

**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
PADA MUATAN IPA KELAS IV SD  
TAHUN PELAJARAN 2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi Sarjana Strata satu (S1)  
Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**FAZRIATUN**  
**NIM. 2019A1H032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2023**

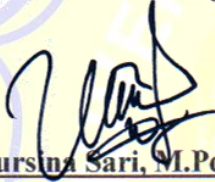
**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MUATAN IPA KELAS IV SD TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan di setujui  
Tanggal, 5 Juni 2023

**Dosen Pembimbing I**



Nursina Sari, M.Pd  
NIDN. 0825059102

**Dosen Pembimbing II**



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd  
NIDN. 0827079002

**Menyetujui**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Ketua Prodi Studi**



Hafidurrachmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MUATAN IPA KELAS IV SD TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



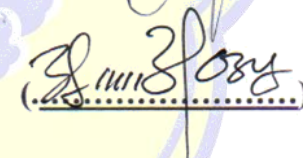
Skripsi atas nama Fazriatun telah dipertahankan didepan dosen penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Mataram

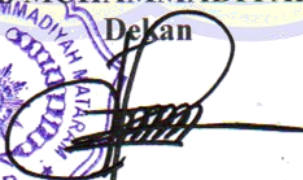
Tanggal, 8 Juni 2023

**Dosen Penguji**

1. Nursina Sari, M.Pd (Ketua)   
NIDN. 0825059102
2. Sintayana Muhardini, M.Pd (Anggota I)   
NIDN. 0810018901
3. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Anggota II)   
NIDN. 0806068101

**Mengesahkan:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

  
Dekan  
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.  
NIDN. 0821078501

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa :

Nama : Fazriatun

Nim : 2019A1H032

Alamat : Bebidas Pagesangan

Memang benar skripsi berjudul “ **Pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada muatan IPA kelas IV SD** “ adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacuh sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 14 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Fazriatun

Nim : 2019A1H032



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fazriatun  
NIM : 2019A1H032  
Tempat/Tgl Lahir : Bima, 27 April 2001  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 082 341 597 186  
Email : Fazriatun09@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)  
Berbantuan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan  
Kemampuan Kognitif Siswa Pada Muatan IPA Kelas IV SD  
Tahun Pelajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 42%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, Senin, 7 Agustus 2023

Penulis



Fazriatun  
NIM. 2019A1H032

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fazriatun  
 NIM : 2019A1H032  
 Tempat/Tgl Lahir : Bima, 27 - April 2001  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 082 391 597 186  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan  
Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif  
Siswa Pada Muatan IPA kelas IV SD Tahun Pelajaran 2022 / 2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, Senin, 7 Agustus ..... 2023  
 Penulis

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Fazriatun  
 NIM. 2019A1H032



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
 NIDN. 0802048904

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

**“ Untuk menggapai apa yang kamu inginkan, kamu harus terus mengejar dan berjuang untuk mewujudkannya. Kemudian pada saat yang sama jaga dirimu tetaplah sehat dan bahagia selalu”**

### Persembahan :

*Bismillahirrahmanirrahimm...*

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT atas segala kenikmata, baik kenikmatan sehat, kenikmatan iman dan kenikerta salam selalu diucapkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW karya tulis ini ku persembahkan untuk orang-orang yang selalu menemani saya selama ini.

- ❖ Terimakasih kepada ALLAH SWT yang sudah memberikan saya nikmat kesehatan dan nikmat kesabaran dalam menyusun skripsi ini, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
  
- ❖ Kepada kedua orang tua ku yang sangat aku cintai dan sayangi bapak (Samil M. Jafar) dan ibu (Sri Susilawati) terimakasih untuk segala usaha dan pengorbanannya demi cita-cita ku, terimakasih juga karena selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan moral maupun materi, semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan perlindungan disetiap langkah kakinya, Kalian berdua adalah obat dari semua lelahku, semoga kita semua selalu dalam lindungan allah swt.

- ❖ Bapak ibu dosen pembimbing yaitu **Bapak Sukron Fujiaturrahman,M.Pd** dan **Ibu Nursina Sari,M.Pd.** yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk saya. Ketua **Kaprodi Haifaturrahmah,M.Pd.** juga kepada segenap dosen prodi PGSD terimakasih sudah menjadi orang-orang baik dan sabar dalam membimbing proses saya.
- ❖ Untuk sahabat-sahabatku tersayang Sumiati, Deviatul dan Defi lianta. Terimakasih atas segala tawanya selama ini, terimakasih atas pundaknya tiap mau nangis hehe, juga sahabat kos ku Firdha terimakasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan sangat baik untukku selama ini. Semoga kita semua selalu diberikan kemudahan, keselamatan dan dilancarkan segala urusannya, aamiin.
- ❖ Untuk Grup EXO terimakasih sudah selalu membuat saya terhibur dengan semua kata-kata penyemangatnya, kelucuannya dan juga ketulusannya kepada EXO-L yaitu saya sendiri, terutama untuk kesayangan dan sumber kebahagiaan saya yaitu CHANYEOL EXO terimakasih sudah menjadi obat lelah ku. Kalian semua adalah sumber kebahagiaanku dikala kesendirian ini.
- ❖ Teman-teman sejurusan PGSD kelas A
- ❖ Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan serta kampus hijauku Universitas muhammadiyah mataram, semoga ilmu yang bermanfaat ini yang saya dapatkan difakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas muhammadiyah mataram dapat berguna untuk pembaca lebih-lebihnya kepada diri saya pribadi. Karena



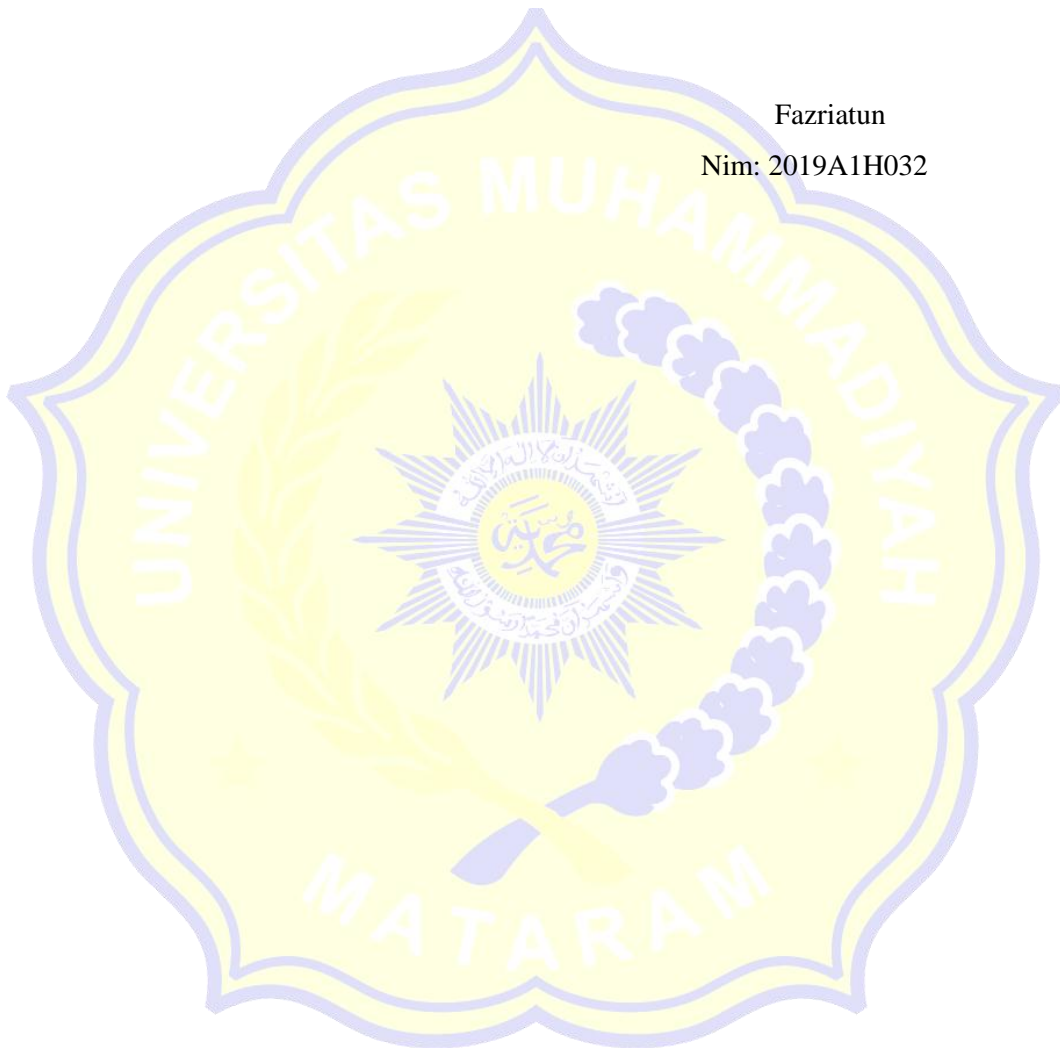
sesungguhnya saya hanyalah manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna.

