

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran berasal dari kata model dan pembelajaran. Model berarti bentuk atau pola, sedangkan pembelajaran berarti cara untuk menjadikan orang belajar. Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.<sup>1</sup>

Sedangkan metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Jadi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Amin Suyitno, “*Pemilihan Model-model Pembelajaran Matematika dan Penerapan di SMP*”, Makalah, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2006), hlm. 1, t.d.

<sup>2</sup>Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 81-82

a. Model Pembelajaran Kartu Arisan

1) Pengertian Model Pembelajaran Kartu Arisan

Model pembelajaran kartu arisan merupakan salah satu pembelajaran kooperatif atau berkelompok, dimana siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah dikocok oleh guru. Setiap kelompok mendiskusikan jawabannya bersama anggota kelompoknya, begitu juga dengan kelompok lain.<sup>3</sup>

Pentingnya belajar secara berkelompok (belajar bekerja sama) dikemukakan oleh Syekh Al-Zarnuji, dalam Kitab *Ta'limul Muta'allim*:

ذَاكِرِ النَّاسِ بِالْعُلُومِ لِتَحْيَا لِاتَّكُنْ مِنْ أَوْلَى النَّهْيِ بِبَعِيدٍ<sup>4</sup>

(Diskusikanlah ilmu dengan orang lain agar ilmu tetap hidup dan janganlah kau jauhi orang-orang yang berakal pandai)

Karena, dengan adanya belajar kelompok, pendidik dapat mengelompokkan peserta didik secara heterogen antara peserta didik yang pandai dikelompokkan dengan peserta didik kurang pandai.

---

<sup>3</sup>Nurhayani. 2011. "Metode Kartu Arisan". Tersedia pada [http://nurhay13.blogspot.co.id/2011/metode\\_kartu\\_arisan.html](http://nurhay13.blogspot.co.id/2011/metode_kartu_arisan.html) (diakses pada tanggal 25 september 2015)

<sup>4</sup> Az-Zarnuji, *Pedoman Belajar Bagi Para Santri*, (Surabaya : Al-Hidayah, 2000), hlm. 14

Dalam hal ini memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga penyampaian materi lebih efisien.

## 2) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kartu Arisan

Kelebihan dari model kartu arisan yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena dihubungkan dengan kehidupan nyata.

Sedangkan kelemahan dari model kartu arisan yaitu tidak semua terlibat dalam kegiatan pembelajaran, nilai tergantung pada individu yang mempengaruhi nilai teman lainnya.<sup>5</sup> Dalam hal ini tugas guru yaitu untuk membimbing siswa yang kurang aktif agar bisa mengikuti temannya yang aktif dan tetap memperhatikan soal dan jawaban yang keluar, sehingga siswa dapat pengalaman baru dan tambahan pengetahuan ketika ada soal yang kurang dimengerti karena nantinya ada jawaban yang diberikan oleh siswa lain.

## 3) Langkah-langkah Model Pembelajaran Kartu Arisan

Langkah-langkah dalam model pembelajaran kartu arisan adalah sebagai berikut :

---

<sup>5</sup><http://windasyafriza.blogspot.co.id/2010/04/metode-kartu-arisan.html>  
(30 Januari 2016)

- a) Bentuk kelompok 5-7 orang secara heterogen.
- b) Bagikan kertas jawaban pada siswa, masing-masing 1 lembar, kartu soal digulung dan dimasukkan dalam gelas.
- c) Gelas yang sudah berisi soal dikocok, kemudian salah satu yang jatuh, dibacakan agar dijawab oleh siswa yang memegang kartu jawaban.
- d) Apabila jawaban benar, maka siswa dipersilahkan tepuk tangan.

