pembelajaran, setiap peserta didik tidak dapat dinyatakan memiliki kemampuan yang sama, sebab pemahaman memiliki kategori pemahaman yang berbeda-beda yang sesuai dengan pemahaman konsep peserta didik itu sendiri. Sebagaimana diungkapkan oleh Sudjana (2016: 24) mengungkapkan ada tiga indikator kategori pemahaman, yaitu:

- 1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, dimulai dengan mengartikan dan menerapkan aturan atau prinsip-prinsip.
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu

melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar banyak jenisnya, akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor-faktor intern

Faktor-faktor yang dibahas dalam faktor intern ini ada tiga faktor, yaitu:

a) Faktor Jasmaniah Sehat berarti dalam keadaan baik dan bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu menjadi kurang bersemangat dan adanya gangguan-gangguan lainnya.

b) Faktor Psikologis

(1)Inteligensi

Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar seseorang. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah.

Namun demikian, walaupun siswa mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan inteligensi ini merupakan salah satu faktor diantara faktor yang lainnya.

(2)Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Dan agar siswa dapat belajar dengan baik, maka usahakanlah bahan pelajaran tersebut selalu menarik perhatian.

(3)Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan yang pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka proses belajar mengajar tersebut tidak akan dapat berjalan dengan baik dan pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut tidak akan dapat tercapai. Karena bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah untuk di pelajari dan siswa pun akan menjadi paham.

(4)Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar. Dan jelaslah bahwa bakat tersebut mempengaruhi belajar seseorang.

(5)Motif

Dalam proses belajar mengajar, haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang menunjang belajar.

(6)Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Dengan kata lain, anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar dan belajarnya akan lebih berhasil jika anak telah siap (matang).

(7)Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi responseatau bereaksi. Kesiapan ini juga perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

(8)Faktor Kelelahan

Kelelahan pada diri seseorang itu dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membandingkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu itu akan menjadi hilang.

2) Faktor – faktor Ekstern Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu :

a) Faktor Keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa:

- (1) Cara orang tua mendidik
- (2) Relasi antara anggota keluarga
- (3) Suasana rumah tangga
- (4) Keadaan ekonomi keluarga
- (5) Pengertian orang tua
- (6) Latar belakang kebudayaan

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar diantaranya mencakup:

- (1) Metode mengajar
- (2) Kurikulum
- (3) Relasi antara guru dengan siswa

- (4) Relasi siswa dengan siswa
 - (5) Disiplin sekolah
 - (6) Waktu sekolah
 - (7) Standar pelajaran
 - (8) Keadaan gedung
 - (9) Metode belajar
 - (10) Perkerjaan rumah (PR)
- c) Faktor Masyarakat

Masyarakat juga merupakan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Adapun pengaruh lingkungan masyarakat tersebut adalah :

- (1) Kegiatan siswa dalam masyarakat
- (2) Media massa
- (3) Teman bergaul
- (4) Bentuk kehidupan masyarakat

Pendidikan berada pada prosesnya, yaitu proses pembelajaran. Pembelajaran yang merupakan salah satu unsur yang memiliki perubahan paradigma dalam pendidikan. berdasarkan hal tersebut, tampak bahwa komunikasi masih bersifat satu arah. Oleh karena itu, terjadi perubahan paradigma menjadi "*pembelajaran*" yang memiliki arti bahwa terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dengan tetap menjaga batasan antara guru dan peserta didik.

Susanto (2012: 171) menyatakan bahwa dalam pelajaran IPA disekolah dasar pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana dapat menumbuhkan sikap ilmiah dan berpikir kritis siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara ketiga sekolah yang menunjukkan bahwa kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan di dalam kelas yang dapat menarik perhatian siswa adalah kegiatan diskusi kelompok dan kegiatan proyek, sedangkan kegiatan di luar kelas dapat berupa kegiatan observasi atau pengamatan dan eksperimen atau penyelidikan sederhana. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa di dalam kelas, tidak hanya mampu membuat peserta didik berpikir kreatif dan inovatif. Sulaeman dalam (Budiarti, 2014) mengatakan bahwa “para siswa mudah mengabaikan guru-guru yang cara mengajarnya berulang-ulang dan karenanya tidak menarik perhatian mereka”. Hal ini sangat pasti mengakibatkan siswa menjadi sangat pasif serta siswa terkesan enggan mengikuti pembelajaran dengan suasana monoton yang didominasi oleh guru. Kegiatan pembelajaran menjadi kaku karena siswa melewati sesi tanya jawab saat ada instruksi dari guru yang melontarkan pertanyaan dan siswa menjawab.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan

pendekatan keterampilan proses agar memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mencapai kompetensinya, yang didasari dengan sikap ilmiah.

B. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

1. Pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Rusman, 2012: 133 berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, yang membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Marianti, 2017 : 260 setuju dengan pendapat, model ini adalah permainan dengan anggota anggota tim untuk memperoleh tambahan poin untuk *score* tim mereka atau di lakukan turnamen mingguan di mana siswa bermain games akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi score lainnya. Sitorus 2017 : 18 “*TGT model is one type or model of cooperative learning that is easy to apply, involving the activities of all students seems to have no status difference, involving the role of students as peer tutors and contain elements of game and reinforcement*”. Model TGT adalah model yang melibatkan aktivitas mahasiswa dalam menyelesaikan masalah dengan siswa membentuk kelompok tanpa melihat perbedaan status, siswa sebagai tutor sebaya. Jadi 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, suku kata atau ras yang

berbeda, dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

2. Model *Teams Games Tournament*

Menurut Huda (2011: 116) mengemukakan bahwa penerapan *Teams games Tournament* mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka *Teams Games Tournament* umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja.

Menurut Trianto (2010: 83) menambahkan bahwa pada model *Teams games Tournament* siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 – 4 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Penulis menyimpulkan model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam *Teams Games Tournament* berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

3. Langkah-langkah *Teams Games Tournament*

- a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan tanya jawab.

b. Pembentukan kelompok (*team*)

Satu kelompok terdiri dari 3 sampai 4 orang peserta didik yang anggotanya heterogen. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk belajar bersama supaya semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat *game*.

c. *Game*

Guru menyiapkan (*game*) untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Peserta didik memilih nomor *game* dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat hadiah/ skor, kemudian skor tersebut dikumpulkan dan di hitung di akhir permainan.

d. *Turnament*

Turnamen dilakukan seminggu sekali atau setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan (*game*) akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki kesamaan tugas/materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh tiga

peserta didik yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda (peserta didik yang pandai berkompetisi dengan peserta didik pandai dari kelompok lainnya, demikian pula peserta didik yang kurang pandai juga berkompetisi dengan peserta didik yang kurang pandai dari kelompok lain). Dengan cara demikian, setiap peserta didik memiliki peluang sukses sesuai dengan tingkat kemampuannya selama kompetisi, supaya sesama anggota tim tidak saling membantu.

4. Kelebihan dan kekurangan model *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (2015:163) mendefinisikan *Teams Games Tournament* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Menurut Rusman, (2014:224) Kelebihan model *Teams Games Tournament*

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Proses belajar mengajar mengikut sertakan keaktifan peserta didik
- 4) Mendidik peserta didik untuk bersosialisasi
- 5) Motivasi peserta didik belajar lebih tinggi
- 6) Hasil belajar lebih baik
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

5. Kelemahan model *Teams Games Tournament*

- 1) Bagi guru Sulit mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen pada bidang akademis.
- 2) Bagi Peserta Didik Kesulitan membagi kelompok yang memiliki kemampuan tinggi dan kurang memahami materi saat berdiskusi.

C. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri

Menurut Melsi (2015: 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

Menurut Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

Suatu model pembelajaran dengan media ular tangga misteri sesuai dengan materi yang akan diajarkansiswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi secara efisien.

a. Pengertian *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (2010: 163) mengatakan secara umum *Teams Games Tournament* sama saja dengan STAD kecuali satu hal: *Teams Games Tournament* menggunakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba

sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Jadi *Teams Games Tournament* merupakan tipe belajar kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*), dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi *tim*, *games*, *tournament* dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe *Teams Games Tournament*, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya. Dengan adanya diskusi maka keaktifan siswa saat bertukar pendapat, bertanya kepada siswa lain/ guru.

- b. Pengertian *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri.

Suatu model pembelajaran dengan bantuan papan ular tangga sesuai dengan materi yang akan diajarkan siswa dan dapat mendorong siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi secara efisien.

- c. Tujuan pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media ular tangga misteri.

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu;

- 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional.

- 2) Mengembangkan sikap social dan semangat bergotong royong
- 3) Mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab.
- 4) Mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams games Tournament* berbantu media ular tangga misteri yaitu proses pembelajaran dimana siswa diajarkan untuk menuangkan ide dan lebih bisa bekerja dengan siswa yang lain dalam menyelesaikan masalah yang sudah disediakan.

- d. Penerapan pembelajaran *Teams Games Turnament* Berbantu Ular tangga misteri) terhadap pemahaman belajar IPA

Tabel 1 Langkah Pembelajaran

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin di capai dan memotipasi siswa belajar	Mendengarkan penjelasan yang di sampaikan gurudan mencatat tujuan
Tahap 2 Menyajikan materi pembelajaran	Guru menyajikan materi pelajaran secara umum kepada siswa dengan cara demonstrasi lewat bahan bacaan / LKS	Memperhatikan demonstrasi yang di lakukan guru dan mempelajari LKS
Tahap 3 Pembentkan kelompok heterogen	Guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang	Bergabung dengan kelompok yang telah di bagikan oleh guru
Tahap 4 Turnamen	Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen	Masing-masing kelompok masuk ke meja turnamen

Tahap 5 Evaluasi	Guru membagi soal-soal tournament kepada masing-masing kelompok turnamen	Masing-masing kelompok mengerjakan soal turnamen dan dalam mengerjakan soal tidak boleh saling membantu
Tahap 6 Penghargaan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tinggi	Mendengarkan nama-nama kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan.