Mataram, 14 Juni 2023

Peneliti,

Fazriatun

Nim: 2019A1H032



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan proposal yang berjudul Pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan Kemampuan kognitif Siswa Pada Muatan IPA Kelas IV SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024. Skripsi ini mengkaji Pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan Kemampuan kognitif Siswa Pada Muatan IPA Kelas IV SDN 28 Mataram. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini berhasil diselesaikan karena bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu peneliti dengan caranya masing-masing :

1. Drs. Abdul Wahab, M.A. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II

5. Nursina Sari, M.Pd. sebagai Pembimbing I, dan semua pihak yang belum sempat disebutkan yang turut membantu peneliti dalam menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Mataram, 14 Juni 2023

Peneliti

Fazriatun

NIM 2019A1H032



Fazriatun,2019A1H032. **Pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada muatan IPA Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2023** . Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram .

Pembimbing 1 : Nursina Sari, M.Pd.

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

### ABSTRAK

Pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada muatan IPA kelas IV SDN 28 Mataram. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental tipe One Group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 28 Mataram dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 25 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil uji *rhitung* = 0,821 sedangkan *rtabel* = 0,444 karena *rhitung* > *rtabel*, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV atau dapat dikatakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV.

**Kata Kunci : Model TGT, Media kartu bergambar, Kemampuan kognitif**

Fazriatun, 2019A1H032. *The Impact of Cooperative Learning using the Teams Games Tournament (TGT) Model Assisted by Pictorial Cards on Enhancing Cognitive Abilities at the Fourth Grade Students of Science Subject in Academic Year 2022/2023*. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1 : Nursina Sari, M.Pd.

Advisor 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

#### ABSTRACT

This study investigates the influence of cooperative learning employing the Teams Games Tournament (TGT) model supported by pictorial cards. The main objective of this research is to determine the substantial effect of the cooperative learning approach utilizing the Teams Games Tournament (TGT) model on enhancing the cognitive abilities of fourth-grade students in the field of Science at SDN 28 Mataram. The research adopts a quantitative approach, employing a Quasi Experimental design with a One Group design type. The study takes place at SDN 28 Mataram, involving a cohort of 25 fourth-grade students. Utilizing a sampling technique, all members of the population, totaling 25 students, are selected as the sample. Data collection techniques encompass observation, testing, and documentation. Based on the analysis of the data, the computed  $r$ -value is 0.821, while the critical  $r$ -value is 0.444. Given that the computed  $r$ -value surpasses the critical  $r$ -value, the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, while the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. This implies that the cooperative learning approach utilizing the Teams Games Tournament (TGT) model supported by pictorial cards exhibits the potential to elevate the cognitive capabilities of fourth-grade students. Hence, it can be concluded that the cooperative learning approach using the Teams Games Tournament (TGT) model aided by pictorial cards significantly contributes to the enhancement of cognitive abilities among fourth-grade students.

**Keywords:** TGT Model, Pictorial Cards, Cognitive Abilities

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Humaira, M.Pd  
NIDN. 0503048601

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK .....	xii
ABSTARCT .....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Batasan Operasional.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Penelitian yang Relavan.....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	10
2.2.1 Model Kooperatif Tipe <i>TGT (teams games tournament)</i> .....	10
2.2.1.1 Pengertian model kooperatif tipe <i>TGT (teams games tournament)</i> .....	11

2.2.2 Kemampuan Kognitif .....	18
2.2.2.1 Hakikat Kemampuan Kognitif .....	18
2.2.3 Media Pembelajaran .....	19
2.2.3.1 Pengertian Media .....	19
2.2.3.2 Muatan IPA (Tema 6, cita-citaku, Subtema 1 aku dan cita-citaku).....	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	23
2.4 Hipotesis.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	27
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	27
3.5 Variabel Penelitian.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.7 Instrument Penelitian .....	30
3.7.1 Dokumentasi .....	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	38
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	38
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian .....	38
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian.....	39
4.1.3.1 Data Observasi Keterlaksanaan.....	39
4.1.3.2 Hasil Uji Instrumen .....	41
4.2 Pembahasan.....	43
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan .....	46
5.2 Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) .....	3
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen .....	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal.....	34
Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk.....	35
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validitas.....	36
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Soal.....	36
Tabel 3.7 Kriteria <i>N</i> -gain .....	37
Tabel 4.1 Observasi Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	40
Tabel 4.2 Analisis Kevalidan Media Kartu Bergambar .....	40
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal .....	41
Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas Angket Kemampuan Kognitif .....	42
Tabel 4.5 Hasil Perolehan Nilai Siswa.....	42





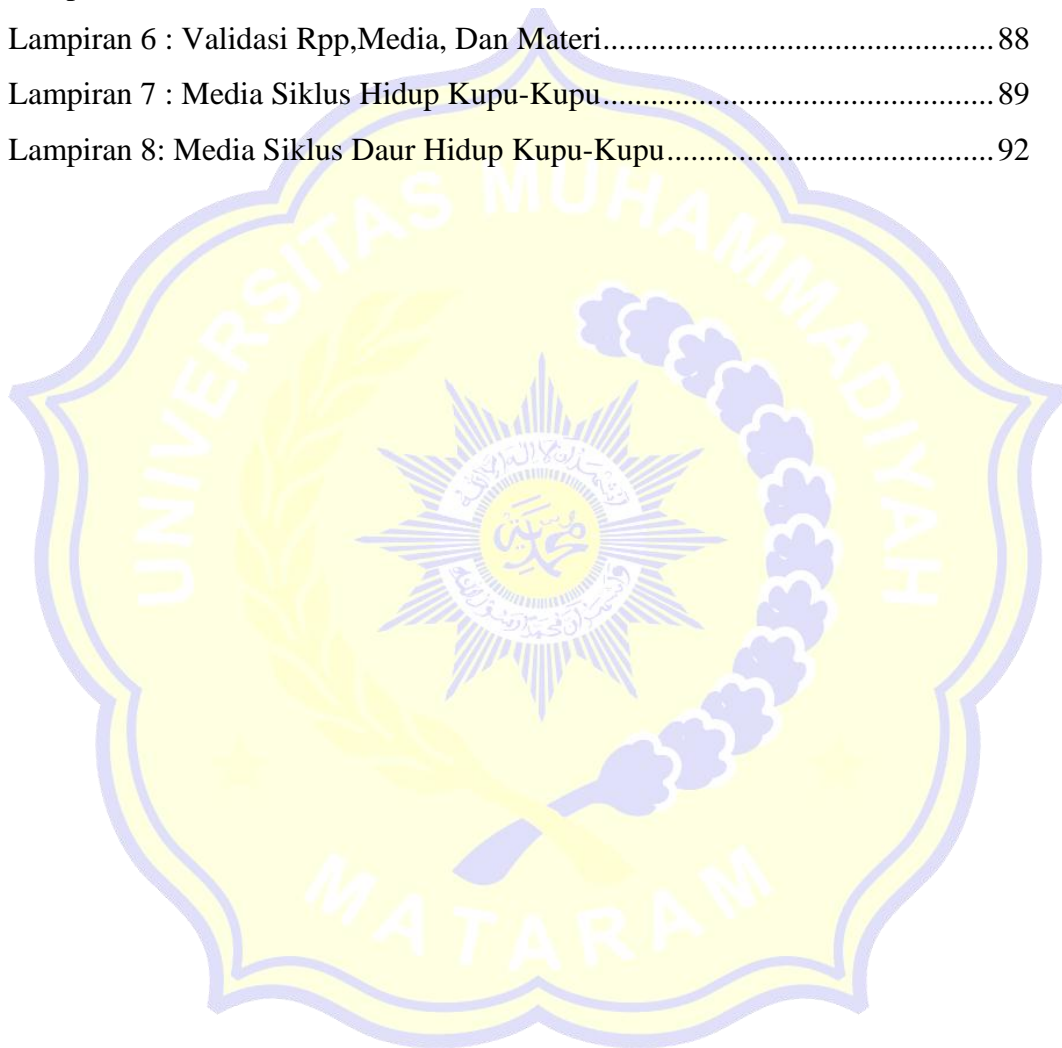
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	23
------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian .....	53
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah .....	54
Lampiran 3 : Lembar Validasi .....	55
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	63
Lampiran 5 : Soal Pre-Test Dan Post-Test.....	72
Lampiran 6 : Validasi Rpp,Media, Dan Materi.....	88
Lampiran 7 : Media Siklus Hidup Kupu-Kupu.....	89
Lampiran 8: Media Siklus Daur Hidup Kupu-Kupu.....	92



