

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAM S GAMES TOURNAMENT DALAM
PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SDN 200106
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

SRI EFRIANI
NIM : 19.20500001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAM S GAMES TOURNAMENT DALAM
PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SDN 200106
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

SRI EFRIANI
NIM : 19.20500001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM
PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SDN 200106
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

SRI EFRIANI
NIM. 19.20500001



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd.
NIP.19800413 200604 1 002

Pembimbing II

Syafirilianto, M.Pd.
NIP.19870402 201801 1 001

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : *Skripsi*

a.n Sri Efrani

Lamp: 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, Desember 2023

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Di-

Padangsidempuan

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan”, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd.
NIP.19800413 200604 1 002

PEMBIMBING II



Syafrilianto, M.Pd.
NIP.19870402 201801 1 001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Efriani
NIM : 1920500001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 30 November 2023
Pembuat Pernyataan



Sri Efriani
NIM. 19 205 00001

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Efriani
NIM : 1920500001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 30 November 2023
Pembuat Pernyataan



Sri Efriani
NIM. 19 205 00001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Sri Efriani
NIM : 19 205 00001
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

Ketua

Syafrilianto, M.Pd.
NIP. 19870402 201801 1 001

Sekretaris

Maulana Arafat Lubis, M. Pd
NIDN. 2003099101

Anggota

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.
NIP. 19800413 200604 1 002

Hamidah, M.Pd.
NIP. 19720602 200701 2 029

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 11 Desember 2023
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus, 81 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,69
Predikat : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude
(*Coret yang tidak sesuai



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPA Di SDN 200106 Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan.

Nama : Sri Efrani
NIM : 1920500001
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 20 November 2023

Dekan



Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Sri Efriani
NIM : 19 205 00001
Judul : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidimpun Utara Kota Padangsidimpun**

Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi karena hasil belajar siswa masih rendah disebabkan oleh kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan guru, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPA.

Rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana hasil belajar IPA siswa pada tes pra siklus, Bagaimana hasil belajar IPA pada siklus I setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 200106 Padangsidimpun, Bagaimana hasil belajar IPA pada siklus II setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 200106 Padangsidimpun, Bagaimana perbandingan hasil belajar IPA siswa pada siklus I dan siklus II setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 200106 Padangsidimpun.

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus, dan setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen dalam penelitian yaitu berupa tes pilihan berganda dan observasi guru dan siswa. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang dan guru kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa : hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan dari tes awal ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Pada tes awal jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 26,66 %. Pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 5 siswa dengan persentase 33,33 %. Pada pertemuan 2 terjadi lagi peningkatan, dari 5 siswa yang tuntas menjadi 7 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 40 %. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 terjadi lagi peningkatan sebesar 66,66 % dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 orang. Pada pertemuan 2 meningkat menjadi 12 siswa dengan persentase sebesar 80 %.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), Pembelajaran IPA

ABSTRACT

Name : Sri Efriani
NIM : 19 205 00001
**Title : Efforts to Improve Learning Outcomes Through Models
Teams Games Tournament (TGT) Learning in Science
Learning in Class IV SDN 200106 North Padangsidimpuan
Padangsidimpuan City.**

The background to the problem in this research is that student learning outcomes are still low due to students' lack of enthusiasm and concentration in learning, students' lack of interest in the learning delivered by the teacher, students' low understanding of the learning material carried out which is still centered on the teacher and does not involve students. To overcome low student learning outcomes, using the Teams Games Tournament (TGT) learning model is expected to be able to improve student learning outcomes, especially in science learning.

The formulation of the research problem is: What are the results of students' science learning in the pre-cycle test, What are the results of science learning in cycle I after implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model in class IV at SDN 200106 Padangsidimpuan, What are the results of science learning in cycle II after implementation? Teams Games Tournament (TGT) learning model in class IV at SDN 200106 Padangsidimpuan. What is the comparison of students' science learning outcomes in cycle I and cycle II after implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model in class IV at SDN 200106 Padangsidimpuan.

