

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Hakikat Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Isjoni (2012: 147), merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki kemampuan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih. Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu di kelas. Miftahul Huda mengemukakan bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Didalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan dengan yang lainnya. (Huda, 2014).

Strategi Kemp (1995) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapatnya Kemp, Dick and Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem atau teori-teori lain yang mendukung.

Joyce & Weil mempelajari model-model berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, menimbang pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat di jadikan pola pilihan untuk mencapai tujuan pendidikaannya.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
3. Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
4. Memiliki bagian-bagian model dinamakan : a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*). b) prinsip-prinsip reaksi. c) sistem sosial, dan d) sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi : dampak pembelajaran berupa hasil belajar uamh terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jngka panjang.
6. Adanya desain inruksional atau persiapan mengajar dengan dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur.

2.1.2. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model yang menggunakan permainan akademik, artinya peserta didik yang dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 atau 6 peserta didik secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif (Isjoni, 2009). Menurut Huda dengan TGT peserta didik akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan mereka berkompetisi dengan kelompok yang setara, membuat TGT terasa lebih adil dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya atau cara belajar peserta didik. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk diterapkan karena karena tahap peserta didik SD dimana peserta didik masih suka dengan dunia bermain (Listyarini et al, 2018). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Laila & rahmat, 2018). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan

presrtasi belajar peserta didik serta merupakan suaru petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pehaman daya ingat, serta belajarsebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Susanna, 2018). TGT salah satu model pembelajaran yang mudah doiterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus da perbedaaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (AP & Amir, 2018: Rosdiana et al., 2013; Teladaningsih et al., 2019).

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan turnamen akademik dengan ,menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan yang telah ditetaplan sebelumnya, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game teman yang lain tidak bisa membantu dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Dalam pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini peserta didik sebelumnya telah belajar dam kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok yang telah dibagi sebelumnya. Dalam perlombaan guru akan memberikan soal dalam bentuk essay maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberi jawaban dan menjelaskannya. Kemudahan penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) ini disebabkan dalam pelaksanaanya tidak harus adanya fasilitas pendukung

yang harus tersedia peralatan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) juga melibatkan aktivitas seluruh peserta didik untuk memperoleh yang diinginkan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Pembagian kelompok dalam berdasarakan tingkat kemampuan peserta didik. Pada konsepnya, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan penggabungan pembelajaran keelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik diajak aktif dalam semua proses pembelajaran, dengan melibatkan fisik dan mental, dengan bermain akademik seperti ini peserta didik dapat merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

2.1.3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Dalam melakukan model pembelajaran TGT ada beberapa langkah yang harus dilakukan peneliti, yaitu persiapan awal sebelum masuk kelas dan langkah pembelajaran dikelas. Menurut Slavin (2010) terdapat lima komponen utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu:

1. Persentasi kelas (*Class Presentation*)

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audio visual. Guru membagi kelompok peserta didik serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat secara pendahuluan mengenai materi yang akan di ajarkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kelompok (*Teams*)

Tim terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik. Jenis kelamin, ras atau etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya dalam kompetisi yang akan dilakukan dalam sebuah permainan.

3. Permainan (*Games*)

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai peserta didik dan biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dalam materi yang disampaikan pada saat presentasi kelas dan latihan lainnya. Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dapat berupa permainan yang mudah dikenal.

4. Kompetisi turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsungnya pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok dengan lembar kegiatan. Dalam turnamen masing-masing peserta didik mewakili tim yang berbeda.

5. Pengakuan kelompok (*Teams Rekognisi*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing peserta didik akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim akan mendapatkan julukan “super tim” jika rata-rata skor mencapai 40-50 atau lebih “Great Team “ apabila rata-rata mencapai 40-50 dan “ dan “ Good Team” apabila rata-rata skor 30-40.

2.1.4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Kelebihan model model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

- a. Lebih meningkatkan waktu untuk tugas
- b. Mengedapankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih, bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi

Kekurangan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

- a. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan saling memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain. (Nasruddin,2019).

2.2. Hasil Belajar IPA

2.2.1. Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang mencakup nilai kognitif, yang bisa dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa, afektif (angket yang dikhususkan pada karakter bangsa berupa tanggung jawab) dan psikomotor (keterampilan). (Cahyaningsih, 2017). Bukti seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan terjadinya tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. (Hamalik, 2008:30). Menurut Dimiyati dan mudjiono(1999), hasil belajar

merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Hasil belajar IPA adalah tercapainya tujuan pembelajaran serta setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang berupa kemajuan belajar peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari evaluasi hasil belajar IPA. Nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik baik kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penilaian peserta didik dalam menggunakan materi yang telah diajarkan. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran.

Berdasarkan pengertian dari di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah hasil belajar sering digunakan untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam memahami materi yang sudah pelajari. Sehingga untuk mengetahui hasil belajar perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk

melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh siswa selama proses belajar.