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses peningkatan moralitas, kapasitas mental, dan kualitas bawaan lainnya pada semua orang. Ketika proses pendidikan efektif dan aktif, dikatakan berkualitas tinggi karena memungkinkan orang untuk secara pribadi mengalami makna pendidikan bagi mereka. Kemajuan bangsa di masa depan sangat terbantu oleh pendidikan, misalnya dengan penerapan kurikulum. Kurikulum membantu dunia pendidikan untuk berkontribusi yang mampu menumbuhkan kembangkan kemauan serta menumbuhkan motivasi generasi bangsa untuk menggali potensi yang mereka miliki untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan kedepannya. Penyusunan kurikulum 2013 sebagai upaya penyempurnaan kurikulum sebelumnya merupakan salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Kurikulum yang diatur oleh pemerintah saat ini adalah Kurikulum 2013 (K13), yang berupaya memfokuskan siswa untuk lebih terlibat di dalam kelas dan guru sebagai fasilitator agar proses pembelajaran berjalan lancar. Kurikulum 2013 (K13) merupakan kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan Indonesia; merupakan kurikulum tetap yang dilaksanakan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 (juga dikenal sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan) yang telah berjalan selama kurang lebih 6 tahun. Seorang guru diperlukan sebagai seorang profesional dalam kegiatan pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidikan, tidak hanya memahami materi pelajaran tetapi juga

mampu memberi contoh kepada murid-muridnya dan membuat pembelajaran efektif dan efisien, pembelajaran yang efektif dan efisien salah satunya adalah pembelajaran IPA.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) wajib ada di sekolah dasar karena pada hakekatnya diberikan kepada anak usia wajib belajar sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara belajar tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya sekedar menguasai kumpulan berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga proses penemuan. Pembelajaran IPA merupakan kegiatan pembelajaran yang membahas tentang lingkungan makhluk hidup (Alam), untuk mendukung pembelajaran tersebut dibutuhkan Pendekatan pembelajaran yang dapat melengkapi proses belajar mengajar di kelas dengan menjadikannya lebih fokus dan terorganisir. Model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) merupakan salah satu model yang digunakan oleh peneliti.

Menurut Slavin seperti yang dikutip (Tukiran 2011) dalam mendorong siswa agar lebih semangat belajar, model pembelajaran kooperatif melibatkan sistem Kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang digunakan untuk belajar dan berkolaborasi. Tipe kooperatif TGT (*teams games tournament*) merupakan salah satu model kooperatif yang digunakan. Slavin (2005:163) menyatakan “ *TGT*

adalah kuis yang digunakan dalam paradigma pembelajaran kooperatif di mana siswa bersaing sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lainnya dengan prestasi akademik yang setara dengan mereka. Pendekatan pembelajaran kooperatif TGT (teams game tournament) adalah salah satu di mana guru mengatur kelompok belajar siswa. Pembentukan kelompok belajar akan memudahkan siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh instruktur dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (teams game tournament), yang diyakini dapat meningkatkan bakat dan kerjasama siswa. Penerapan paradigma pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 28 Mataram ditemukan dalam kelas bahwa guru kurang kreatif saat menerapkan model belajar mengajar, akibatnya ketika Ada pembelajaran yang sedang berlangsung. Banyak anak yang tidak memperhatikan instruksi yang dipelajari bahkan lebih memilih sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Tidak hanya itu dalam proses pembelajaran seperti diskusi, ditemukan bahwa peserta didik tidak berani mengeluarkan pendapat saat guru memberikan pertanyaan. Dengan ini selaras nilai diperoleh peneliti dari ulangan tengah semester (UTS) peserta didik dibawah nilai KKM adalah 70 maka dapat dilihat perolehan nilai peserta didik dibawah ini:

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS)**

Nama sekolah	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak tuntas	Nilai KKM
SDN 28 Mataram	4	25	10	15	70

Tabel di atas merupakan hasil perolehan nilai siswa kelas IV, yang dimana dari total keseluruhan siswa kelas IV yang tuntas hanya 10 siswa sedangkan tidak tuntas 15 siswa dengan standar nilai KKM 70. Berdasarkan masalah diatas, sehingga dibutuhkan Siswa yang menggunakan model pembelajaran untuk mengembangkan kapasitas kognitifnya menangkap ide-ide pembelajaran yang disajikan kepada mereka dengan lebih cepat dan mudah. menyebabkan keaktifan siswa sehingga peserta didik dapat menyelesaikan satu masalah. Model pembelajaran yang peneliti tawarkan untuk memecahkan permasalahan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif. Paradigma pembelajaran kooperatif hadir dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah model TGT (*teams game tournament*) dengan bantuan media.

Paradigma pembelajaran kooperatif TGT (*teams games tournament*) memiliki manfaat memberikan waktu kepada siswa untuk memecahkan masalah dan berhubungan satu sama lain dalam sebuah kelompok, guru hanya menyampaikan materi. Maka perlu dilakukan penelitian mengenai “ pengaruh model Di SDN 28 Mataram, kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) berbantuan media kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan kognitif (hasil belajar) siswa kelas IV SD” berdasarkan deskripsi latar belakang.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) berbantuan media kartu gambar dalam mengembangkan kemampuan kognitif (hasil belajar) siswa kelas IV SD berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Temuan penelitian ini kemungkinan akan menghasilkan keuntungan, yang meliputi berikut ini:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain menambah referensi atau masukan bagi pengembangan pendidikan sains di sekolah dasar, serta menambah kajian ilmiah dan menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh media kartu bergambar terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan bahan refleksi.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan dan kreativitas instruktur dalam membangkitkan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kegiatan yang menarik bagi siswa, serta alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan

guru untuk mendidik, khususnya dengan menggunakan media kartu bergambar untuk membangkitkan minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Menjadikan siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar guna membantu mereka memahami konsep, meningkatkan minat siswa melalui kerjasama kelompok, dan mencapai hasil belajar terbaik melalui penggunaan media kartu bergambar pada keenam tema I dan cita-cita saya atau tema pembelajaran lainnya.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat memberikan wawasan dan informasi secara umum tentang penggunaan media pembelajaran kartu bergambar sebagai salah satu media untuk membantu meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas dan dalam upaya membangun kemampuan kognitif. Selanjutnya, peneliti dapat mempelajari bagaimana media kartu bergambar meningkatkan kapasitas kognitif siswa sehingga mereka dapat mengadopsi sikap yang sesuai di masa depan.

### **1.5 Batasan Operasional**

Berikut adalah konsep operasional yang harus didefinisikan dalam penelitian ini:

1. Media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman siswanya. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media sebagai jembatan untuk mentransfer informasi memulai proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.