Setiap jawaban yang benar, siswa diberi poin 1 sebagai nilai kelompok sehingga nilai total kelompok merupakan penjumlahan poin dari para anggotanya. dan seterusnya.<sup>6</sup>

b. Metode Pembelajaran TGT

1) Pengertian Metode Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Metode pembelajaran TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim

---

<sup>6</sup>Hamzah, B. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 80

mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.<sup>7</sup>

Metode pembelajaran TGT terdiri dari beberapa komponen utama, antara lain:

a) Penyajian Materi

Materi mula-mula diperkenalkan dalam penyajian materi. Sering kali, ini merupakan instruksi penyajian yang dilakukan oleh guru untuk menjelaskan materi yang akan dibahas. Sehingga, peserta didik harus memperhatikan selama penyajian kelas karena dengan demikian akan membantu mereka mengerjakan kuis dengan baik, dan skor kuis mereka menentukan skor kelompok mereka.

b) Tim

Tim atau kelompok terdiri 4 sampai 5 peserta didik dengan presentasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis yang bervariasi.

Fungsi utama kelompok adalah untuk meyakinkan bahwa semua anggota kelompok belajar, dan khususnya menyiapkan anggotanya agar dapat berhasil dalam kuis. Setelah guru menyajikan materi, kelompok bertemu untuk

---

<sup>7</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Teori, Riset dan Praktek), terj. Nurulita, hlm. 163.

mempelajari lembar kerja atau materi lain. Sering kali, dalam pembelajaran tersebut melibatkan peserta didik untuk mendiskusikan soal bersama, membandingkan jawaban atau menyelesaikan dan mengoreksi miskonsepsi jika teman sekelompok membuat kesalahan.

Tim merupakan feature yang paling penting dalam TGT. Setiap kali ditekankan pada anggota tim untuk melakukan yang terbaik bagi timnya, dan tim melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya. Tim memberikan dukungan untuk pencapaian prestasi akademik yang tinggi dan memberikan perhatian saling menguntungkan dan respek penting sebagai dampak hubungan intergrup, harga diri, dan penerimaan dari peserta didik sekelompoknya.

c) *Game*

*Game* disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan dan didesain untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian materi dan latihan tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja-meja *Tournament* terdiri dari kelompok yang sama.

d) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok membahas LKS.

Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja *Tournament*. Siswa yang presentasinya baik dikelompokkan dengan siswa yang memiliki presentasi yang sama atau seimbang pada meja I, siswa yang cukup prestasi yang cukup pula pada meja II dan seterusnya.

e) Penghargaan Tim

Tim dimungkinkan mendapat sertifikat atau penghargaan lain apabila skor rata-rata mereka melebihi kriteria tertentu.

f) Pemberian Nilai

Pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Nilai peserta didik didasarkan pada skor kuis atau assessment individual lain. Bukan hanya pada poin *Tournament* atau skor tim. Namun, bagaimanapun juga poin *Tournament* peserta didik atau skor tim dapat dijadikan bagian kecil

dari nilai mereka, karena mereka juga telah bekerja dalam tim.

2) Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran TGT  
(*Team Games Tournament*)

Metode TGT memiliki kelebihan dan kelemahan dalam implementasinya, berikut kelebihan dari metode TGT menurut Sudjana antara lain:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan 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
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan metode TGT adalah:

- a. Bagi Guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi

akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melebihi waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini akan dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.<sup>8</sup>

3) Langkah-langkah Metode Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), hlm. 10

<sup>9</sup>Andang Ismail, *Edukation Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Metode, 2006), hlm. 155

- 1) Guru meminta para siswa untuk mempelajari materi pokok bahan penyusun benda.
- 2) Di kelas, guru membentuk kelompok belajar yang heterogen dan mengatur tempat duduk.
- 3) Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang telah diberikan.
- 4) Anjurkan agar setiap siswa dalam kelompok dapat mengerjakan soal, kemudian saling mengecek pekerjaan satu tim.
- 5) Bila ada teman satu tim yang tidak dapat mengerjakan soal, teman satu tim bertanggung jawab untuk menjelaskan.
- 6) Jadi bila ada pertanyaan dari peserta didik, mintalah mereka mengajukan pertanyaan itu kepada teman satu timnya sebelum mengajukan kepada guru.
- 7) Berikan kunci jawaban dari soal yang telah dikerjakan agar peserta didik dapat mengecek pekerjaan sendiri.
- 8) Guru berkeliling untuk mengawasi kinerja kelompok.
- 9) Setelah selesai mengerjakan soal secara tuntas, berikan kuis kepada seluruh siswa. Para siswa tidak boleh bekerja sama dalam mengerjakan kuis.