2.2.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ipa adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Minat

Merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki ketika kita akan melakukan sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi dalam suatu hal, maka ia akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukan. Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Selain itu menurut Djamarah minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah (Ratnasari,2017).

b. Bakat

Menurut Setiawan dkk dalam buku karangan Yudrik Jahja mendefinisikan bahwa bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih. Pada dasarnya setiap manusia memiliki oleh seseorang dalam bidang tertentu dengan kualitas yang berbeda-beda. Bakat yang dimiliki oleh seseorang

dalam bidang tertentu memungkinkannya mencapai prestasi pada bidang ini. (Anggraeni et al, 2020).

c. Motivasi

Merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu. Sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar. Atkinson menyatakan motivasi adalah sebuah istilah yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk menghasilkan satu atau lebih pengaruh (Hartata,2019).

d. Cara Belajar

Cara belajar adalah sebuah strategi yang dilakukan siswa agar lebih lebih memahami materi yang dijelaskan tentunya dengan cara belajar yang disenangi oleh siswa tersebut. .

1. Faktor Eksternal

a. lingkungan sekolah

Dalyono menyatakan bahwa sekolah merupakan satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya (Sari, 2016). Hal ini dikatakan bahwa lingkungan sekolah sangat berpengaruh peserta didik melakukan kegiatan belajar.

b. Lingkungan keluarga

merupakan pengaruh utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Menurut Hurlock salah satu sumbangan keluarga pada perkembangan anak adalah sebagai perangsang

kemampuan untuk mencapai keberhasilan disekolah dan kehidupan sosial. Jadi, sebelum anak masuk pendidikan formal (sekolah) anak sudah mendapatkan pendidikan dari orang tuanya, begitupun setelah anak tersebut sekolah sekolah peranan orang tua (keluarga) sangat menentukan keberhasilan pendidikan anaknya (Zaelani, 2016).

2.3. Pengertian Pembelajaran IPA

Rustaman, dkk (2011:1:1,5) menyatakan “hakikat sains adalah produk, proses dan penerapannya (teknologi), termasuk sikap dan nilai yang terdapat didalamnya”. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains adalah bidang ilmu pengetahuan yang didalamnya terdiri fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori yang dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA tidak cukup dengan peserta didik menguasai sains dengan menghafal konsep, prinsip, hukum, teori dan lain-lain, tapi dalam pembelajaran IPA harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbuat, berpikir dan bertindak seperti ilmuwan. Dengan demikian pembelajaran IPA harus memberikan kesempatan dan bekal kepada peserta didik untuk memproses IPA dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui cara-cara yang benar dan mengikuti etika ilmuwan dan etika yang berlaku dimasyarakat agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. (Rustaman, dkk 2011).

Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksi konsep sendiri, akan memberikan pengalaman langsung untuk menjelajah dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran

IPA dengan memberikan pengalaman langsung dapat menumbuhkan *cognitive thinking skill* (keterampilan sosial) (Prabowo,2015). Penumbuhan *cognitive thinking skill* berarti akan menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah siswa dalam memahami fenomena yang ada, mampu memikirkan dan menjelaskan mengapa fenomena terjadi.

Menurut Hendro Darmodjo (1992: 5) hakekat IPA yaitu: 1) proses dari upaya untuk memahami begbagai jenis alam, artinya bahwa diperlukan suatu cara tertentu yang sifatnya analitis, cermat lengkap serta menghubungkan gejala alam yang satu dengan gejala alam yang lain sehingga keseluruhannya membentuk sudut pandang yang baru tentang obyek yang diamati, 2) produk dari upaya manusia ntuk memahami berbagai gejala alam. Artinya produk prinsip-prinsip, teori-teori, hukum-hukum, konsep-konsep maupun fakta-fakta yang kesemuanya itu ditujukan untuk menjelaskan tentang berbagai gejala alam , dan 3) yang kesemuanya dapat mengubah sikap pandangan manusia terhadap alam smesta, dari sudut pandang mitologis menjadi sudut pandang ilmiah. (Surahman dkk).

Menurut Prihantoro (dalam kutipan Trianto, 2014: 137) mengatakan pembelajaran IPA merupakan kesmatan belajar bagi siswa baik kualitas maupun kuantitas. IPA merupakan sekumpulan pngetahuan dan sekumpulan konsep dari bagian konsep. Sebagai proses IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari obyek studi, menentukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran IPA terdiri tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran IPA juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA dapat dipandang dari dua sisi, yaitu pembelajaran IPA sebagai suatu produk suatu produk hasil kerja ilmuwan dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menghasilkan ilmu pengetahuan (Waldrip dkk, 2010, Tala dan Vesterinen, 2015).