2. Kartu bergambar adalah media gambar berupa kartu dengan foto yang banyak di antaranya adalah binatang.
3. Model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) adalah paradigma pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil di kelas yang terdiri dari 3-5 siswa yang beragam. Turnamen akademik yang digunakan dalam model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), dimana siswa berpartisipasi sebagai perwakilan timnya bertarung dengan perwakilan anggota lainnya.
4. Kapasitas kognitif adalah jenis perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengekstraksi pengetahuan dari pengalaman dan informasi; karenanya, peneliti menggunakan kemampuan kognitif ini untuk melatih pikiran anak-anak dalam mengumpulkan sinyal yang diberikan oleh guru mereka. Dan bagaimana cara siswa menerima apa yang dikomunikasikan instruktur agar dapat mendorong berkembangnya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang dipertimbangkan dalam analisis ini meliputi:

1. Ujiati Cahyaningsih (2017) menerbitkan “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*” dalam jurnalnya.

Penelitian ini menghasilkan hasil sebagai berikut: (1) fitur kognitif hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,073 > 1,980$  dengan menggunakan SPSS 16.0 menghasilkan nilai signifikan 0,044. (2) Ditemukan signifikansi sebesar 0,118 untuk unsur emosional hasil uji t menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $1,85 > 1,980$  dengan SPSS 16.0. (3) Hasil uji t unsur psikomotor diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,226 > 1,980$  melalui SPSS 16.0 sama menghasilkan nilai signifikansi 0,000.

Studi ini sebanding dengan yang akan diteliti oleh para peneliti karena keduanya menggunakan model pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kapasitas kognitif anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran untuk hasil belajar matematika, sedangkan peneliti akan menganalisis model pembelajaran tersebut untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada muatan IPA. Teknik pengambilan data oleh peneliti sebelumnya yaitu ada 3 aspek, Dilakukan dengan soal evaluasi untuk aspek kognitif,

angket untuk aspek emotif, dan lembar performance untuk aspek psikomotorik. Sedangkan pendekatan pengumpulan data peneliti akan pengaruh model kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) dengan meningkatkan kapasitas kognitif menggunakan soal evaluasi dengan metode pretest-posttest control group design (RPP dan LKS). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Penelitian sebelumnya menggunakan satu sekolah saja yaitu SD Negeri Damaraja. Sedangkan peneliti juga hanya menggunakan satu sekolah saja yaitu SDN 28 Mataram.

2. Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulistya Dewi (2017) menerbitkan “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTS 1 SEMARANG” dalam bukunya jurnal.

Hasilnya mengungkapkan perbedaan substansial antara kelas eksperimen dan kontrol; persentase ketuntasan belajar pada kelas eksperimen sebesar 76,66%, sedangkan kelas kontrol sebesar 54,54%; dan rata-rata kelas eksperimen 75,83 sedangkan kelas kontrol 72,27. Hasil uji korelasi dengan  $r = 1,835$  dan  $r = 1,67$  kemudian disetujui. Rata-rata keaktifan belajar yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen adalah 80,57, sedangkan kelas kontrol adalah 56,55. Koefisien korelasi adalah  $r = 8,168$  dan  $r = 1,67$ .

Kesamaan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas kognitif siswa. Sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pengaruh model pembelajaran kooperatif

tipe teams games tournament (TGT) dengan media puzzle terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi siswa kelas VIII MTS 1 SEMARANG, yang akan dilakukan adalah yang diteliti oleh peneliti akan menggunakan pengaruh model kooperatif tipe t.

3. I Made Agus Edi Septiawan, Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., dan Drs. I Nyoman Murda, M.Pd., menerbitkan “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA*” dalam jurnalnya.

Uji hipotesis menghasilkan t hitung 6,021 dan t tabel 2,021, artinya t hitung > t tabel diuji pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 40.

Paradigma pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya dilakukan di Gugus II Kecamatan Sawan SDN Bebetin 1, namun penelitian yang akan dievaluasi oleh peneliti akan dilakukan di SDN 28 Mataram.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Model Kooperatif Tipe TGT (*teams games tournament*)**

“*Teams game tournament* (TGT) merupakan gaya atau pendekatan pembelajaran kooperatif yang sederhana untuk dilaksanakan, melibatkan semua siswa tanpa memandang posisinya, melibatkan siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan menggabungkan permainan,” tulis Kurniasih (2012). Sementara itu, (Kusumandari, 2011) menyatakan bahwa “Teams games tournament (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa

dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras yang berbeda." "Turnamen permainan tim (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini adalah metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins," tulis (Slavin, 2005). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan teknik kelompok sederhana yang melibatkan semua tindakan siswa tanpa memandang statusnya.

Berdasarkan berbagai teori para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok dan mengandung unsur turnamen yang dilakukan dengan cara bermain sambil bertanding. Dengan pembagian kelompok tanpa melibatkan jenis kelamin, suku dan ras.

#### **2.2.1.1 Pengertian model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*)**

Pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis tim (kelompok) dikenal dengan model Teams Game Tournament (TGT). sebagai tutor sebaya, dan melibatkan unsur permainan dan penguatan. Kegiatan pembelajaran berbasis cooperative learning tipe teams games tournament (TGT) games memungkinkan siswa belajar lebih santai sekaligus mendorong tanggung jawab, kerjasama, daya saing yang sehat, dan partisipasi belajar (Wijaya, 2008).

Pengelompokan murid merupakan salah satu pendekatan pengajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Slavin dalam Dewi (2004:3), siswa akan lebih mampu mendeteksi dan memahami topik yang sulit jika mereka mendiskusikan masalah tersebut dengan teman sebayanya. "Teams Games Tournament (TGT) awalnya dikembangkan oleh David de Vries dan Keith

Edwards, dan ini adalah metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins" (Slavin, 2008: 13). "TGT adalah teknik pembelajaran yang identik dengan STAD dalam segala hal kecuali satu: alih-alih kuis dan sistem skor peningkatan individu, model Teams Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen permainan akademik," tulis Nur (2005: 40).

a. TGT (*turnamen permainan tim*) karakteristik model kooperatif

Model kooperatif TGT (*teams game tournament*) memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1. Merupakan teknik pengajaran berbasis permainan dimana siswa berfungsi sebagai tutor sebaya. 2. Adanya komponen permainan atau permainan akademik yang dimainkan dengan kartu di meja turnamen. Siswa akan dipisahkan ke dalam meja-meja turnamen dalam permainan akademik, dengan masing-masing meja turnamen terdiri dari 5-6 orang yang merupakan perwakilan dari kelompoknya yang berbeda. Setiap meja judi berusaha untuk memastikan bahwa tidak ada dua pemain yang berasal dari grup yang sama. Siswa diorganisasikan secara homogen dalam satu meja turnamen berdasarkan kemampuan akademik, artinya keterampilan pemain diinginkan sama dalam satu meja turnamen.

b. Keuntungan dan kerugian dari paradigma kooperatif TGT (*turnamen permainan tim*)

Kelebihan: 1. Karena TGT, siswa dengan kemampuan lebih rendah terlibat secara aktif dan memainkan peran penting dalam kelompoknya, yang tidak hanya membuat siswa yang luar biasa menonjol dalam proses pembelajaran. 2. Pendekatan pembelajaran TGT akan menumbuhkan rasa

kekompakan kelompok dan saling menghargai antar peserta. 3. Paradigma pembelajaran TGT meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kelas karena guru memberikan penghargaan kepada siswa atau kelompok terbaik. 4. Karena ada kegiatan gaming ala turnamen, teknik pembelajaran ini memotivasi siswa untuk lebih semangat mengikuti kelas.

Kekurangan: 1. Memakan waktu. 2. Guru harus terampil memilih informasi yang sesuai dengan paradigma pembelajaran ini. 3. Sebelum menggunakan model ini, instruktur harus mempersiapkannya secara matang. Membuat soal untuk setiap meja turnamen, misalnya, dan mengetahui urutan akademik siswa dari atas sampai terendah.