D. Penelitian terdahulu yang Relevan

Bedasarkan pengkajian terhadap penelitian-penelitian yang telah di lakukan sebelumnya, penulis belum menemukan penelitian yang mengkaji secara khusus pada penelitian yang berjudul "pengaruh model pembelajaran *Teams games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi ipa" berikut merupakan beberapa peneliti yang secara umum memiliki relevansi dengan judul penelitian di atas.

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan Nabila dkk (2017) dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa SD. menyimpulkan Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motives* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran direct instruction .

Penelitian yang ke dua adalah penelitian yang di lakukan khotna kotiya (2017) dengan penerapan model pembelajaran *Teams games Tournament* berbantuan media ular tangga dan *microsoft office power point* untuk

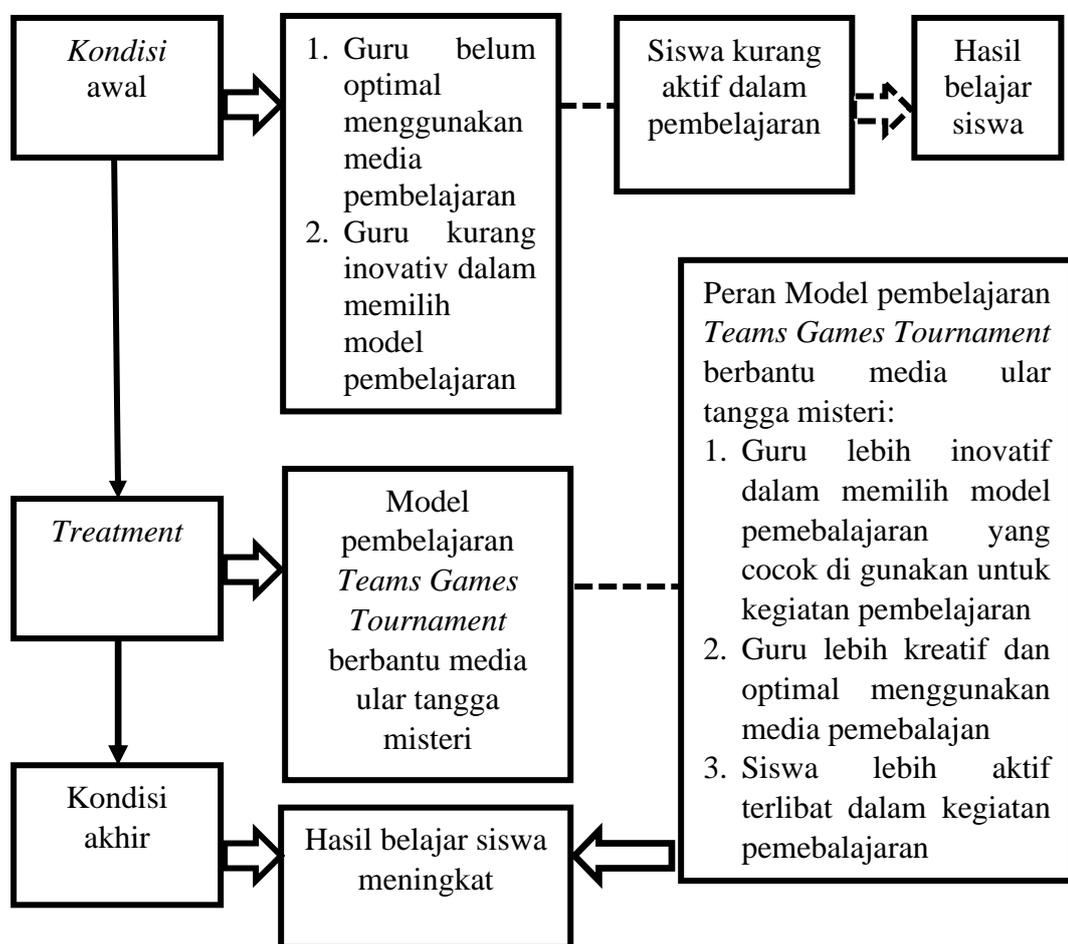
meningkatkan hasil belajar ips menyimpulkan Keberhasilan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dn siklus II sudah mengalami peningkatan dalam pembelajaran aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams games Tournament* berbantuan media ular tangga dan *microsoft office power point* mengalami peningkatanJadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams games Tournament* berbantuan media permainan ular tangga dan *microsoft office power point* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2013) yang berupa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams games Tournament* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Team Game Tournament*) dengan melakukan 2 kali siklus kepada 31 siswa. Peningkatan disini maksudnya meningkatkan dari kategori yang dicetak pada tanggal 2020-08-26 cukup bertanggung jawab (41,8%) menjadi kategori bertanggung jawab (61,2%), dengan peningkatan sebesar 19,4%. Dari penelitan di atas, banyak penelitian yang sudah membahas kemampuan hasil belajar. Namun masih belum menggunakan metode yang bervariasi yang diajarkannya hanya pemahaman saja. Keunggulan dari penelitian ini apabila dibandingkan dengan peneliti sebelumnya adalah menggunakan metode *Team Games Tournament* yang bervariasi dalam pemahaman belajar IPA. Selain itu, peneliti dengan