The type of research is Classroom Action Research (PTK) using two cycles, and each cycle has 2 meetings. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The instruments in the research are multiple choice tests and teacher and student observations. The data sources in this research were 15 class IV students and the class teacher

Based on the results of the research conducted, it can be concluded that: student learning outcomes achieving Minimum Completeness Criteria (KKM) of 75 through the Teams Games Tournament (TGT) learning model in science learning have increased from the initial test to cycle I, and from cycle I to cycle II . In the initial test the number of students who completed was 4 students with a percentage of 26.66 %. In cycle I, meeting 1 increased to 5 students with a percentage of 33.33 %. At meeting 2 there was another increase, from 5 students who completed to 7 students who completed with a percentage of 40 %. Then in cycle II, meeting 1, there was another increase of 66.66 % with the number of students completing as many as 10 people. At meeting 2 it increased to 12 students with a percentage of 80 %.

**Keywords: Learning Results, Teams Games Tournament (TGT), Science
.....Learning**

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan kelapangan hati dan kejernihan pikiran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta shalawat dan salam kepada Nabi besar Nabi Muhammad kita harapkan syafa'atnya di hari pembalasan nanti.

Skripsi ini berjudul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan**”, disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan juga harapan bermanfaat buat kita semua.

Selama penulisan Skripsi ini, peneliti banyak menghadapi kesulitan-kesulitan, baik karena kemampuan peneliti. Namun, berkat bimbingan dan do'a dari orangtua dan arahan dosen pembimbing, serta bantuan dan motivasi semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Maka peneliti menyampaikan ucapan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si, M. Pd., sebagai Pembimbing I dan Bapak Syafrilianto, M. Pd sebagai Pembimbing II yang telah bersedia membimbing penulis hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Mhd. Darwis Dasopang, M. Ag., selaku rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan bapak Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, Wakil Rektor III
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan sebagai Penasehat Akademik yang membimbing peneliti selama perkuliahan.
4. Ibu Nursyaidah, M. Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak kepala perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta perpustakaan Fakultas

Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu peneliti dalam mengadakan buku-buku penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen, Staf dan Pegawai serta seluruh civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Kepala Sekolah dan Guru wali kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Para siswa kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, yang telah membantu dan berpartisipasi dengan baik selama peneliti melaksanakan penelitian.
9. Teristimewa dan terkhusus kepada Ibunda tercinta (Eva Yanti), dan Keluarga Besar (Siregar Family) sebagai inspirator dan motivator terbaik dalam hidup peneliti serta telah memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, juga memberikan dukungan moral dan material kepada peneliti. Tetes keringat dan air mata serta do'a Ibunda tercinta yang tidak akan terlupakan. Semoga peneliti dapat menjadi anak yang sholehah, membanggakan dan berbakti kepada orang tua.
10. Sahabat-sahabat terbaik Ahmad Ripai Harahap, Wanty Syahmita Siregar, Sindi Anggira Ritonga, Riski Nanda, Emilan Sajiah Panjaitan yang telah memberikan semangat dan motivasi serta berkontribusi dalam memberikan informasi kepada peneliti.
11. Teman-teman seperjuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019, teman-teman KKL dan PPL yang tidak bisa dituliskan namanya satu persatu.
12. Akhir kata semoga Allah SWT selalu memberikan balasan lebih atas budi baik yang telah diberikan. Aamiin Allohmma Aamiin.

Padangsidempuan, 12 September 2023
Peneliti

Sri Efriani
NIM. 1920500001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL / SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Batasan Istilah	6
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Kegunaan Penelitian.....	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	11
I. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	13
a. Pengertian model pembelajaran	13
b. Pengertian model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	13
c. Langkah-langkah model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
d. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	16
2. Hasil Belajar.....	17
a. Pengertian Hasil Belajar.....	17
b. Hasil Belajar Kognitif	18
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	24
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	24
b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	26
c. Materi Pembelajaran IPA (Bunyi dan Kaitannya dengan Indera Pendengaran).....	27
d. Materi Bunyi	28
1) Bunyi.....	28