Sintaks model pembelajaran TGT (teams games tournament) Menurut Shoimin (2014: 205-207), tahapan pembelajaran dalam paradigma pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

1. Kelas Persentasi

Pengajar menyampaikan kurikulum, tujuan pembelajaran, isi topik, dan gambaran singkat LKS melalui pengajaran langsung atau ceramah. Siswa harus benar-benar memahami topik untuk terlibat dalam kegiatan kelompok.

2. Kelompok

Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa berdasarkan kriteria ujian harian, yang meliputi kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja kegiatan dengan mengadakan sesi pemecahan masalah, membandingkan

solusi, menilai, dan mengatasi kesalahan konseptual yang dihasilkan oleh anggota kelompok.

### 3. Permainan

Tiga siswa yang mewakili masing-masing tim atau kelompok mereka berpartisipasi dalam turnamen di meja. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang berhasil menjawab akan memperoleh skor, yang selanjutnya akan digunakan untuk menentukan kontes atau turnamen mingguan.

### 4. Turnamen

LKS diselesaikan pada akhir minggu atau pada akhir setiap unit setelah instruktur menyampaikan presentasi kelas dan kelompok telah menyelesaikan LKS. Para siswa dikelompokkan ke dalam meja-meja turnamen. Tiga murid di meja I, tiga lagi di meja II, dan seterusnya.

### 5. Pengakuan Tim

Jika skor rata-rata memenuhi kriteria tertentu, maka guru akan memilih kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah. Grup dijuluki "tim super" jika skor rata-ratanya 50 atau lebih tinggi, "tim hebat" jika rata-ratanya 50-40, dan "tim bagus" jika rata-ratanya 40 atau lebih rendah. Hal ini dapat membantu siswa merasa senang dengan prestasi mereka.

Sintaks dan penerapan TGT (*teams games tournament*) menurut Taniredja dkk. (2012, hlm. 70-72), berikut adalah langkah-langkah atau



sintak dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament):

1. Turnamen akademik, penghargaan tim, dan *shifting atau bumping*.
2. Mengajar adalah langkah pertama dalam belajar. Instruktur juga memberi tahu siswa bahwa metodologi pembelajaran kooperatif TGT (teams game tournament) akan digunakan.
3. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa mereka akan menjadi bagian dari kelompok belajar yang telah dia susun. Kelompok belajar dibuat secara acak berdasarkan kompetensi akademik siswa.
4. Siswa mewakili kelompoknya di meja lomba. Tiga hingga empat siswa dengan keterampilan yang sebanding duduk di setiap meja selama kompetisi. penghargaan akan diberikan kepada tim yang mencetak skor tertinggi..

Menurut Slavin (2015, hlm. 163-168), sintaks model pembelajaran TGT (teams games tournament) adalah sebagai berikut:

1. Presentasi dikelas (klasikal)

Guru menjelaskan informasi yang akan digunakan dalam kegiatan TGT (teams games tournament). Kegiatan ini menggabungkan ceramah langsung atau teknik pengajaran tradisional dengan diskusi kelas untuk membantu siswa menyelidiki, memeriksa, dan mempelajari topik dengan lebih baik.

## 2. Tim

Belajar bersama tim untuk mempersiapkan diri Anda berpartisipasi dalam permainan akademik; kelompok yang dibentuk berbeda dalam hal kemampuan akademik. Setelah penentuan pengelompokan heterogen, tindakan berikut dapat diambil:

1. Buat daftar prestasi akademik Anda.
2. Batasi jumlah anggota tim menjadi 4-6 anak muda.
3. Berikan nomor untuk murid mulai dari atas (mis., 1,2,3, dll.).
4. Membentuk tim yang beragam (berdasarkan jenis kelamin, suku, agama, dan kemampuan akademik).

## 3. Games (permainan)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan terkait yang dimaksudkan untuk menilai pemahaman siswa tentang materi yang tercakup dalam kuliah dan tugas kerja sama tim. Ada soal dan jawaban yang sudah diberi nomor. Di atas meja dengan perwakilan dari berbagai tim, permainan dimainkan.

## 4. Turnamen

Anak-anak mulai berpartisipasi dalam kompetisi setelah membuat tim. Metode berikut digunakan untuk menentukan turnamen secara konsisten:

1. Memanfaatkan daftar peringkat yang dibuat sebelumnya
2. Bentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa.

3. Menentukan anggota setiap kelompok berdasarkan persamaan kemampuan akademik; misalnya dibentuk kelompok turnamen untuk siswa berkemampuan akademik tinggi dan dibentuk kelompok turnamen untuk siswa berkemampuan akademik kurang.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Game Tournament (TGT) merupakan model yang mudah digunakan, melibatkan aktivitas semua siswa tanpa memandang status, termasuk fungsi melayani siswa, sebagai tutor sebaya, dan menggabungkan unsur permainan dan penguatan. Selanjutnya kelompok tersebut dipisahkan menjadi kelompok-kelompok yang heterogen dimana siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan digabungkan dengan siswa yang memiliki kemampuan yang kurang baik. Pembelajaran kooperatif dalam format Teams Games Tournament (TGT) membantu siswa untuk belajar dengan lebih santai sambil mempromosikan akuntabilitas, kerja tim, dan daya saing yang sehat. Selain itu, jika anak mendiskusikan masalah ini dengan teman-temannya, akan lebih mudah bagi mereka untuk menemukan dan memahami konsep yang menantang. Dengan karakteristik sebuah permainan kartu yang dimainkan di meja turnamen. Karena adanya kegiatan permainan dalam bentuk turnamen, hal ini bermanfaat untuk membuat semua siswa aktif dan memiliki peran penting, serta membangun rasa persatuan dan saling menghargai satu sama lain serta membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran di kelas.

## **2.2.2 Kemampuan Kognitif**

### **2.2.2.1 Hakikat Kemampuan Kognitif**

Yuliana Nurani Sujiono dkk, 2013. Berpikir disebut kognisi, dan mengacu pada kapasitas seseorang untuk mengasosiasikan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan situasi atau rangkaian peristiwa. Tingkat intelek (kecerdasan) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat yang sebagian besar terfokus pada gagasan dan pembelajaran berkaitan dengan proses kognisi. Setiap orang menggunakan akalinya saat berpikir. Kemampuan intelegensi inilah memutuskan apakah suatu masalah dapat diselesaikan dengan cepat atau tidak. Kapasitas mental tertinggi yang dimiliki oleh manusia adalah kecerdasan. Kecerdasan seseorang dapat membantunya dalam menyelesaikan banyak tantangan yang terjadi dalam hidupnya. Manusia dilahirkan dengan kecerdasan dan dapat terus berkembang menjadi dewasa. Karena bayi lahir dengan cara merangsang panca indera bayi, sebaiknya lakukan sesedikit mungkin untuk merangsang kecerdasan bayi.

Menurut (William Stern: 1871-1938), anak-anak memiliki lebih dari satu potensi yang berhubungan secara holistik dengan satu jalur tertentu, dan perkembangan kecerdasan anak dimulai sejak janin dan berlanjut hingga lahir (Monks, Knoers, dan Haditono, 1999). Menurut (Pamela Minet: 2007), perkembangan kognitif diartikan sebagai pertumbuhan mental, sedangkan perkembangan intelektual sama dengan perkembangan mental. Pikiran adalah salah satu aktivitas yang terjadi di otak. Pikiran digunakan untuk pengenalan, membenarkan, menangani, dan memahami peluang yang signifikan. Tindakan

atau proses pembelajaran (yang mencakup kesadaran, emosi, dll.) atau upaya untuk mengenali sesuatu dari suatu pengalaman itu sendiri adalah kognisi.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, bisa disimpulkan bahwa kemampuan kognitif ialah kapasitas untuk menghubungkan, menganalisis, dan mempertimbangkan pengalaman kognitif terkait dengan tingkat intelek (kecerdasan) seseorang, karena kecerdasan menentukan apakah suatu masalah dapat ditangani dengan cepat atau tidak, dan kecerdasan seorang anak dimulai sejak janin dan berlanjut hingga lahir. Meskipun kognitif mengacu pada pikiran, perkembangan intelektual sama dengan perkembangan mental, yang digunakan untuk memahami, memberikan pembenaran untuk perolehan pengetahuan, seperti kesadaran dan emosi, atau upaya untuk memahami sesuatu dari pengalaman sendiri.