10) Setelah pelaksanaan kuis, antar kelompok dipertandingkan.

Dengan langkah-langkah di atas diharapkan metode pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha.<sup>10</sup> Sedangkan kata belajar memiliki beberapa pengertian diantaranya belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku lebih baik melalui latihan dan pengalaman<sup>11</sup> yang menyangkut tiga ranah yaitu:

#### 1) Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*),

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 391.

<sup>11</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 35

aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).<sup>12</sup>

## 2) Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu menerima (*receiving*), menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*) dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Tipe hasil belajar pada ranah afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial dengan temannya..

## 3) Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik, yaitu gerakan refleks, ketrampilan, gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretatif*.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Dayanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 103-113

<sup>13</sup> Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), hlm. 22

Belajar menurut Clifford T. Morgan berpendapat bahwa “*Learning may be defined as any relatively permanent change in behaviour which occurs as a of axperience or practice*”,<sup>14</sup> belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap sebagai akibat dari latihan dan pengalaman.

Pada hakekatnya hasil belajar merupakan kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan, sikap (afektif), dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (psikomotor).<sup>15</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.<sup>16</sup>

Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>17</sup> Jadi

---

<sup>14</sup> Clifford T. Morgan dan richard A. King, *Introduction to psychology*, (Tokyo: Grow Hill, 1971), hlm. 63

<sup>15</sup> Agus Suprijono, *Kooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), Cet.10, hlm. 5-7.

<sup>16</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 895.

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22.

dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Adapun hasil belajar pada penelitian yang dimaksud adalah hasil belajar IPA peserta didik kelas V pada materi bahan penyusun benda.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1) Faktor internal

a) Faktor jasmaniah (fisiologi) misalnya: penglihatan, pendengaran, dan sebagainya.

b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :

(1) Faktor intelektual meliputi : kecerdasan, bakat dan prestasi yang dimiliki

(2) Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan motivasi, emosi, penyesuaian diri

c) Faktor kematangan fisik atau psikis.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor sosial yang terdiri atas :
  - (1) Lingkungan keluarga
  - (2) Lingkungan sekolah
  - (3) Lingkungan masyarakat
  - (4) Lingkungan kelompok
- b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan teknologi, kesenian.
- c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim.<sup>18</sup>

Persentase faktor-faktor hasil belajar tersebut dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik berbeda-beda, sehingga kemampuan yang didapatkan peserta didik berbeda pula. Adapun dalam penelitian ini, faktor hasil belajar yang dilihat adalah dari faktor ekstern yaitu faktor lingkungan fisik yang berkaitan dengan fasilitas belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model kartu arisan, selain itu dibantu dengan penggunaan metode TGT, yang diharapkan dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih baik. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada

---

<sup>18</sup>Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 138.

ranah kognitif. Hasil belajar ranah kognitif ini dapat dilihat melalui hasil tes di akhir pembelajaran materi bahan penyusun benda (*post test*).