2) Sifat-sifat Bunyi	28
3) Manfaat Sifat Bunyi	32
4) Alat Indera Pendengaran	32
5) Kaitannya Indera Pendengaran dengan sifat-sifat bunyi.....	34
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir	36
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	39
C. Latar dan Subjek Penelitian	40
D. Prosedur Penelitian.....	40
E. Sumber Data.....	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	44
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	45
H. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	50
1. Kondisi Awal	50
2. Siklus I	52
a. Pertemuan ke-1	52
b. Pertemuan ke-2	63
3. Siklus II.....	74
a. Pertemuan ke-1	74
b. Pertemuan ke-2	83
B. Pembahasan.....	92
C. Keterbatasan Penelitian.....	96
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran-Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bunyi terdengar dari telepon kaleng dan benang yang dimainkan	30
Gambar 2.2 Bunyi yang didengarkan melalui ember dan, batu dan corong yang dimainkan	31
Gambar 2.3 Bunyi Lonceng yang dipukul terdengar di lingkungan sekitar	31
Gambar 2.4 Bagian-bagian Telinga	33
Gambar 2.5 Bunyi yang diterima oleh telinga dan disalurkan ke otak	34
Gambar 2.6 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 3.1 Peta Lokasi	38
Gambar 4.1 Diagram Persentase Hasil Belajar Tes Awal.....	52
Gambar 4.2 Siswa Berdiskusi Mengerjakan Tugas Yang Diberikam Guru	54
Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1	58
Gambar 4.4 Diagram Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus I Pertemuan 1	59
Gambar 4.5 Siswa Berdiskusi Mengerjakan Tugas Yang Diberikam Guru	65
Gambar 4.6 Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2	69
Gambar 4.7 Diagram Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 2.....	70
Gambar 4.8 Siswa Berdiskusi Mengerjakan Tugas Yang Diberikam Guru	76
Gambar 4.9 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1.....	79
Gambar 4.10 Diagram Persentase Hasil Belajar Tes Siklus II Pertemuan 1	80
Gambar 4.11 Siswa Berdiskusi Mengerjakan Tugas Yang Diberikam Guru	85
Gambar 4.12 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2.....	88
Gambar 4.13 Diagram Persentase Hasil Belajar Tes Siklus II Pertemuan 2	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 20010 Padangsidimpuan	4
Tabel 2.1 Tabel Kerja Operasional (KKO) Teori Taksonomi Bloom	20
Tabel 3.1 Waktu Penelitian Yang Dilaksanakan.....	39
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SDN 200206 Padangsidimpuan.....	44
Tabel 3.3 Menghitung Nilai Observasi Aktivitas Belajar Siswa	48
Tabel 3.4 Kategori Nilai Aktivitas Siswa dan Guru	48
Tabel 4.1 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal	50
Tabel 4.2 Ketuntasan Klasikal Pada Tes Awal	51
Tabel 4.3 Ketuntasan Klasikal Pada Siklus I Pertemuan 1	55
Tabel 4.4 Ketuntasan Klasikal Pada Siklus I Pertemuan 2	66
Tabel 4.5 Ketuntasan Klasikal Pada Siklus II Pertemuan 1.....	77
Tabel 4.6 Ketuntasan Klasikal Pada Siklus II Pertemuan 2.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Nilai Ulangan IPA Kelas IV	xiii
Lampiran 2. Time Schedule	xiv
Lampiran 3. RPP Siklus I Pertemuan ke 1	xv
Lampiran 4. RPP Siklus I Pertemuan ke 2	xxiv
Lampiran 5. RPP Siklus II Pertemuan ke 1	xxxiii
Lampiran 6. RPP Siklus II Pertemuan ke 2	xlii
Lampiran 7. Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 1 dan 2	Ii
Lampiran 8. Bahan Ajar Siklus II Pertemuan 1 dan 2	Iv
Lampiran 9. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif	Ix
Lampiran 10. Soal Tes Awal	Ixix
Lampiran 11. Soal Tes Siklus I Pertemuan 1	Ixxi
Lampiran 12. Soal Tes Siklus I Pertemuan 2	Ixxiii
Lampiran 13. Soal Tes Siklus II Pertemuan 1	Ixxvi
Lampiran 14. Soal Tes Siklus II Pertemuan 2	Ixxix
Lampiran 15. Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal	Ixxxii
Lampiran 16. Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan 1	Ixxxiii
Lampiran 17. Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan 2	Ixxxiv
Lampiran 18. Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan 1	Ixxxv
Lampiran 19. Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan 2	Ixxxvi
Lampiran 20. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1	Ixxxvii
Lampiran 21. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2	Ixxxix
Lampiran 22. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 1	xcii
Lampiran 23. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2	xciii
Lampiran 24. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1	xcv
Lampiran 25. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2	xcvi
Lampiran 26. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1	xcvii
Lampiran 27. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	xcviii
Lampiran 28. Dokumentasi	xcix
Lampiran 29. Surat Validasi	cvi
Lampiran 30. Lembar Validasi RPP	cvii
Lampiran 31. Lembar Validasi Butir Soal	cx
Lampiran 32. Surat Izin Riset	xcii
Lampiran 33. Surat Balasan Riset	xciii