### **2.2.3 Media Pembelajaran**

#### **2.2.3.1 Pengertian Media**

Azhar Arsyad (2011) Karena kehadirannya mungkin secara langsung menyediakan dinamikanya sendiri, media dipandang sebagai instrumen yang sangat strategis dalam menilai keberhasilan proses belajar mengajar dari sudut pandang pendidikan. Ungkapan media pembelajaran berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar dalam bahasa arab, perantara media atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut U Hadi (2009) berpendapat bahwa instruktur dapat menggunakan materi pembelajaran untuk membantu mereka mencapai tujuan mereka. Hasilnya,

peneliti percaya bahwa media yang diberikan akan membantu siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas dengan lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu bergambar).

Salah satu media yang akan diterapkan oleh peneliti adalah media kartu bergambar yang isinya didalam 1 kartu terdapat gambar hewan dan tumbuhan yang nantinya setiap kelompok akan pilih kartu dan coba jawab pertanyaan berdasarkan gambar pada kartu.

Berikut langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran menurut Slamet Suyanto (2005: 180):

a. Bahan – bahan

1. Sediakan rangkaian kartu bergambar dengan nama singkat, beberapa di antaranya dimulai dengan huruf yang sama, dan tanpa konsonan rangkap, seperti topi, take, bola, pakaian, paku, pipa, gelas, kue, meja, dan mata.
2. Berikan kartu kata dengan nama objek yang tertulis di atasnya.

b. Prosedur

1. Mainkan game ini dalam tim.
2. Sediakan kartu gambar dan kartu pengenalan barang.
3. Guru menampilkan foto benda dan mengajak siswa mencari kartu nama benda tersebut.
4. Setelah anak mengerti cara bermain, biarkan dia bermain dalam kelompok.

Berdasarkan sudut pandang tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar berpotensi untuk mempermudah proses belajar siswa sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih berkualitas,

memuaskan yang pastinya akan membawa perubahan pada pengetahuan diri siswa.

### **2.2.3.2 Muatan IPA (Tema 6, cita-citaku, Subtema 1 aku dan cita-citaku)**

Isi kajian ini diambil dari buku guru dan buku siswa tematik yang merupakan bagian dari kurikulum 2013, Tema 6, cita-citaku dengan subtema 1, diriku dan impianku, versi update 2017.

#### **a. Pengertian makhluk hidup**

Makhluk hidup dapat bernapas, bergerak, dan bereproduksi, dan bereaksi terhadap perubahan lingkungan dan diri mereka sendiri. Manusia, hewan, dan tumbuhan adalah tiga kategori di mana semua makhluk hidup dibagi. Masing-masing dari tiga kategori kehidupan berinteraksi dengan yang lain. Manusia selalu memerlukan makanan, baik yang berasal dari tumbuhan maupun hewan. Sedangkan untuk berkembang di lingkungannya, hewan juga harus memakan makhluk atau tumbuh-tumbuhan lain. Hal yang sama berlaku untuk tumbuhan, yang menghasilkan makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dan mengandalkan energi dari lingkungan sekitarnya. Untuk memenuhi tuntutan mereka, setiap makhluk hidup membutuhkan lingkungan tertentu. Lingkungan didefinisikan sebagai segala sesuatu yang mengelilingi makhluk hidup. Ekosistem terdiri dari komponen hidup (biotik) dan tak hidup (abiotik). Tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya termasuk organisme yang menyusun lingkungan. Tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya adalah contoh komponen lingkungan tak hidup. Komponen lingkungan yang tidak hidup adalah kotoran, sinar matahari, udara, dan udara. Tanah, udara, dan

udara semuanya dapat dihangatkan oleh sinar matahari hingga suhu yang dapat diterima untuk kebutuhan makhluk hidup. Tumbuhan menggunakan sinar matahari untuk membuat makanan. Kandungan tanah dan air lingkungan merupakan komponen penting. Air hujan meresap ke dalam bumi dan menjadi cair. Tumbuhan yang tumbuh di sana dan organisme kecil penghuni tanah lainnya akan menggunakan air di dalam tanah.

#### b. Ciri-ciri dan karakteristik

Dari sudut pandang biologis, semua orang yang merupakan objek atau benda hidup adalah benda yang menampilkan sifat seperti kehidupan. Kehidupan makhluk ditandai dengan pernapasan, gerakan, dan kepekaan terhadap rangsangan. Untuk menjaga keseimbangan dan menjamin keberadaannya, makhluk hidup juga perlu tumbuh dan berkembang, bereproduksi, membutuhkan makanan, mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan mengeluarkan kotoran.

#### 1. Pelestarian

Pelestarian lingkungan adalah metode untuk mencegah kerusakan dan kerusakan. Menata sumber daya alam agar simpanannya dapat dimanfaatkan secara lestari, khususnya dengan melestarikan dan meningkatkan nilai keaneka ragaman yang dimiliki saat ini.

Tindakan kebijakan penanggulangan untuk pelestarian lingkungan hidup dipersoalkan dan berdampak signifikan terhadap kehidupan dan kesejahteraan manusia, serta kesejahteraan makhluk hidup lainnya, dipertaruhkan.