judul “Pengaruh model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri pada siswa kelas V SD N Sawangargo,kecamatan salaman kabupaten magelang tahun 2020

E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan dukungan landasan teoritik tersebut dapat di susun dengan kerangka pemikiran sebagai berikut.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Gambar 1 menjelaskan bahwa siswa yang mengalami kesulitan belajar karena metode dan media yang di gunakan monoton sehingga pemahaman

pembelajaran IPA rendah dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri diharapkan dapat meningkatkan pemahaman IPA pada siswa kelas V di Desa Sawangargo Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah di sampaikan, dapat di rumuskan ke dalam hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sawangargo Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian *one group pre test and post test design* ini diukur dengan menggunakan *pre test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap seri pembelajaran. desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2

Skema One Group Pre Test-Post Test Design		
<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
O ₁	X	O ₂

O₁ : Tes awal (*Pre Test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan Demonstrasi Interaktif

O₂ : Tes akhir (*Post Test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

Karena penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga seri pembelajaran. Setiap seri pembelajaran, sebelum dilakukan *treatment* diawali dengan *pre test* dan setelah pembelajaran dilakukan *post test*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD N Sawangargo kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Peneliti memilih sekolah menjadi objek penelitian di karenakan agar anak bias merasakan kembali belajar di ruang kelas akan tetapi tetap menggunakan protokol kesehatan dengan jarak 1 meter, Sehingga peneliti meneliti siswa kelas V SD Sawangargo Salaman. Pelaksanaan penelitian ini adalah semester Ganjil pada tahun ajar 2020/2021.

Tabel 3
Agenda Penelitian

Bulan/ Tahun	Agenda Penelitian
Februari 2020	a. Analisis di lapangan b. Study literature c. Wawancara dengan guru atau konsultasi dengan guru
Maret-Desember 2020	a. Penyusunan proposal penelitian b. Penyusunan instrumen penelitian c. Validasi Instrumen penelitian
Desember 2020	a. Penelitian 1) Tahap pretest 2) Tahap treatment 3) Tahap posttest b. Analisis data
Januari 2021	a. Penyusunan laporan b. Review laporan penelitian

C. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi IPA.

1) Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas atau (*Independent Variabel*) yaitu suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain, variabel bebas di lambangkan huruf X, dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri.

2) Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat (*Dependent Variabel*) Variabel terikat yang di pengaruhi variabel lain, Besar evek tersebut diamati dari ada dan tiadanya dari variabel bebas. Variabel terikat di lambangkan dengan huruf Y, dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pemahaman materi IPA.

D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu Pembelajaran *Teams games Turnament* dan pemahaman materi IPA berdasarkan kedua variable tersebut:

1. Pembelajaran *Teams games Turnament* 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, suku kata atau ras yang berbeda, dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. Pemahaman materi IPA adalah Pemahaman konsep IPA diberikan dengan memberikan lembar tes berbentuk soal pilihan ganda. Indikator pemahaman konsep menggunakan Taksonomi Bloom pada domain kognitif agar siswa lebih memahami, yaitu dengan cara menjelaskan mengkategorikan/mengklasifikasikan, membandingkan, dan menghitung Analisis pemahaman konsep IPA.

E. Subjek Penelitian (Populasi dan Sampel)

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD N Sawangargo salaman kecamatan Salaman Kabupaten Magelang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas siswa kelas V SD N Sawangargo salaman kecamatan Salaman Kabupaten Magelang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa.

Tabel 4
Sampel Penelitian

Kelas	Kelompok	Jumlah Siswa
SD N sawangargo salaman	Treatment	28

3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh. sampling adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan yang di kehendakidimana sample yang di butuhkan akan di entukan oleh peneliti sesuai dengan

permasalahan apa yang akan dikaji setelah mempertimbangkan populasi yang akan di teliti.