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan membangun bangsa. Pendidikan harus bisa mengakomodasi dan memberikan ide atau solusi terhadap upaya memajukan kemajuan bangsa itu sendiri. Pentingnya pendidikan tercermin dalam sistem pendidikan nasional. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan yang berkualitas, maka akan mampu untuk melahirkan generasi muda yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan demi kemajuan dan kemandirian bangsa Indonesia di masa depan. Diantara upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam mewujudkan hal itu adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui penyelenggaraan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.¹

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dalam hal ini ialah

¹ Syafrilianto Syafrilianto, "Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed: Suatu Pendekatan Pembelajaran Tematik Di MI/SD," *Forum Paedagogik* 10, no. 1 (30 Juni 2019): 64–76, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1779>.

bantuan yang diberikan oleh guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.² Maka pembelajaran dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik memperoleh hasil belajar berupa perubahan dalam diri individu. Jika tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka proses pembelajaran peserta didik dikatakan tidak berhasil. Dan jika proses pembelajaran berhasil, maka hasil belajar peserta didik juga dikatakan telah berhasil.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada saat terjadinya proses belajar mengajar. 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 belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.³ Hasil belajar merupakan perubahan yang lebih baik yang diperoleh oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Dalam kurikulum, keberhasilan belajar siswa diukur berdasarkan capaian dari Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi yang harus dicapai berupa Standar Kompetensi (SK) yang terdiri atas kompetensi sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan,

² Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI* (Prenada Media, 2019).

³ Ahmadiyahanto Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lambahong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2 Desember 2016): 980–93, <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v6i2.2326>.

yang dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD). Melalui capaian kompetensi tersebut, maka hasil belajar siswa akan tergambar melalui berbagai jenis perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (ability) dan keterampilan.⁴

Namun fakta yang terjadi di sekolah, khususnya di SDN 200106 Padangsidempuan, tuntutan kurikulum khususnya berkaitan dengan penguasaan kompetensi pengetahuan belum maksimal, sehingga membuat hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, dengan melakukan observasi dan wawancara di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi ada banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum tuntas (dapat dilihat pada lampiran)⁵, seperti kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan guru, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa.

Selain itu berdasarkan wawancara dengan guru kelas di SDN 200106 Padangsidempuan, bahwa kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar yang membuat nilai ulangan masih tergolong rendah, faktor lingkungan pergaulan yang tidak mendukung minat belajar siswa, kurangnya kesadaran orang tua siswa untuk mendorong siswa dalam belajar, dan kurangnya ketersediaan sarana yang

⁴ Syafrilianto Syafrilianto, Mariam Nasution, dan Melda Juniati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal," *Forum Paedagogik* 13, no. 1 (20 Juni 2022): 130–42, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>.