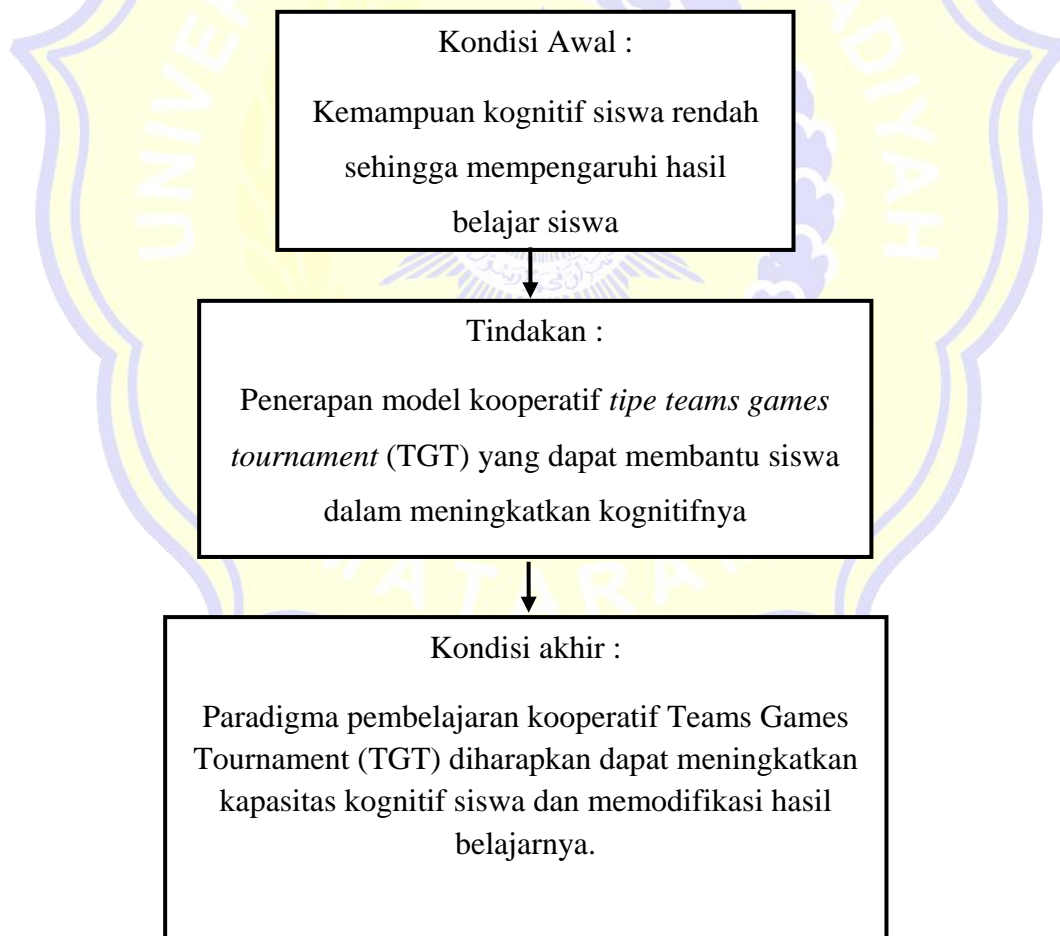


## 2. Siklus hidup

Dalam biologi, suatu organisme melewati siklus hidup, yang merupakan proses yang mendokumentasikan bagaimana suatu organisme berkembang sejak pertama kali muncul di Bumi hingga berkembang biak untuk melestarikan jenisnya. Fakta bahwa prosedur ini akan berputar kembali ke posisi awalnya menjadikannya sebuah rotasi.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Gambar di bawah ini menggambarkan alur dari framework yang digunakan dalam penelitian ini:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan diagram di atas, kondisi awal proses pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan siswa kurang baik. Akibatnya, hasil belajar siswa terpengaruh. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang dapat membantu belajar siswa. Teknik pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

#### **2.4 Hipotesis**

Ujian hipotesis berusaha untuk melampaui atau menentukan tingkat kemampuan siswa. Uji hipotesis akhir diharapkan dapat menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hipotesis nol ( $H_0$ ) harus ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) harus diterima.

Uji hipotesis yang akan digunakan adalah uji statistik t tahapan pengujian hipotesis, yang akan didasarkan pada hipotesis yang diberikan. Tentukan hipotesis alternatif ( $H$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ).

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh positif atau signifikan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kapasitas kognitif pada pembelajaran tema siswa sekolah dasar.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang cukup besar pembelajaran dengan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap kapasitas kognitif pada pembelajaran tema siswa sekolah dasar.

Uji t digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan Independent Sample T-

examine untuk menguji perbedaan skor rata-rata dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi SPSS 16.0 for Windows.

Berikut rumus uji t:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\overline{X}_1$  = Rata-rata sampel 1 (kelas control)

$\overline{X}_2$  = Rata-rata sampel 2 (kelas experiment)

$n_1$  = Jumlah individu sampel 1 (kelas kontrol)

$n_2$  = Jumlah individu sampel 2 (kelas control)

$s_1^2$  = Variabel sampel 1

$s_2^2$  = Variabel sampeel 2

Kesimpulan, ketentuan uji adalah jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima diperoleh dari daftar distribusi t dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 15% dengan dk =  $(n_1 + n_2 - 2)$  maka  $t_{tabel} = (1 - \alpha)$ .

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 5) mendefinisikan penelitian sebagai proses pengumpulan dan evaluasi data yang cermat dan logis yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Ada beberapa jenis penelitian, dan penelitian ini hanya menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. "Gagasan positivisme dapat diterapkan pada metode penelitian kuantitatif, yang digunakan untuk menganalisis populasi atau sampel tertentu," tulis Sugiyono (2010:14). Pendekatan pengambilan sampel seringkali acak, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian." 2014:58 (Anugerah Restu).

Desain studi quasi-eksperimental digunakan oleh para peneliti. Sedangkan desain One group before test-post test digunakan sebagai metode kuasi eksperimen. Desain ini menggunakan satu kelompok, tetapi pengukuran dilakukan dua kali, sekali sebelum dan sekali setelah perlakuan. Selain itu, penggunaan desain quasi-experimental memerlukan pre-test sebelum pengobatan untuk menentukan apakah terapi memiliki efek (Bahtiar, 2012: 23).

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Grup	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperiment	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pemberian tes pertama pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media kartu gambar (sebelum perlakuan).

O<sub>2</sub>: Memberikan ujian akhir pada kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media kartu gambar (setelah terapi)

X: Penggunaan paradigma cooperative team game tournament dalam pembelajaran kelas eksperimen.

Sebelum diberikan terapi, kelas eksperimen akan melakukan pre-test untuk menilai hasil belajar. Selanjutnya kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan, dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media kartu gambar. Kelompok eksperimen akan mengikuti ujian akhir (post test) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media kartu gambar terhadap kapasitas kognitif.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 28 Mataram pada tanggal 17 sampai dengan 20 Mei 2023, selama tahun ajaran semester II (Genap).

### **3.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Siswa kelas IV SDN 28 Mataram berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini, hanya aspek yang terkait dengan kapasitas kognitif menerima dan memberi yang diselidiki, dengan tujuan membuat lingkungan belajar di kelas lebih menarik dengan mengubahnya dari pasif menjadi aktif.

### **3.4 Populasi dan Sampel Penelitian**

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2016) mendefinisikan populasi sebagai “area generalisasi yang terdiri dari hal-hal atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh penelitian untuk dipelajari guna menarik kesimpulan”. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas IV SDN 28 Mataram.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini terdiri dari 25 siswa kelas IV yang diambil dari seluruh populasi siswa kelas IV SDN 28 Mataram.

## 3. Teknik Sampling

Sugiyono (2016:118) mendefinisikan teknik sampel sebagai metode pengambilan sampel. Pendekatan total sampling, juga dikenal sebagai sampling populasi, adalah metode yang digunakan untuk menentukan sampel. Jumlah sampel yang dibutuhkan ditentukan oleh besarnya populasi; jika populasinya lebih kecil dari 100, disarankan agar setiap anggota dijadikan sampel. Namun, jika ukuran sampel lebih besar dari 100, 10 dapat diambil kurang dari 15% atau lebih tergantung pada keahlian peneliti. Selanjutnya semua subjek penelitian adalah anak kelas IV SDN 28 Mataram.

## 3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah sifat atau nilai yang mungkin berbeda pada orang, benda, atau aktivitas. Peneliti memilih faktor-faktor yang akan dipelajari dan mengambil keputusan. Sugiono (2013):63. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas, variabel terikat, dan penjelasannya.

### 1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah yang mempengaruhi, mengendapkan, atau berkontribusi terhadap perkembangan variabel terikat (Sugiyono 2011:64).

Variabel dependen adalah salah satu yang mempengaruhi atau menyebabkan variabel independen. Variabel bebas adalah model kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan pendekatan pembelajaran berbantuan media kartu bergambar.

## 2. Variabel terikat

Sugiyono (2011):64 menyatakan bahwa faktor-faktor independen mempengaruhi atau menciptakan variabel dependen atau hasil. Variabel dipengaruhi oleh orang lain atau yang hasilnya adalah variabel dependen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan kemampuan kognitif.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media kartu bergambar tentang keanekaragaman makhluk hidup di lingkungan saya. Pengamatan ini dilakukan oleh dua orang pengamat untuk menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aspek keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

## 2. Tes

Triyono (2012:174) menyatakan, tes merupakan strategi untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara memasukkan berbagai objek penelitian melalui pengujian. Data strategi ini digunakan untuk mengumpulkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Soal tes akan disajikan untuk kelas IV dalam bentuk soal pilihan ganda, dengan jumlah soal sebanyak 20 butir.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi, menurut Arikunto (2010:274), adalah tindakan memperoleh informasi tentang subjek atau variabel melalui penggunaan catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah rapat, agenda, dan sumber serupa lainnya.

Foto kegiatan belajar siswa dan instruktur yang diambil selama berlangsungnya proses pembelajaran digunakan sebagai metode pemilihan untuk mengumpulkan data. Selain itu, dengan menggunakan teknik ini, nama siswa dapat digunakan untuk mengambil data, SDN 28 Mataram memiliki jumlah siswa dan anak kelas IV yang cukup banyak. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian guna meningkatkan kredibilitas dan kepercayaannya.