F. Metode Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Tes

Digunakan pada awal dan akhir pembelajaran menggunakan butir soal (baik butir soal untuk *Teams Games Tournaments* maupun butir soal untuk tes secara individual) dan digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa (baik hasil tes dari *Tournaments / Games* maupun hasil tes secara individual)

G. Instrument Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur adanya pengaruh model (*Teams Games Tournaments*) terhadap pemahaman belajar IPA siswa kelas V SD. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda. Tes yang diberikan berisi pernyataan mengenai pemahaman belajar IPA siswa. Adapun instrument tes belajar IPA akan diuraikan pada tabel di bawah ini:

1. Instrumen Tes

Instrumen tes berisi 40 pernyataan terkait dengan indikator ketercapaian diantaranya yaitu perasaan senang saat belajar, antusias siswa

dalam belajar, serta keterlibatan siswa dalam belajar. Instrumen tes yang terdiri dari pertanyaan positif dan pertanyaan negatif ini akan diisi oleh siswa kelas V SD di Desa Sawangargo Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen tes.

Tabel 5

Kisi-Kisi Instrumen Tes Pemahaman Belajar IPA

Kompetensi dasar	Indikator soal	Ranah	No Butir Soal
1.1.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan	3.3.3 Memahami pemanfaatan jenis-jenis sumber daya alam. Memahami penggunaan sumber daya alam	C2	3,5,8,13,14,16,17,19,20,21,23,24,26,27,28,29,30,32,33,37,39
	3.3.2 Menyebutkan macam – macam sumber daya alam yang dapat di perbarui. Menyebutkan macam-macam sumber daya alam yang tidak dapat di perbarui	C3	4,6,7,11,12,15,18,22,25,36,38,40
	3.3.1 Memahami pengertian sumber daya alam hayati. Memahami pengertian sumber daya alam non hayati.	C1	1,2,9,10,31,34,35

Soal dibedakan menjadi 2 macam yaitu soal permainan soal biasa, siswa diberi waktu untuk mengerjakan soal perbutir selama 5 menit.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk melakukan fungsi ukurnya. Valid tidaknya suatu item instrumen dapat

diketahui dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 26 for windows*. Pengujian validitas instrumen yang akan digunakan peneliti yaitu pengujian validitas isi. Pengujian validitas isi dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen dan lembar tes. berikut peneliti uraikan.

1) Validitas Ahli

Menurut Sugiyono (2016:177) menunjukkan derajat ketepatan-antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika koefisien antara item dengan total item sama atau diatas 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Validator dilakukan oleh Bapak Rasidi M. Pd. Selaku dosen pendidikan guru sekolah dasar dan Ibu Suratmi S. Pd selaku guru kelas V di SD N Sawangargo Salaman yang tinggal didearah Kampung Ngabean Kelurahan Sawangargo Kabupaten Magelang. Kedua validator melakukan penilaian terhadap instrumen penilai. Hasil penilaian dari validator valid dan instrimen layak digunakan untuk penelitian.

2) Uji Validitas Tes

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan valid untuk digunakan sebagai alat ukur dalam suatu penelitian. Untuk validitas instrument non-tes dalam penelitian ini

menggunakan validitas konstruk dengan teknik *expert judgement*, yaitu dengan menggunakan pendapat dari ahli, sedangkan untuk uji validitas instrument berbentuk tes dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu dengan membandingkan isi instrument dengan materi pelajaran yang diajarkan (Sugiyono, 2015).

Sebelum instrumen penelitian digunakan, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui soal tersebut layak digunakan atau tidak. Hal tersebut dapat dilakukan dengan uji validitas. soal dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel, maka alat ukur tersebut tidak valid. Untuk mencari validitas soal tes kognitif. (pilihan jamak) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 19 peserta didik. Jumlah soal yang diuji sebanyak 40 soal. Pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6

Validitas Pretest dan Posttest

No	No Item	Scale Validitas	Keterangan
1	NO Soal no 1	0.456	Tidak valid
2	NO Soal no 2	0.488	Valid
3	NO Soal no 3	0.501	Valid
4	NO Soal no 4	0.458	Valid
5	NO Soal no 5	0.465	Valid
6	NO Soal no 6	0.512	Valid
7	NO Soal no 7	0.581	Valid
8	NO Soal no 8	0.537	Valid
9	NO Soal no 9	0.456	Tidak valid
10	NO Soal no 10	0.456	Tidak valid
11	NO Soal no 11	-0.076	Valid
12	NO Soal no 12	0.474	Valid
13	NO Soal no 13	0.470	Valid