⁵ "Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan," n.d.

mendukung proses belajar di kelas serta menunjukkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 200106 belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan.⁶

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SDN 200106
Padangsidempuan

NO	NAMA	KKM	NILAI	Keterangan
1	Afdal Idris Siregar	75	73	Tidak Tuntas
2	Amora Putri Simatupang	75	70	Tidak Tuntas
3	Aprilia Intan Ritonga	75	74	Tidak Tuntas
4	Aqifa Naila Candra	75	80	Tuntas
5	Aqilah Khairunnisa	75	70	Tidak Tuntas
6	Athif Shidqi Nasution	75	85	Tuntas
7	Damar Haikal Alfatih Saragi	75	84	Tuntas
8	Faisah Ramadhani Siregar	75	72	Tidak Tuntas
9	Fitri Khairani Tanjung	75	71	Tidak Tuntas
10	Kiki Padila	75	74	Tidak Tuntas
11	Lesti Angriani Tanjung	75	84	Tuntas
12	Lisa Oktavia Caniago	75	73	Tidak Tuntas
13	Muhammad Iqbal Hasibuan	75	72	Tidak Tuntas
14	Muhammad Revaldi Pratama	75	70	Tidak Tuntas
15	Muhammad Riziq Syah	75	83	Tuntas
Jumlah Siswa				15
Jumlah Siswa Tuntas				5
Jumlah Siswa Tidak Tuntas				10
Persentase Siswa Tuntas				33,3 %
Persentase Siswa Tidak Tuntas				66,6 %

Berdasarkan temuan masalah yang diperoleh, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran. *Teams Games*

⁶ Ibu Mahreni Lubis, "Wawancara Pada Tanggal 06 Oktober 2022," n.d.

Tournament (TGT) atau pertandingan permainan tim adalah salah satu teknik agar peserta didik dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing disetiap tim, sehingga aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung meningkat. TGT sangat cocok untuk mengajar, tujuan yang dirumuskan dengan tajam dan dengan satu jawaban yang benar. Model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik sehingga pendidik dapat menirukannya sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 200106 Padangsidimpuan.⁷

Berdasarkan penelitian terlebih dahulu, terdapat beberapa hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu penelitian yang dilakukan oleh Shopia Barkah dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Di Kelas V Min Medan T.A 2017/2018 ⁸, hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa *Teams Games Tournamet* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakuakn penelitian tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

⁷ Maulana Arafat Lubis, Hamidah Dalimunthe, dan Nashran Azizan, *Model-model Pembelajaran PPKN Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila* (Samudra Biru, 2022).

⁸ Shifia Barkah Simatupang, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V MIN Medan." (skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018), <http://repository.uinsu.ac.id/6974/>.

Dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SD 200106 Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA di SDN 200106 Padangsidempuan sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran yang belum bervariasi dan belum optimal sehingga peserta didik sulit memahami pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan dan rasa antusias pesera didik dalam proses pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dibawah nilai KKM yang telah ditentukan pada mata pelajaran IPA yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka akan dijelaskan bahwa batasan istilah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini pelajar memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu social maupun bahasa pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI). TGT sangat cocok untuk mengajar, tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar. Meski demikian, TGT juga diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja. Seperti contohnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Kemudian dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki 4 langkah/tahapan pembelajaran, diantaranya yaitu Persentasi Guru, Pembentukan Kelompok, Pelaksanaan Turnamen dan Pengenalan Kelompok. Setelah dilakukan beberapa tahapan ini, maka game/permainan akan dimulai, setelah permainan selesai, maka kelompok yang menang akan diberikan reward oleh guru.⁹

2. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Anderson dan Krathwohl (2002) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

⁹ Lubis, Dalimunthe, Dan Azizan, *Model-Model Pembelajaran PPKN Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*.

Adapun hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini merupakan hasil belajar kognitif menurut Taksonomi Bloom yang telah direvisi yang terdiri dari : Level C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan). Taksonomi Bloom juga dapat dijadikan acuan bagi seorang guru dalam menyusun soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Hendaknya, soal-soal tersebut meliputi seluruh tingkat atau ranah kognitif yang disusun dari yang termudah hingga ranah kognitif tertinggi. Dengan demikian, guru mengetahui ranah kognitif yang telah dicapai oleh para siswa nya dan dapat menyusun suatu strategi untuk meningkatkan kemampuan siswanya.¹⁰

3. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga memiliki potensi dalam memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan, sehingga dapat membantu mereka untuk memperoleh keterampilan dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap IPA.¹¹ Materi pembelajaran IPA yang akan dibahas dalam penelitian ini memuat materi tentang sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. Materi pembelajaran ini terdapat pada tema 1 Indah nya

¹⁰ Ni Luh Sudewi, I Wayan Subagia, dan I Nyoman Tika, "Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 4, no. 1 (3 April 2014), https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1112.