Berdasarkan pengertian diatas pembelajaran IPA merupakan kesempatan belajar bagi siswa baik kualitas maupun kuantitas. Pembelajaran IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dari bagian konsep. Sebagai proses IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari obyek studi, menentukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran IPA terdiri tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran IPA juga merupakan ilmu yang mempelajari

tentang gejala alam berupa konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA dapat dipandang dari dua sisi, yaitu pembelajaran IPA sebagai suatu produk suatu produk hasil kerja ilmuwan dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menghasilkan ilmu pengetahuan

2.4. Penelitian Relevan

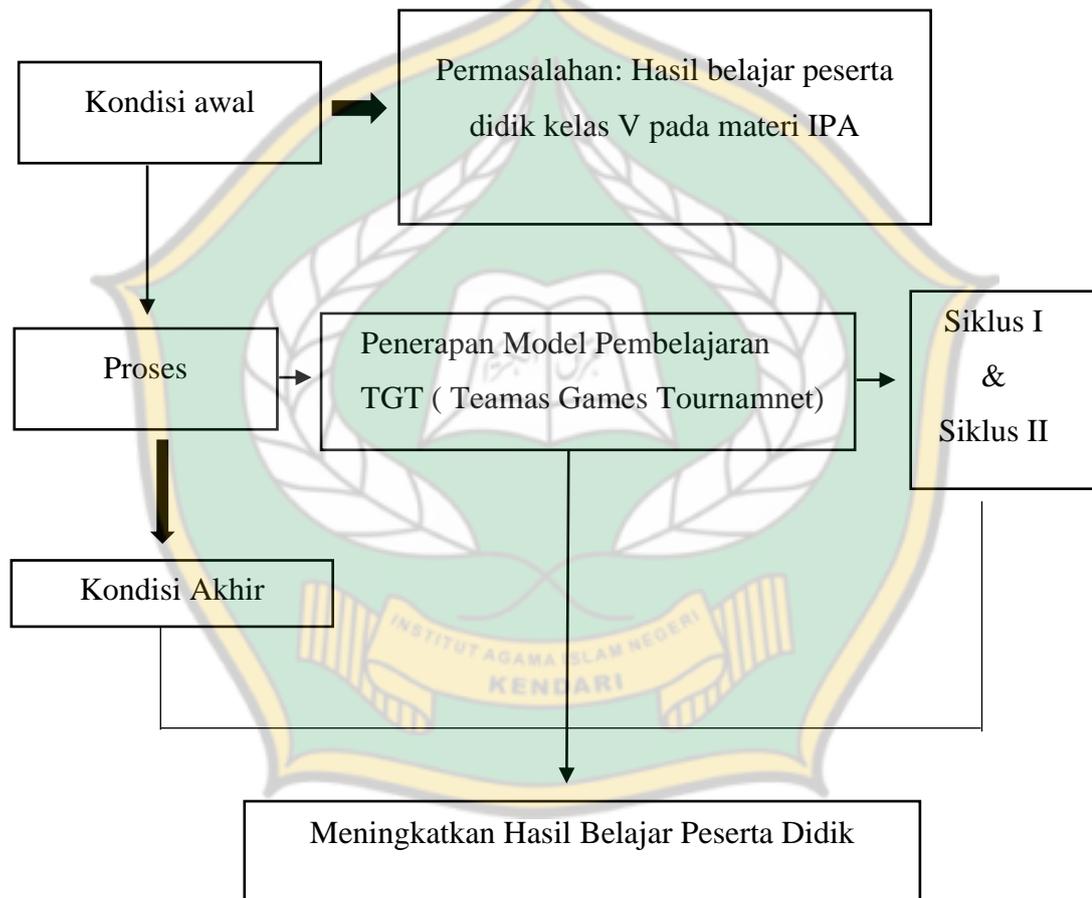
No	Nama Peneliti/Judul Peneliti/Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dahlia, dalam Jurnal (2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dapat meningkatkan hasil belajar Fiqih peserta didik di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Langkat Bohorok.	nilai hasil belajar Fiqih peserta didik pada test akhir pertama (tindakan siklus I) sebesar 0,766 (kategori cukup signifikan) dengan nilai uji t sebesar 6,53, dan korelasi antara nilai hasil belajar Fiqih peserta didik pada test akhir pertama (tindakan siklus I) terhadap nilai hasil belajar Fiqih peserta didik pada test akhir	Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dan sama-sama meningkatkan hasil belajar	Tempat penelitian dan Materi dan mata pelajaran

		kedua (tindakan siklus II) sebesar 0,95 (kategori sangat signifikan) dengan nilai uji t sebesar 16,578.		
2	Tri Astutik, dalam Jurnal (2013) dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.	Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN Klantingsari I TarikSidoarjo, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games</i>	Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dan sama-sama meningkatkan hasil belajar	Tempat penelitian dan Materi dan mata pelajaran

		<p><i>Tournament</i>) mengalami peningkatan khususnya dalam mengajar mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I, siklus II, dan siklus III</p>		
3	<p>Adang Romanda, dalam Skripsinya (2016) dengan judul “Penerapan Model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017.</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dimana pada siklus I mencapai ketuntasan 60,7% sedangkan pada siklus II mencapai presentase 85,7%</p>	<p>Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dan sama-sama meningkatkan hasil belajar</p>	<p>Tempat penelitian dan Materi dan mata pelajaran</p>

2.5. Kerangka Berpikir

Adapun Kerangka pikir penelitian yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajara TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SDN 1 Wolasi adalah sebagai berikut:



2.6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui penerapan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SDN 1 Wolasi.