Sedangkan menurut Syaikh Ibrahim bin Isma'il, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam kitab *Ta'lim Muta'allim* ada 6 yaitu :<sup>19</sup>

أَلَا تَنَالُ الْعِلْمَ إِلَّا بِسِتَّةٍ # سَأُثْبِتُكَ عَنْ جَمْعِهَا بَيِّنَاتٍ  
دَكَاةٍ وَحِرْصٍ وَاصْطَبَارٍ وَبُلْعَةٍ # وَإِشَادٍ أُسْتَاذٍ وَطُولِ زَمَانٍ

“(Ingatlah, kamu tidak akan berhasil dalam memperoleh ilmu, kecuali dengan 6 perkara yang akan dijelaskan kepadamu secara ringkas, yaitu kecerdasan, cinta kepada ilmu, kesabaran, biaya cukup, petunjuk guru, dan masa yang lama)”<sup>20</sup>

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang disebutkan dalam kitab *Ta'lim Muta'alim* yang berkaitan dengan penerapan model kartu arisan dan metode TGT dalam pembelajaran adalah cinta kepada ilmu, karena dengan cinta kepada ilmu peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan diterapkannya model kartu arisan dan metode TGT dalam pembelajaran diharapkan peserta didik bisa

---

<sup>19</sup>Ibrahim bin Isma'il, *Syarah Ta'lim Muta'allim*, (Surabaya: Al-Hidayah, ttt), hlm. 15.

<sup>20</sup>Az-Zarnuji, *Pedoman Belajar Bagi Para Santri*, (Surabaya : Al-Hidayah, 2000), hlm. 21.

mencintai dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

c. Alat untuk Mengukur Hasil Belajar

Alat untuk mengukur hasil belajar sering disebut dengan istilah tes. Yang dimaksud dengan tes hasil belajar atau *achievement test* ialah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu.<sup>21</sup>

Adapun alat tes yang sering digunakan oleh seorang pendidik untuk mengukur kemampuan peserta didiknya, dibagi menjadi dua golongan, yaitu tes lisan (*oral test*) dan tes tertulis (*written test*).

1) Tes lisan (*oral test*)

Kebaikan dari tes lisan, antara lain:

- a) Lebih dapat menilai kepribadian dan isi pengetahuan yang dimiliki peserta didik, karena dilakukan secara *face to face*.
- b) Jika si penjawab (peserta didik) belum jelas, pengetes (pendidik) dapat mengubah pertanyaan sehingga bisa dimengerti.

---

<sup>21</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 33

- c) Pengetes (pendidik) dapat menggali pengetahuan yang dimiliki peserta didiknya secara lebih mendetail.
  - d) Dapat diketahui hasilnya secara langsung.
- Kelemahan dari tes lisan, antara lain:
- a) Jika hubungan antara pengetes (pendidik) dan yang dites (peserta didik) kurang baik, dapat mengganggu objektivitas hasil tes.
  - b) Sifat gugup atau grogi dari peserta didik dapat mengganggu kelancaran dalam menjawab pertanyaan.
  - c) Pertanyaan yang diajukan tidak dapat selalu sama pada tiap-tiap peserta didik.
  - d) Untuk mengetes kelompok memerlukan waktu yang sangat lama sehingga tidak ekonomis.<sup>22</sup>
- 2) Tes tertulis (*written test*)

Tes tertulis dapat dibagi atas tes *essay* dan tes objektif.

a) Tes *Essay*

Yang dimaksud dengan tes *essay* ialah tes yang berbentuk pertanyaan tulisan, yang jawabannya merupakan karangan (*essay*) atau kalimat yang panjang-panjang. Panjang-pendeknya kalimat atau jawaban tes relatif, sesuai dengan kemampuan peserta didik. Tes *essay*

---

<sup>22</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 37

biasanya memerlukan waktu relatif lama, sehingga jumlah pertanyaannya sangat terbatas, sekitar lima sampai sepuluh (item) saja.<sup>23</sup>

Kebaikan dari tes *essay*, antara lain:

- (1) Bagi pendidik, menyusun tes tersebut sangat mudah dan tidak memerlukan waktu lama.
- (2) Peserta didik mempunyai kebebasan dalam menjawab dan mengeluarkan pendapatnya.
- (3) Melatih mengeluarkan pendapatnya dalam bentuk kalimat atau bahasa yang teratur.
- (4) Lebih ekonomis, hemat karena tidak memerlukan kertas yang terlalu banyak untuk membuat soal tes, dapat didikte atau ditulis di papan tulis.

Kelemahan dari tes *essay*, antara lain:

- (1) Kemungkinan jawaban yang heterogen, sehingga menyulitkan dalam menskornya.
- (2) Baik-buruknya tulisan dan panjang-pendeknya jawaban yang tidak sama, sehingga menimbulkan penskoran yang kurang objektif.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 35

<sup>24</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 38

b) Tes Objektif

Yang dimaksud dengan tes objektif ialah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes dapat dinilai secara objektif, dinilai oleh siapapun akan menghasilkan skor yang sama. Tes ini disebut juga *short-answer test* karena jawabannya pendek-pendek dan ringkas. Peserta didik dapat memilih jawaban dengan cara memilih, mengisi, menjodohkan, dan sebagainya.<sup>25</sup>

Kebaikan dari tes objektif, antara lain:

- (1) Dapat dinilai secara objektif (artinya, siapa pun yang menilainya hasil atau skornya sama karena kunci jawaban telah tersedia).
- (2) Memaksa peserta didik untuk belajar baik-baik karena sukar untuk memprediksi materi yang akan dijadikan pertanyaan.

Kelemahan dari tes objektif, antara lain:

- (1) Kurang memberi kesempatan untuk menyatakan isi hati atau kecakapan yang dimiliki peserta didik, karena tidak dapat membuat kalimat.

---

<sup>25</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 35

- (2) Memungkinkan peserta didik berbuat coba-coba (kira-kira, peruntungan) dalam menjawabnya.
- (3) Menyusun tes ini tidak mudah, memerlukan ketelitian dan waktu yang agak lama.
- (4) Kurang ekonomis, karena memakan biaya dan kertas yang banyak jika dibandingkan dengan *essay test*.<sup>26</sup>

Adapun dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat tes berupa tes objektif dengan 4 opsi jawaban. Karena dengan menggunakan tes objektif lebih menuntut peserta didik untuk mempelajari semua materi yang telah diterima. Sehingga sebelum kegiatan post test dilaksanakan, peserta didik harus belajar semua materi.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Agar dapat meningkatkan hasil belajar, seorang peserta didik harus mampu *manage* faktor-faktor yang mempengaruhi belajarnya. Baik itu faktor intern maupun faktor ekstern yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya. Selain itu, seorang peserta didik juga perlu memperhatikan aspek psikologisnya, salah satunya adalah konsep diri. Jika peserta didik mampu untuk mengendalikan konsep dirinya dan mengarahkannya

---

<sup>26</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik*, hlm. 39

kepada hal-hal positif, maka peserta didik akan mudah dalam belajar, sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Di samping upaya dari peserta didik, pihak pendidik juga harus mempunyai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya dengan cara melakukan pembelajaran seefektif mungkin. Dengan pembelajaran yang efektif, maka peserta didik akan lebih mudah dalam menerima pelajaran. Selain itu, pendidik diharapkan mampu melakukan diagnosis yang fungsinya untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Apabila kesulitan belajar yang dialami peserta didik mampu diidentifikasi, maka pendidik hendaklah memberikan solusi terhadap masalah tersebut, sehingga peserta didik mampu belajar dengan mudah dan lancar, hasil belajarnya pun meningkat.<sup>27</sup>

### **3. Pembelajaran Ilmu Pembelajaran Alam (IPA)**

#### **a. Pembelajaran IPA**

Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. IPA dipandang juga sebagai Proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Muhammad Fathurrohman, *Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 137

<sup>28</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 137

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang dalam proses pembelajarannya berhubungan langsung dengan alam semesta secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA dalam penguasaannya tidak hanya berupa kumpulan-kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, dan prinsip-prinsip saja, tetapi merupakan proses pembelajaran yang menemukan sesuatu dari sebuah pengamatan. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.<sup>29</sup>

b. Bahan Penyusun Benda

Benda-benda disekeliling kita beraneka ragam. Benda-benda itu diantaranya adalah baju, tali, buku, pensil dan benda-benda lain. Keragaman ini berkaitan dengan jenis bahan penyusun benda tersebut.

Materi bahan penyusun benda terdiri dari

**Standar Kompetensi:**

4. Memahami hubungan antara sifat bahan dengan penyusunnya dan perubahan sifat benda sebagai hasil suatu proses.

---

<sup>29</sup>Samatowa Usman, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks), hlm. 3

### **Kompetensi Dasar:**

4.1 Mendeskripsikan hubungan antara sifat bahan dengan bahan penyusun benda.

### **Indikator:**

1.1.1 Menjelaskan pengertian bahan penyusun benda.

1.1.2 Menyebutkan jenis-jenis bahan.

1.1.3 Menyebutkan sifat dari bahan penyusun benda.

1.1.4 Menyebutkan contoh benda dengan bahan penyusunnya.

1.1.5 Menjelaskan hubungan antara jenis bahan dan kekuatannya.

### **Pembahasan:**

#### **A. Jenis Bahan dan Sifatnya**

Bahan adalah sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu benda, suatu benda dapat berasal dari bahan yang berbeda.

##### **1. Jenis Bahan**

###### **a. Serat**

Serat dibedakan menjadi dua, yaitu serat alam dan serat buatan (sintetis). Serat yang dihasilkan dari tumbuhan, hewan, dan mineral disebut serat alami. Adapun serat yang dihasilkan dari campuran bahan kimia disebut serat sintetis. Serat alami yang berasal dari tumbuhan umumnya dibuat dari daun, batang, atau biji.

Contoh tumbuhan penghasil serat adalah kapas, rami, dan kelapa. Adapun contoh serat alami yang berasal dari hewan adalah bulu burung, bulu domba, dan kepompong ulat sutra. Serat yang berasal dari mineral disebut asbestos. Serat alam yang dibuat dengan penambahan bahan kimia disebut serat setengah sintetik. Contoh serat setengah sintetik adalah serat rayon. Serat rayon digunakan sebagai bahan pembuat senar (benang ban). Serat sintetik dibuat dari batu bara dan minyak bumi. Contoh serat sintetik adalah serat nilon, dan poliester.

b. Benang dan Tali

Benang dan tali umumnya berasal dari serat. Benang merupakan gabungan dari beberapa serat. Sedangkan tali merupakan gabungan beberapa benang. Contoh benang adalah benang jahit dan benang nilon. Benang jahit tersusun atas serat kapas. Adapun benang nilon tersusun atas serat nilon. Contoh tali adalah tali plastik dan tali tambang. Kegunaan tali sangat banyak, maka tali harus memiliki sifat-sifat tertentu sesuai dengan kegunaannya.

Ciri utama tali yang baik yaitu:

- 1) Lentur (mudah dililitkan)
- 2) Kuat (tidak mudah putus)



c. Kain

Kain terbuat dari serat. Serat-serat ini dipintal membentuk benang. Benang kemudian ditenun untuk dijadikan kain. Beberapa jenis kain diantaranya kain katun, kain sutra, dan kain wol.



d. Kertas

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menggunakan kertas. Contohnya untuk menulis,

membungkus, dan mengemas suatu benda. Kertas berasal dari serat tumbuh-tumbuhan. Tumbuhan yang sering digunakan sebagai bahan pembuat kertas adalah pinus, cemara, dan kapas. tumbuhan dimasak menjadi bubur kertas yang disebut *pulp*. *Pulp* kemudian melewati beberapa saringan dan akhirnya dicetak menjadi kertas. Kertas akan sangat mudah rusak jika terkena air. Kertas juga dapat dibuat dari bahan merang, bambu, serat batang tebu, dan dari daur ulang kertas bekas. Sifat-sifat kertas antara lain ringan, mudah robek, dapat didaur ulang, menyerap air, dan mudah terbakar.



## **2. Penggunaan Bahan Berdasarkan Sifatnya**

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa pemanfaatan bahan haruslah sesuai dengan sifat

bahan tersebut. Nah berikut ini adalah pemanfaatan bahan berdasarkan sifatnya dengan kegunaan benda.

a. Wol

Wol berasal dari bulu domba. Sifat-sifat wol adalah kuat, tahan panas, dan lembut. Wol dapat digunakan untuk bahan pakaian, selimut, karpet, dan bahan membuat rajutan.

b. Nilon

Nilon merupakan serat sintetik yang dibuat dari batu bara dan minyak bumi. Nilon dapat dihasilkan dalam jumlah yang banyak. Sifat-sifat nilon antara lain kuat, tahan terhadap pelarut, dan cepat kering. Nilon dapat digunakan untuk membuat jala, alat pancing, jaring atau net.

c. Tali plastik

Plastik dibuat dari biji-biji plastik. Plastik digunakan sebagai pembuat tali. Sifat-sifat plastik adalah tidak kaku, ringan, tahan lama, dan tidak mudah putus. Tali plastik dapat digunakan untuk senar raket, dawai gitar, tali pancing, dan tali layang-layang.

d. Kertas

Jenis kertas bermacam-macam. Contohnya HVS, kertas karton, kertas tisu, dan

kardus. Berikut ini jenis kertas sesuai dengan penggunaannya.

a. Kertas HVS

Warna kertas HVS putih terang dan halus. Kertas HVS digunakan untuk menulis atau mencetak. Buku bacaan yang dicetak dalam kertas HVS akan tampak terang sehingga mudah dibaca.

b. Kertas koran

Bentuk kertas ini agak kasar dan warnanya tidak seterang kertas HVS. Kertas koran digunakan untuk bahan mencetak surat kabar dan tabloid.

c. Kertas kardus

Bentuk kertas kardus tebal dan kuat. Bahan pembungkus dari kardus mempunyai kelebihan yaitu dapat didaur ulang sehingga tidak menimbulkan pencemaran. Umumnya kertas kardus digunakan untuk mengepak atau mengemas barang.

### **3. Jenis Bahan Berdasarkan Kekuatannya**

Setiap benda dibuat dari bahan-bahan yang berbeda. Oleh karena itu mempunyai kekuatan dan sifat yang berbeda. Misalnya benang atau tali terbuat dari senar, wol, atau nilon memiliki sifat yang kuat

dan lentus. Kertas berasal dari bubur pulp, sifatnya tidak tahan air dan mudah robek. Plastik terbuat dari biji plastik, memiliki sifat ringan, tahan air, lentur, tidak menghantar listrik, dan mudah dibentuk.

## **B. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan penelusuran pustaka hasil penelitian atau yang dijadikan peneliti sebagai rujukan atau perbandingan terhadap penelitian yang peneliti dilaksanakan. Adapun kajian pustaka tersebut di antaranya:

1. Zuhri Fahreza Agustina *Model Pembelajaran Aktif Tipe Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Malang*. Skripsi, Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan diterapkannya model pembelajaran aktif kartu arisan di kelas XI IPS 1, minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Terbukti dari hasil observasi minat siswa menunjukkan angka 77, 27 % pada siklus I, sedangkan pada siklus II mengalami kenaikan hingga 82%. Hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan dibandingkan hasil nilai pra siklus yang hanya menunjukkan nilai 76,23 tentu saja nilai itu masih dibawah KKM SMAN 3 Malang yang mencapai nilai diatas 80. Namun, setelah adanya tindakan dengan penerapan kartu arisan ini, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I

sebesar 81,41 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 87.<sup>30</sup>

2. Ani Awali Rachmawati (103911066) *Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Picture and Picture Terhadap hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Negeri Sikanco Cilacap*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mapel IPA materi pokok sumber daya alam setelah mendapat perlakuan yang berbeda dari nilai awal kelas eksperimen 63,636 dan kelas kontrol 62,272 meningkat menjadi kelas eksperimen 84,090 dan kelas kontrol 72,954, maka dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Picture and Picture* memberikan peran efek positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>31</sup>

3. Rahman Aulia. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Bahan Penyusun Benda Menggunakan Pendekatan Kontekstual Tipe Inkuiri Pada Siswa Kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah*. Penelitian

---

<sup>30</sup> Zuhri Fahreza Agustina, “*Pembelajaran Aktif Tipe Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Malang*”, Skripsi, (Malang: Universitas Negeri Malang).

<sup>31</sup> Ani Awali Rachmawati “*Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Picture and Picture Terhadap hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Negeri Sikanco Cilacap*”, skripsi, (Semarang: IAIN Walisongo, 2014)

Tindakan Kelas Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Hasil penelitian membuktikan bahwa pendekatan kontekstual tipe inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bahan penyusun benda di kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin. Aktivitas guru meningkat, yakni rata-rata siklus I 72,75% meningkat menjadi 87,72% pada siklus II. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 85% meningkat menjadi 97,50% pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat yakni pada evaluasi siklus I 77,11 meningkat menjadi 96,92 pada evaluasi siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 61,54% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini maka disimpulkan bahwa hasil belajar IPA materi Bahan Penyusun Benda menggunakan Pendekatan Kontekstual Tipe Inkuiri pada siswa kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin meningkat dan hipotesis dapat diterima.<sup>32</sup>

Hasil skripsi ketiga peneliti di atas terdapat perbedaan, yaitu dapat dilihat dari peneliti pertama Saudara Zuhri Fahreza Agustina yang menggunakan *Model Pembelajaran Aktif Tipe Kartu Arisan*

---

<sup>32</sup> Rahman Aulia, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Bahan Penyusun Benda Menggunakan Pendekatan Kontekstual Tipe Inkuiri Pada Siswa Kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah”, *Skripsi*, (Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, 2011)

yang menghasilkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe kartu arisan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 3 Malang.

Peneliti kedua dari Saudari Ani Awali Rachmawati dalam judul skripsinya menggunakan model *Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)* dikolaborasikan dengan *Picture and Picture* yang diterapkan pada siswa kelas IV MI Negeri Sikanco Cilacap dengan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan rancangan *posttest-only control design* yang menghasilkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Picture and Picture* memberikan peran efek positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Negeri Sikanco Cilacap.

Peneliti ketiga dari Saudari Rahman Aulia dalam judul skripsinya menggunakan pendekatan kontekstual tipe Inkuiri yang diterapkan pada kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah dengan jenis penelitian PTK yang menghasilkan bahwa dengan menggunakan pendekatan kontekstual tipe Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bahan penyusun benda di kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin.

Beberapa kajian di atas dapat diketahui tidak ada kesamaan secara utuh terhadap obyek penelitian yang akan dilaksanakan. Karena dalam penelitian ini peneliti mengujicobakan model kartu

arisan yang dikolaborasikan dengan metode TGT untuk mengetahui efektivitas metode tersebut terhadap hasil belajar IPA pada materi bahan penyusun benda kelas V di MI Futuhiyyah Mranggen Demak.

### **C. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena hipotesis hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan penelitian.<sup>33</sup> Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah sebuah keputusan yang belum final, masih berupa dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Dalam penelitian kali ini, hipotesis yang peneliti ambil yaitu: Penerapan kolaborasi model kartu arisan dan metode TGT efektif diterapkan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada materi bahan penyusun benda di MI Futuhiyyah Mranggen tahun pelajaran 2016/2017.

---

<sup>33</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 96.