¹¹ Syafriyanto, *Hubungan Antara Levels Of Inquiry (Lol) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA*, vol. Volume 11, No.01 (FORUM PEDAGOGIK, 2021).

Kebersamaan, subtema 1 yaitu sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran yang memuat konsep IPA.¹²

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang dan batasan masalah diatas, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil Belajar IPA siswa pada Tes Pra Siklus ?
2. Bagaimana Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus I setelah dilakukan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan ?
3. Bagaimana Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus II setelah dilakukan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan ?
4. Bagaimana Perbandingan Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus I dan Siklus II setelah dilakukan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Ingin mengetahui hasil belajar IPA siswa pada Tes Pra Siklus.
2. Ingin mengetahui hasil belajar IPA siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan pada siklus I.

¹² “Buku Siswa Kelas 4. Tema 1. Indahnya Kebersamaan.Pdf,” Google Docs, accessed June 24, 2023, https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvS3J1NGlyc3VyUEE/view?usp=sharing&usp=eMBED_FACEBOOK.

3. Ingin mengetahui hasil belajar IPA siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan pada siklus II.
4. Ingin mengetahui perbandingan hasil belajar IPA siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan pada siklus I dan 2.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran IPA di kelas..

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan penambah pengetahuan dan wawasan untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik melalui model *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Bagi Sekolah

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan perolehan nilai tes hasil belajar siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% dari total siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami penulisan PTK ini, maka akan disusun mengenai garis besarnya atau pokok yang akan penulis bahas sedemikian rupa sehingga antara satu bab dengan bab lainnya terdapat satu kesinambungan yang sistematis dan beruntun. Halaman Formalitas terdiri dari : Halaman Judul, Nota Pembimbing, dan Daftar Isi.

Bab I adalah Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah Kajian Pustaka yang terdiri atas kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis tindakan.

Bab III adalah Metodologi Penelitian yang terdiri atas lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur

penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan teknik Analisa Data.

Bab IV adalah Hasil Penelitian terdiri atas deskripsi data hasil penelitian diantaranya yaitu kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III (Jika diperlukan), pembahasan dan keterbatasan penelitian

Bab V adalah Penutup terdiri adalah kesimpulan dan saran-saran, daftar pustaka, lampiran (RPP dan Lembar Observasi) dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran menjadi faktor terpenting dalam menghidupkan kondisi pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Sebab model pembelajaran ini memiliki fase-fase, yang mana fase-fase tersebut dapat menimbulkan pembelajaran yang menggembirakan guru dan muridnya karena proses belajarnya sambil bermain. Model pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh murid. Guru harus memahami betul penerapan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab dengan menguasai model pembelajaran, guru akan merasakan adanya kemudahan dalam mentransfer ilmu dengan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat.¹ Ada banyak terdapat model-model pembelajaran yang dapat kita gunakan, seperti model pembelajaran Jigsaw, Problem Based Learning, *Teams Games Tournament* (TGT), Role Playing, Talking Stick dan masih banyak lagi, didalam

¹ Syafrilianto and Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching DI SD/MI Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)* (Samudra Biru, 2022).i

penelitian ini model pembelajaran yang peneliti gunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT).

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

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini pelajar memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu social maupun bahasa pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI). TGT sangat cocok untuk mengajar, tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar. Meski demikian, TGT juga diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.² Kegiatan pembelajarn dengan model TGT memungkinkan pelajar belajar lebih santai. Selain itu, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar³

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

Adapun Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut :

² Lubis, Dalimunthe, And Azizan, *Model-Model Pembelajaran Ppkn Di Sd/Mi Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*.

³ Lubis, Dalimunthe, and Azizan.

1) Presentasi Guru

- a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi pelajar
- b) Menyajikan/menyampaikan informasi
- c) Mengorganisasikan pelajar dalam kelompok-kelompok belajar
- d) Membimbing kelompok belajar
- e) Memberikan penghargaan

2) Kelompok Belajar

- a) Pelajar dalam kelas terlebih dahulu di rangking sesuai kepandaian dalam mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengurutkan pelajar sesuai kemampuan dan digunakan dalam mengelompokkan pelajar kedalam kelompok
- b) Menentukan tugas kelompok dalam kelas yaitu, kelompok atas, kelompok menengah, kelompok bawah. Kelompok atas sebanyak 25% dari seluruh pelajar yang diambil dari rangking satu, kelompok tengah 50% dari seluruh pelajar yang diambil dari urutan setelah diambil kelompok atas, dan kelompok bawah sebanyak 25% dari seluruh pelajar, yaitu terdiri dari atas pelajarnya setelah diambil kelompok atas dan kelompok menengah.
- c) Turnamen. Pelajar melakukan tournament
- d) Pengenalan Kelompok
 - (1) Guru menyiapkan :
 - Kartu Soal
 - Lembar Kerja

- Alat/Bahan

(2) Pelajar dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)

(3) Guru mengarahkan aturan permainan.⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran yang beragam memiliki kelebihan dan kekurangan, dibawah ini adalah kelebihan dan kekurangan dari *Teams Games Tournament (TGT)* :

- 1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah :
 - a) Teman yang secara signifikan lebih banyak
 - b) Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
 - c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik
 - d) TGT meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain, keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar.
 - e) TGT meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah.
- 2) Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:
 - a) Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam.

⁴ Lubis, Dalimunthe, and Azizan.

- b) Banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.⁵

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁶ Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁷

Ada 3 Aspek dari hasil belajar yang dapat kita ketahui, diantaranya :

- 1) Afektif (Sikap)
- 2) Kognitif (Pengetahuan)
- 3) Psikomotorik (Keterampilan)

Didalam penelitian ini aspek yang akan digunakan adalah aspek kognitif.

⁵ Hendrawan Rizza Prasetya, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Mia 4 Sma Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017," *Risalah* 4, no. 3 (December 5, 2017), <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/risalah/article/view/9520>.

⁶ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015).

⁷ Khofifah, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Khas Kempek Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon" (diploma, S1 Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2021), <https://repository.syekhnrjati.ac.id/8580/>.

b. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom meliputi : Mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Adapun penjelasannya mengenai keenam ranah kognitif yaitu sebagai berikut :

1) Mengingat (C1)

Mengingat yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (recall) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah.

2) Memahami (C2)

Memahami adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

3) Menerapkan (C3)

Menerapkan adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi

yang baru dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman. Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang penerapan misalnya: Peserta didik mampu memikirkan tentang penerapan konsep akuntansi dalam kehidupan sehari-hari.

4) Menganalisis (C4)

Menganalisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi daripada jenjang aplikasi.

5) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria.

6) Menciptakan (C6)

Menciptakan adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola

baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis. Salah satu asil belajar kognitif dari jenjang sintesis ini adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan.⁸

Berdasarkan aspek-aspek kemampuan peserta didik pada kognitif menurut Taksonomi Bloom hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Demikian sedikit uraian mengenai Taksonomi Bloom, dan untuk memudahkan para penyusun kurikulum dalam memilih kata kerja yang sesuai terkait dengan tujuan program, kompetensi dasar dan indikator pencapaian, berikut ini adalah daftar pilihan kata kerja yang dapat digunakan dalam ranah kognitif (*knowledge*).

Tabel 2.1
Tabel Kerja Operasional (KKO)Teori Taksonomi Bloom

C-1 Pengetahuan	C-2 Pemahaman	C-3 Aplikasi	C-4 Analisis	C-5 Evaluasi	C-6 Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Memperkirakan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Mengaudit/memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Membuat blueprint	Membandingkan	Mengatur

⁸ M. Djazari dan Endra Murti Sagoro, "Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi Ditinjau Dari IPK D3 Dan Asal Perguruan Tinggi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 9, no. 2 (1 Desember 2011), <https://doi.org/10.21831/jpai.v9i2.970>.