### 3.7 Instrument Penelitian

Arikunto (2010: 148) mengemukakan bahwa tergantung pada isi instrumen, yang dikembangkan berdasarkan pengembangan ide/penentuan indikator yang dapat diakses untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menghubungkan orang atau benda dan menilai seberapa baik



data mewakili gagasan yang diukur. Pengertian instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti dalam sudut pandang peneliti. Jumlah alat yang digunakan sebanding dengan jumlah mata pelajaran. Kisi-kisi dan lembar observasi adalah contoh instrumen penelitian.

### 1. Lembar Observasi

Selama proses pembelajaran, lembar observasi digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar di kelas.

**Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen**

<b>Model kooperatif tipe TGT (<i>teams games tournament</i>) berbasis media kartu bergambar</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Langkah – langkah pembelajaran</b>
	Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyambut dan menyapa siswa serta mempersiapkan ruang kelas untuk pembelajaran.</li> <li>2. Guru meminta siswa berdoa.</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru mengucapkan terima kasih dan inspirasi.</li> <li>5. Instruktur mengkomunikasikan tujuan pembelajaran kepada murid.</li> </ol>
<b>Sintaks model kooperatif tipe TGT (<i>teams games tournament</i>) berbantuan media kartu bergambar</b>		

	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diajarkan cara menggunakan model kooperatif tipe TGT.</li> <li>2. Siswa dibagi menjadi tiga atau empat kelompok.</li> <li>3. Satu kelompok terdiri dari tiga sampai empat anggota.</li> <li>4. Peserta didik diminta untuk menunjuk siapa yang akan menjadi ketua dalam tiap kelompok.</li> <li>5. Dalam 1 kartu terdapat gambar hewan contohnya ayam, belalang, ikan dan katak</li> <li>6. Didepan meja, guru menyiapkan media dan beberapa kartu yang berisi gambar macam-macam hewan yang hidupnya mengalami siklus, contohnya pada hewan katak</li> <li>7. Guru menyampaikan sedikit materi</li> <li>8. Siswa di minta untuk menempelkan kartu pada perkembangan siklus katak</li> <li>9. Setiap anggota akan berdiskusi untuk mengambil kartu yang nantinya akan menjadi bahan materi dalam games ini</li> <li>10. Setelah semua ketua kelompok mendapat kartu, peserta didik (kelompok) diminta untuk mengerjakannya ( contoh gambar pada gambar belalang, siswa akan mengurutkan proses siklus pada hewan belalang serta membandingkannya siklus hidup kupu-kupu</li> <li>11. Setelah semua kelompok menyelesaikan pekerjaannya, guru meminta agar setiap kelompok menampilkan hasil</li> </ol>
--	---------------	--

		<p>kerjanya.</p> <p>12. Setelah salah satu kelompok sudah melakukan presentasi, moderator boleh menarik pertanyaan dari setiap kelompok.</p> <p>13. Setelah kelompok tsb mendapat pertanyaan dari tiap kelompok, peserta didik (kelompok) akan mengakhiri presentasinya.</p> <p>14. Dan akan kembali menjawab pertanyaan dari tiap kelompok setelah semua kelompok sudah presentasi.</p> <p>15. Begitu juga untuk kelompok selanjutnya.</p> <p>16. Peserta didik harus menjawab semua pertanyaan, meskipun hanya menjawab 2 pertanyaan saja ( bilamana pertanyaan lebih dari 2) maka hal tersebut akan mempengaruhi nilai yang akan didapat oleh peserta didik. Tapi jika berhasil menjawab semua pertanyaan maka akan mendapatkan nilai yang memuaskan.</p> <p>17. Guru memberikan reward diakhir pembelajaran untuk kelompok yang mendapat nilai tinggi.</p>
	<p>Penutup</p>	<p>1. Siswa dan guru membuat resume tentang ide-ide kunci yang muncul selama kegiatan pembelajaran mengenai konten yang dipelajari.</p> <p>2. Guru dan siswa menutup pelajaran mereka dengan doa dan basa-basi.</p>

2. Lembar soal

Lembar soal adalah lembar yang digunakan siswa sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan berisi tugas-tugas yang diselesaikan oleh siswa. Soal berbentuk pilihan ganda dan esai, dengan total 20 soal. Diambil dari ranah kognitif: (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, dan (C3) penerapan.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal**

Tema	Materi	Kompetensi dasar	Indikator	Aspek			Jumlah
				C1	C2	C3	
Daur hidup beberapa makhluk hidup	IPA	3.2 Bandingkan Siklus Hidup Berbagai macam Hal-hal yang hidup, serta kaitan dengan upaya pelestarian  4.2 Buatlah diagram daur hidup. Ada beberapa bentuk organisme hidup yang ada di lingkungan, dan semboyan tersebut berupaya melestarikannya.	3.2.1 mengidentifikasi siklus makhluk hidup  4.2.1 membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.	1, 2, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20	3, 6, 8, 10, 15, 18	4	20

### 3.7.1 Dokumentasi

Foto latihan pembelajaran, daftar yang dibuat sebelum penelitian, dan daftar nilai yang dibuat setelah penelitian digunakan sebagai dokumentasi penelitian. Untuk menguji pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT (teams game tournament) berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa dianalisis nilai atau hasil belajarnya.

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 1. Uji Validitas

Mengukur validitas desain model kooperatif tipe team games tournament (TGT) berdasarkan hasil penilaian ahli produk dan ahli materi, serta mengukur validitas materi tentang pengaruh model kooperatif jenis turnamen permainan tim (TGT). Temuan validasi ahli menggunakan skala likert dengan skor mulai dari 1 sampai 4 akan dilaporkan, begitu juga dengan skor yang dinilai oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2008), rata-rata penyajian validasi ahli untuk setiap komponen ditentukan dengan rumus:

Dengan menggunakan rumus berikut, hitung skor rata-rata:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi produk

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum x i$  = Nilai maksimal

Tingkat kepraktisan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantu dengan media kartu gambar yang dibuat kemudian digunakan untuk menentukan hasil perhitungan presentasi. Sugiyono (2008) kredensial antara lain sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
84 % < skor $\leq$ 100 %	<b>Sangat valid</b>	<b>Sangat layak</b>
68 % < skor $\leq$ 100 %	<b>Valid</b>	<b>Layak</b>
52 % < skor $\leq$ 100 %	<b>Cukup valid</b>	<b>Cukup layak</b>
36 % < skor $\leq$ 100 %	<b>Kurang valid</b>	<b>Tidak layak</b>
20 % < skor $\leq$ 100 %	<b>Tidak layak</b>	<b>Sangat tidak layak</b>

Jika penyajian kuesioner validasi dianggap sah, model dan produk yang dihasilkan mendapat tanggapan yang baik dari validator.

**Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validitas**

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2007)

## 2. Uji Reabilitas

Menurut Mahmud (2011: 167), dependabilitas adalah tingkat ketelitian, ketelitian, atau ketelitian instrumen. Reliabilitas instrumen menunjukkan jika secara konsisten menghasilkan temuan pengukuran yang sama mengenai segala sesuatu yang diukur pada periode yang berbeda. Arikunto (2010: 221) mendefinisikan dependabilitas sebagai “pemahaman bahwa suatu instrumen cukup reliabel untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut baik”. Pendekatan *Alpha Cronbach* digunakan untuk menilai dependabilitas instrumen, yang kemudian dianalisis menggunakan alat SPSS 24 for Windows.

**Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Soal**

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0 ,41 - 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

### 3. Uji N-Gain

Kapasitas kognitif siswa dalam bentuk data kuantitatif diselidiki menggunakan statistik deskriptif dan komparatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengukur nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media kartu bergambar. Melalui studi perbandingan, nilai normalized gain (N-gain) digunakan untuk mengukur pertumbuhan kemampuan kognitif siswa. Selisih skor antara pretest dan posttest akan dihitung. Persamaan N-gain adalah sebagai berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Nilai Post-test} - \text{Pre-test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre-test}}$$

Cara terbaik untuk memperkirakan tingkat kemandirian terapi yang diberikan adalah dengan menggunakan skor Gain yang dinormalisasi, juga dikenal sebagai N-gain, untuk menganalisis temuan pre-test dan post-test.

**Tabel 3.7. Kriteria N-gain**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,70 \geq N\text{-gain} \geq 0,30$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah