



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)* MENGGUNAKAN MEDIA
KOKAMI DI KELAS Va SDN PACE 02
KECAMATAN SILO JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

Oleh

Afiatus Salehah

NIM. 080210204136

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)* MENGGUNAKAN MEDIA KOKAMI
(KOTAK DAN KARTU MISTERIUS) DI KELAS V
SDN PACE 02 KECAMATAN SILO
KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

Afiatus Salehah

NIM. 080210204136

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**

HALAMAN PENGAJUAN

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA
KOKAMI DI KELAS Va SDN PACE 02
KECAMATAN SILO JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan penguji sebagai syarat
untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada
Program Studi S1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember
Oleh

Nama : Afiatus Salehah
NIM : 080210204136
Angkatan : 2008
Tempat/Tanggal Lahir: 20 Desember 1986
Daerah Asal : Jember
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/SI PGSD

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Sri Astutik, M.Si
NIP.19670610 199203 2 002

Supeno S.Pd, M.Si
NIP. 19741207 199903 1 002

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah ke hadirat Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa kita pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Bunda tersayang, yang selalu aku taati dan hormati yang senantiasa memberi dorongan setiap saat.
2. Semua Guru-guruku mulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

“ Sesungguhnya Allah SWT tidak akan mengubah nasib seseorang atau suatu kaum apabila seseorang atau kaum itu tidak mau mengubah sendiri, dan sesekali tidak ada perlindungan bagi mereka selain Dia”

(terjemahan Surat *Arra'du* ayat 11)*

* Adlany, Nazri; Hahafi Tamam; Faruq Nasution. 2004. *Al Qur'an Terjemah Indonesia*. Jakarta: PT Sari Agung.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa :

Nama : Afiatus Salehah

NIM : 080210204136

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami di kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember tahun pelajaran 2011/2012” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan subtransi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Januari 2012

Yang menyatakan

Afiatus Salehah

NIM 080210204136

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)* MENGGUNAKAN MEDIA
KOKAMI DI KELAS Va SDN PACE 02
KECAMATAN SILO JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

Oleh:

Afiatus Salehah

NIM 080210204136

Pembimbing:

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Sri Astutik, M.Si

Dosen Pembimbing 2 : Supeno, S.Pd, M.Si

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 20 Januari 2012
Jam : 08.00 s/d 09.00 WIB
Tempat : Ruang IP, Gedung 3 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Nuriman, Ph. D

Supeno, S.Pd, M.Si

NIP. 19650601 199302 1 001

NIP. 19741207 199903 1 002

Anggota:

- 1) Dra. Sri Astutik, M.Si (.....)
NIP. 19670610 199203 2 002
- 2) Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd (.....)
NIP. 19610824 198601 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum

NIP. 19540712 198003 1 005

RINGKASAN

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament (TGT)* Menggunakan Media Kokami di Kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012; Afiatus Salehah, NIM 080210204136; 2011: 51 Halaman Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Rendahnya nilai hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; proses pembelajaran berpusat pada guru, metode pembelajaran yang monoton (kurang bervariasi), tidak adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, dan praktik pembelajarannya kurang memanfaatkan situasi nyata di lingkungan siswa. Oleh karena itu pemahaman terhadap konsep IPA sulit dicerna dan juga berakibat pada kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar. Sehingga rumusan masalah yang timbul yaitu bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember setelah penerapan Pembelajaran menggunakan kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* dengan media kokami (kotak dan kartu misterius).

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami (kotak dan kartu misterius) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2010/2011.

Pengambilan data dalam penelitian ini, dilaksanakan di SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember, dimulai pada tanggal 23 Nopember 2011 sampai tanggal 30 Nopember 2011. Subyek penelitian adalah siswa kelas Va dengan jumlah siswa 25 anak, terdiri dari 11 laki-laki dan 14 perempuan. Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif kuantitatif dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa analisis jawaban siswa tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II, analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPA, dan jawaban siswa terhadap wawancara yang dilakukan peneliti.

Hasil analisis aktivitas belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember selama proses pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami (kotak dan kartu misterius) diperoleh persentase keaktifan siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II adalah sebesar 36,00% dan 80,00% yang termasuk dalam kategori aktif, sedangkan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember selama proses pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami sangat signifikan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Persentase hasil belajar yang diperoleh dari siklus I sebesar 44,00%. Persentase hasil belajar pada siklus II yang diperoleh dengan memperbaiki hasil refleksi dari siklus I adalah sebesar 88,00% yang menunjukkan peningkatan sebesar 44,00%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah strategi pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media kokami dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember tahun pelajaran 2010/2011.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah selalu dipanjatkan ke hadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan solawat serta salam yang selalu juga tercurahlimpahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, sehingga skripsi dengan judul **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament (TGT)* Menggunakan Media Kokami di Kelas Va SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan mendapatkan suatu hasil yang baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, dorongan, saran, serta do'a dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis tidak lupa menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Muhammad Hasan M.Sc, Ph. D, selaku Rektor Universitas jember.
2. Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Nanik Yuliati M.Pd, sebagai ketua jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Nuriman Ph. D, sebagai ketua program studi SI PGSD.
5. Dra. Sri Astutik, M.Si, Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan.
6. Supeno S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Universitas Jember yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bunda tersayang, yang selalu aku taati dan hormati yang senantiasa memberikan dorongan dan doa setiap saat.
9. Teman-teman prodi PGSD angkatan 2008 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua orang terdekat yang telah membantu serta memacu semangat untuk meraih yang terbaik, terima kasih atas segala bantuan, keceriaan dan motivasinya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran sangat diharapkan penulis untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dan dapat memberi masukan yang berguna bagi semua. Amin

Jember, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pembelajaran IPA di SD	5
2.2 Pembelajaran Kooperatif	6
2.3 Pembelajaran Kooperatif Model <i>Team Games Tournament</i>	7
2.4 <i>Assesment</i> Pembelajaran IPA	7
2.5 Media Pembelajaran	8

2.6 Media Kokami.....	9
2.7 Aktivitas Siswa	9
2.8 Hasil Belajar	11
2.9 Kerangka berpikir	13
2.10 Hipotesis Tindakan	15
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Daerah dan Subjek Penelitian	16
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian	17
3.3 Definisi Operasional	17
3.4 Desain Penelitian	17
3.4.1 Tindakan Pendahuluan	19
3.4.2 Perencanaan Siklus	19
3.4.3 Pelaksanaan Tindakan	20
3.4.4 Observasi	20
3.4.5 Refleksi	21
3.5 Metode Pengumpulan Data	21
3.5.1 Observasi	21
3.5.2 Wawancara.....	22
3.5.3 Dokumentasi.....	22
3.5.4 Tes	22
3.8 Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	23
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Gambaran Umum	26
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Peneltian	26
4.1.2 Gambaran Umum Tentang Proses Belajar Mengajar di Kelas	27
4.2 Hasil Penelitian	27
4.2.1 Tindakan Pendahuluan.....	27

4.2.2 Siklus I	29
4.2.3 Siklus II.....	37
4.3 Pembahasan	47
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Siswa	24
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa	25
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	26
Tabel 4.2 Hasil Aktivitas Siswa Siklus I.....	34
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I	35
Tabel 4.4 Hasil Aktivitas Siswa Siklus II	41
Tabel 4.5 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	42
Tabel 4.6 Analisis Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II	43
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus II.....	44
Tabel 4.8 Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II	45

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	13
Gambar 3.1 Modifikasi Model Penelitian Kemmis dan Taggrat	18
Gambar 4.1 Aktivitas Siswa Siklus I	34
Gambar 4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	35
Gambar 4.3 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	42
Gambar 4.4 Peningkatan Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II	44
Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus II	45
Gambar 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	46

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	54
B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	56
B.1 Pedoman Tes	56
B.2 Pedoman Wawancara	56
B.3 Pedoman observasi.....	57
B.4 Pedoman Dokumentasi	57
C. PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA	58
D. PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU.....	60
E. WAWANCARA GURU DAN SISWA	61
E.1 Wawancara Dengan Guru (Pendahuluan)	61
E.2 Wawancara Dengan Guru Setelah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Menggunakan Media Kokami	62
E.3 Wawancara Dengan Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Menggunakan Media Kokami	63
F. DAFTAR NAMA SISWA	64
F.1 Daftar Nama Siswa Berdasarkan jenis Kelamin	64
F.2 Daftar Nama Siswa Berdasarkan Nilai Ulangan Harian.....	65
G. NILAI ULANGAN HARIAN	68
H. PEDOMAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TGT	69
H.1 Pedoman Pembelajaran Kooperatif Model TGT	69
H.2 Aturan <i>Games</i> Dalam <i>Tournament</i> Menggunakan Kokami	72
I. SILABUS.....	74
J. RPP	78

J.1 RPP Siklus 1	78
J.2 RPP Siklus 2	91
K. KISI-KISI SOAL	103
K.1 Kisi-kisi Soal Siklus I	103
K.2 Kisi-kisi Soal Siklus II	106
L. LAMPIRAN SOAL-SOAL	109
L.1 Lembar penilaian Kognitif Proses (LKS) Siklus I Pertemuan I	109
L.2 Lembar penilaian Psikomotorik (LKS) Siklus I Pertemuan II	111
L.3 <i>Post-Test</i> Siklus I Pertemuan kedua (Penilaian Kognitif Produk)	112
L.4 Lembar Penilaian Sikap (Afektif)	114
L.5 Siklus II Pertemuan Pertama (Lembar penilaian Kognitif Proses) ..	115
L.6 Siklus II Pertemuan Kedua (Lembar Penilaian Psikomotorik)	117
L.7 <i>Post-Test</i> Siklus II Pertemuan kedua (Penilaian Kognitif Produk) .	118
M. KUNCI JAWABAN	119
M.1 Kunci Soal <i>Post-Test</i> Siklus I (Kognitif Produk)	119
M.2 Kunci Soal <i>Post-Test</i> Siklus II (Kognitif Produk)	121
N. MEDIA KOKAMI	123
N.1 Media Pembelajaran Kokami Siklus I	123
N.2 Media Pembelajaran Kokami Siklus II	125
O. AKTIVITAS SISWA/GURU SIKLUS I DAN SIKLUS II	126
O.1a Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	126
O.1b Analisis Aktivitas Siswa Siklus I	128
O.2a Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	129
O.2b Analisis Aktivitas Siswa Siklus II	131
O.3 Analisis Perbandingan Aktivitas Belajar Siklus I & Siklus II	132
O.4 Observasi Guru Siklus I	134
O.5 Observasi Guru Siklus II	135

P. Analisis Tes Hasil Belajar Soal Isian (Kognitif Produk) Siklus 1	136
P.1a Analisis Tes Hasil Belajar Soal Isian (Kognitif Produk) Siklus 1 ...	136
P.2a Analisis Tes Hasil Belajar Uraian (Kognitif Produk) Siklus 1	137
P.3a Analisis Tes Hasil Belajar Kognitif Proses Siklus 1	138
P.4a Analisis Tes Hasil Belajar (Psikomotorik) Siklus I	139
P.5a Analisis Penilaian Sikap (Afektif) Siklus I	140
P.6a Analisis Tes Hasil Belajar Siklus I	141
P.1b Analisis Tes Hasil Belajar Soal Isian (Kognitif Produk) Siklus II .	142
P.2b Analisis Tes Hasil Belajar Uraian (Kognitif Produk) Siklus 1	143
P.3b Analisis Tes Hasil Belajar Kognitif Proses Siklus 1	144
P.4b Analisis Tes Hasil Belajar (Psikomotorik) Siklus I	145
P.5b Analisis Penilaian Sikap (Afektif) Siklus I	146
P.6b Analisis Tes Hasil Belajar Siklus I	147
P.7b Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	148
P.8b Analisis Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, dan Siklus II .	149
Q. HASIL WAWANCARA GURU DAN SISWA	150
Q.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan	150
Q.2 Wawancara dengan Guru Setelah Penerapan Pembelajaran TGT	
Menggunakan Media Kokami	152
Q.3 Wawancara Siswa Sebelum Tindakan	154
Q.4 Wawancara Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran	
Kooperatif Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Menggunakan	
Media Kokami	155
R. FOTO KEGIATAN	158
S. LEMBAR HASIL KERJA SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II	161
T. SURAT IZIN PENELITIAN	169
U. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	170