14	NO Soal no 14	0.486	Valid
15	NO Soal no 15	0.604	Valid
16	NO Soal no 16	0.456	Tidak Valid
17	NO Soal no 17	0.593	Valid
18	NO Soal no 18	0.634	Valid
19	NO Soal no 19	0.493	Valid
20	NO Soal no 20	0.566	Valid
21	NO Soal no 21	0.457	Valid
22	NO Soal no 22	0.493	Valid
23	NO Soal no 23	0.606	Valid
24	NO Soal no 24	0.630	Valid
25	NO Soal no 25	0.633	Valid
26	NO Soal no 26	0.658	Valid
27	NO Soal no 27	0.456	Tidak Valid
28	NO Soal no 28	0.556	Valid
29	NO Soal no 29	0.458	Valid
30	NO Soal no 30	0.582	Valid
31	NO Soal no 31	0.699	Valid
32	NO Soal no 32	0.699	Valid
33	NO Soal no 33	0.456	Valid
34	NO Soal no 34	0.456	Valid
35	NO Soal no 35	0.581	Valid
36	NO Soal no 36	0.534	Valid
37	NO Soal no 37	0.638	Valid
38	NO Soal no 38	0.653	Valid
39	NO Soal no 39	0.456	Tidak Valid
40	NO Soal no 40	0.456	Tidak Valid

Tabel 6 Pretest dan Posttest Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa butir soal yang valid ,berjumlah 33 dengan butir 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38. dan butir soal yang tidak valid berjumlah 7 soal dengan butir 1, 9, 10, 16, 27, 39, 40. Sehingga jumlah soal yang digunakan dalam soal pretest dan posttest berjumlah 33 dengan butir soal 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20,

21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38. Hal ini diketahui berdasarkan dari r hitung $>$ r tabel dengan $\alpha = 0,456$ sejumlah 33 butir soal.

3) Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya menurut (Zaenal, 2016: 258). dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji digunakan *IBM SPSS Statistics 26 for windows*. Penelitian ini terdapat jenis instrumen pengumpulan data yaitu soal tes diperlukan teknik analisis uji reliabilitas, berikut ini peneliti uraikan.

a) Uji Reliabilitas Tes

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabilitas jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabel dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 7

Koefisien Reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Berdasarkan tabel 7 koefisien rabilitas, diperoleh hasil reabilitas pada soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan peneliti sebesar 0,925 yang artinya soal *pretest* dan *posttest* yang diujikan sangat kuat reabilitasnya. Hasil ini dihitung menggunakan *IBM SPSS Statistics 26 for windows*. Dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8
Reabilitas Soal Pretest dan Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,925	33

b) Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar kesukaran suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah (Zaenal, 2009) Untuk menghitung tingkat kesukaran soal pilihan ganda menggunakan *IBM SPSS Statistics 26 for windows*. Hasil dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9
Uji Daya Beda Soal Pretest dan Posttest

No	Nomor Item	Mean	Keterangan
1	NO Soal00001	0,44	Sedang
2	NO Soal00002	0,44	Sedang
3	NO Soal00003	0,56	Sedang
4	NO Soal00004	0,67	Sedang
5	NO Soal00005	0,56	Sedang
6	NO Soal00006	0,39	Sedang

7	NO Soal00007	0,50	Sedang
8	NO Soal00008	0,67	Sedang
9	NO Soal00009	0,44	Sedang
10	NO Soal00010	0,50	Sedang
11	NO Soal00011	0,28	Mudah
12	NO Soal00012	0,50	Sedang
13	NO Soal00013	0,56	Sedang
14	NO Soal00014	0,44	Sedang
15	NO Soal00015	0,67	Sedang
16	NO Soal00016	0,56	Sedang
17	NO Soal00017	0,39	Sedang
18	NO Soal00018	0,67	Sedang
19	NO Soal00019	0,56	Sedang
20	NO Soal00020	0,61	Sedang
21	NO Soal00021	0,56	Sedang
22	NO Soal00022	0,50	Sedang
23	NO Soal00023	0,78	Mudah
24	NO Soal00024	0,72	Mudah
25	NO Soal00025	0,83	Mudah
26	NO Soal00026	0,61	Sedang
27	NO Soal00027	0,61	Sedang
28	NO Soal00028	0,78	Mudah
29	NO Soal00029	0,67	Sedang
30	NO Soal00030	0,39	Sedang
31	NO Soal00031	0,61	Sedang
32	NO Soal00032	0,72	Mudah
33	NO Soal00033	0,72	Mudah

Tabel 9 menunjukkan hasil daya pembeda,soal dengan di kategorikan sedang

4) Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda adalah untuk pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/ kurang menguasai kompetensi dasar berdasarkan kriteria tertentu.

Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi peserta didik yang masih kurang menguasai kompetensi. Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal, (Arifin Z., 2009). Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria yang dikembangkan oleh Ebel sebagai berikut:

Index of discrimination Item evaluation

0,40 and up : *Very good items.*

0,30 – 0,39 : *Reasonably good, but possibly subject to improvement.*

0,20 – 0,29 : *Marginal items, usually needing and being subject to improvement.*

Below – 0,19 : *Poor items, to be rejected or improved by revision.*

Tabel 10

Reabilitas Soal Preetest dan Posttest

No	Nomor soal	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1	NO SOAL00001	0,47	Sangat bagus
2	NO SOAL00002	0,46	Sangat bagus
3	NO SOAL00003	0,42	Sangat bagus
4	NO SOAL00004	0,44	Sangat bagus
5	NO SOAL00005	0,48	Sangat bagus
6	NO SOAL00006	0,57	Sangat bagus
7	NO SOAL00007	0,44	Sangat bagus
8	NO SOAL00008	-0,10	Sangat bagus
9	NO SOAL00009	0,42	Sangat bagus
10	NO SOAL00010	0,47	Sangat bagus
11	NO SOAL00011	0,47	Sangat bagus
12	NO SOAL00012	0,58	Sangat bagus
13	NO SOAL00013	0,59	Sangat bagus

14	NO SOAL00014	0,61	Sangat bagus
15	NO SOAL00015	0,48	Sangat bagus
16	NO SOAL00016	0,52	Sangat bagus
17	NO SOAL00017	0,43	Sangat bagus
18	NO SOAL00018	0,44	Sangat bagus
19	NO SOAL00019	0,52	Sangat bagus
20	NO SOAL00020	0,62	Sangat bagus
21	NO SOAL00021	0,56	Sangat bagus
22	NO SOAL00022	0,65	Sangat bagus
23	NO SOAL00023	0,50	Sangat bagus
24	NO SOAL00024	0,43	Sangat bagus
25	NO SOAL00025	0,49	Sangat bagus
26	NO SOAL00026	0,69	Sangat bagus
27	NO SOAL00027	0,70	Sangat bagus
28	NO SOAL00028	0,57	Sangat bagus
29	NO SOAL00029	0,44	Sangat bagus
30	NO SOAL00030	0,51	Sangat bagus
31	NO SOAL00031	0,50	Sangat bagus
32	NO SOAL00032	0,58	Sangat bagus
33	NO SOAL00033	0,61	Sangat bagus

Tabel 10 menunjukkan hasil daya pembeda, soal dengan di kategorikan sangat bagus.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dengan rancangan *One Group Pre Post Test Design* adalah sebagai berikut :

1. *Pretes*

- a. Membuat instrumen soal pada 9 September 2020
- b. Membuat kisi-kisi soal 40 butir serta aturan pengerjaanya
- c. Menyusun soal dan rubrik penilaian
- d. Pelaksanaan dilaksanakan pada 17 Desember 2020
- e. Dilakukan oleh 28 peserta didik kelas V
- f. Dibacakan peraturan mengerjakan soal, yaitu soal dikerjakan 90 menit secara individu

g. Diberikan lembar soal Pretest dengan butir soal 33

h. Jawaban dikerjakan di lembar soal.

2. Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada kelas eksperimen. Perlakuan (*treatment*) untuk meningkatkan pemahaman yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournaments*. siswa diharapkan mampu melakukan langkah sesuai dengan pembelajaran *Teams Games Tournaments* sesuai pada tabel di bawah ini:

Tabel 11

Treatment Pembelajaran

Treatment/pertemuan 1	Treatment/pertemuan 2	Treatment/pertemuan 3
Siswa mampu memahami pengertian sumber daya alam yang meliputi: 1. Sumber daya alam hayati 2. Sumber daya alam non hayati	Siswa mampu menyebutkan macam – macam sumber daya alam yang meliputi: 1. Sumber daya alam yang dapat di perbarui 2. Sumber daya alam yang tidak dapat di perbarui	Siswa mampu memahami pemanfaatan sumber daya alam yang meliputi: 1. Jenis-jenis sumberdaya alam 2. Penggunaan sumber daya alam

3. *Posttest*

a) Dilaksanakan pada 17 Desember 2020.

b) Dengan kelas dan jumlah yang sama pada saat pretest yaitu 28 peserta didik kelas V.

c) Siswa diberikan soal posttest yang sama dengan pretest dengan waktu dan butir soal yang sama.

d) Peneliti merekap semua hasil data yang diperoleh.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang di gunakan dengan menggunakan uji t karena pemahaman yang di tujukan kepada proses pembelajaran. Data yang di peroleh nanti di analisis terlebih dahulu dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Data yang di peroleh dalam tahap penelitian akhir pemahaman ini menggunakan tes pretest dan posttest,dengan ini memperoleh data sebagai berikut:

1. Uji prasyarat

Uji prasyarat dalam melakukan pengujian uji t yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel dari populasi yang digunakan untuk penelitian berdistribusi normal atau tidak. penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* berbantu *Software IBM SPSS Statistics 26 for window* untuk mengetahui uji prasyarat normalitas. Data pada penelitian ini dinyatakan normal.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk* berbantu *Software IBM SPSS Statistics 26 for window*. Kriteria dalam pengambilan keputusan sig. 5% adalah

- 1) Jika sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji data penelitian, diterima atau tidak diterimanya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian adalah uji paired sample t test dengan berbantu *Software IBM SPSS Statistics 26 for windows*. Adapun kriteria untuk memutuskan bahwa hipotesis diterima yaitu jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima. Bentuk pengujian hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Terdapat pengaruh positif dari pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan media ular tangga misteri untuk MENINGKATKAN pemahaman IPA Siswa Kelas V SD N Sawangargo, Salaman Kabupaten Magelang.

H_a : Terdapat pengaruh positif dari pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan media ular tangga misteri untuk MENINGKATKAN pemahaman IPA Siswa Kelas V SD N Sawangargo, Salaman Kabupaten Magelang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas V SD N Sawangargo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. hal ini diketahui bahwa terdapat peningkatan sejak diberikanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga misteri selama *treatment*. Perbedaan hasil tes pilihan ganda pemahaman materi IPA ditujukan dengan hasil analisis Paired Sampel T *Test* $0,001 < 0,05$. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*. Pada nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 68, masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan, nilai rata-rata *posttest* sebesar 74 diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adanya faktor lain yang mempengaruhi siswa yaitu pembelajaran yang kurang efektif di karenakan daring, dan peneliti harus mencari tempat untuk melaksanakan penelitian. sehingga peneliti harus menjemput anak satu persatu untuk bisa belajar di satu lingkup tempat pembelajaran, alokasi waktu yang kurang efektif di karnakan masih ada siswa yang masih bercanda dengan teman sebelahnya.

B. SARAN

1. Untuk guru kelas V dapat menerapkan Pembelajaran dengan *Teams Games Turnament* ,supaya kegiatan pembelajaran bervariasi dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi antusias dan semangat dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran tidak membosankan.
2. Kepala sekolah sebaiknya dapat menerapkan sistem pembelajaran yang menarik bagi siswa supaya kegiatan belajar daring bias berjalan lancar,terutama pada pembelajaran IPA,dan siswa di harapkan bias lebih memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru dengan menggunakan pembelajaran *Teams Games Turnament*.
3. Menerapkan Pembelajaran *Teams Games Turnament* tentu adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa agar hasil lebih optimal.
4. Untuk pemerintah desa Sawangargo agar lebih bisa menyosialisasikan pada orang tua agar dapat memperhatikan anak didik supaya lebih semangat dalam belajar karna saat ini anak kurang di perhatikan ,kebanyakan main dengan teman-temannya,dan kurang di perhatikan oleh orang tuanya,orang tua bisa mengajarkan sumber daya alam agar lebih paham ke pada anak dengan pembelajaran *Teams Games Turnament*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Agus, Suprijono. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Apriliyanti, Tina. 2010. *Kajian Sifat Fisikokimia dan Sensor Tepung Ubi Jalar Ungu (Ipomoea Batatas Blackie) dengan Variasi Proses Pengeringan*. [Skripsi]. Surakarta: Fakultas Pertanian. Universitas Sebelas Maret. 91 hal.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, Cetakan Kedelapan, Jakarta: Rosda Karya.
- BSNP. 2006. *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Budiarti, Luh Putu Yudha. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran CLIS Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus III Kecamatan Busungbiu". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.2, No.1
- Fitriana, L. (2011). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Group Investigation (GI) Dan STAD Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa*. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema "Matematika dan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran" pada tanggal 3 Desember 2011 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY

Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. Anugrahana, Andri. 2020. Yogyakarta : PGSD Universitas Sanata Dharma, 2020, Vol. 10.

Hifni, M., dan Turnip, B., M., (2015), Efek Model Pembelajaran Inquiry Training Menggunakan Media Macromedia Flash Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Kemampuan Berpikir Logis, Jurnal Pendidikan Fisika, Volume 4, Nomor 1, Juni 2015, ISSN 2252-732 X. Halaman 15-16. (Diakses 26 Januari 2016).

Huda, Miftahul. 2011. Cooperative Learning. (Yogyakarta: Pustaka Belajar)

Melsi, A. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang (Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang).

MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERPENGARUH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD GUGUS VIII SUKAWATI. Ni Md. Erlin Nopiani¹, I Gd. Meter², I Wyn. Wiarta³. 2013. Singaraja : e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2013, Vol. 3.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. I Made Agus Edi Septiawan¹, Ni Wayan Rati², I Nyoman Murda³. 2017. Singaraja : e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2017, Vol. 5.

Ratnaningsih, Arum. 2013. Belajar dan Pembelajaran di Tingkat Satuan Pendidikan: Jakarta: Rineka Cipta

Rusman. (2012). Model – Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada

Sagala, Syaiful. 2010. Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Slavin Robert E. 2015. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media

Sudjana, Nana. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.