Menggambar	Mencirikan	Mengurutkan	Membuat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Memerinci	Menerapkan	Memecahkan	Mengontras	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkrakteristikkan	Mengarahkan	Mengategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Membuat dasar pengelompokan	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengombinasikan
Memberi label	Mengontrasikan	Mencegahkan	Menegasikan	Memperlihatkan	Menyusun
Memberi indeks	Mengubah	Mencanakan	Membuat dasar pengkontras	Memutuskan	Mengarang
Memasangkan	Memperlihatkan	Mengkakulasi	Mengorelasikan	Memisahkan membangun	Membangun
Menamai	Menguraikan	Menangkap	Mendeteksi	Memprediksi	Menanggulangi
Menandai	Menjalin	Memodifikasi	Mendiagnosis	Menilai	Menghubungkan
Membaca	Membedakan	Mengklasifikasikan	Mendiagramkan	Memperjelas	Menciip takan
Menyadari	Mendiskusikan	melengkapi	Mendiversifikasi	Me-ranking	Mengkr easikan
Menghafal	Menggalli	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengko reksi
Menghafal	Menggalli	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengko reksi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	Memerinci ke bagian-bagian	menafsirkan	Memo-tret
Mencatat	Menerangkan	Membiasakan	Menominasikan	Memberi pertimbangan	Merancang

Mengulang	Mengemuka- kan	Mende- mostrasi- kan	Mendoku- mentasi- kan	Mem- benarkan	Mengem- bangkan
Memproduksi	Mempolakan	Menjamin	Menjamin	Mengukur	Me- rencana- kan
Meninjau	Memperluas	Menguji	Menguji	Memproy eksi	Mendikt e

Berdasarkan kesimpulan pada tabel di atas proses kemampuan kognitif terdiri dari 6 tahapan yang meliputi: mengingat (C_1), memahami (C_2), mengaplikasikan (C_3), menganalisis (C_4), mengevaluasi (C_5), dan membuat atau mencipta (C_6). Kemampuan C_1 sampai C_6 digunakan ketika seorang guru membuat bahan evaluasi atau soal. Yang dimana C_1, C_2, C_3 digunakan pada kelas (kelas rendah), C_4, C_5, C_6 (kelas tinggi).

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Slamet faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu :

1) Faktor Internal.

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah :

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa belajar itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d) Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2) Faktor Eksternal.

Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga memiliki potensi dalam memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan, sehingga dapat membantu mereka memperoleh keterampilan dan

pemahaman yang lebih mendalam tentang IPA.⁹ Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris, yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia

Menurut Iskandar, ilmu pengetahuan alam atau science secara harfiah disebut sebagai ilmu tentang alam ini, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Darmodjo & Kaligis juga menjelaskan bahwa IPA berarti “Ilmu” tentang “ Pengetahuan Alam”. Ilmu artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Adapun “pengetahuan” itu sendiri adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Nash (Darmodjo & Kaligis, mengatakan bahwa Science is away of looking at the world. Selanjutnya, Nash mengatakan bahwa IPA itu suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta

⁹ Syafrilianto Syafrilianto Syafrilianto, “HUBUNGAN ANTARA LEVELS OF INQUIRI (LOI) DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA,” *FORUM PAEDAGOGIK* 11, no. 1 (June 3, 2020): 31–42, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2599>.

menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya itu.¹⁰ Jadi Sains secara harfiah juga dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut Sulistyorini dan Supartono pada hakikatnya IPA dipandang dari segi produk, proses dan pengembangan sikap. Ketiga dimensi tersebut saling terkait. Hal ini berarti bahwa proses belajar mengajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut.

Sukardjo mengemukakan bahwa pada hakikatnya IPA merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan atau kejadian berdasarkan percobaan (induksi), dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). IPA sebagai proses kerja ilmiah mengandung pengetahuan yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan meta kognitif.

Merujuk pada pengertian IPA itu, maka yang dimaksud hakikat IPA meliputi 4 unsur utama yaitu :

¹⁰ Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD," no. 01 (2014).

1) Sikap

Rasa ingin tahu tentang benda fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.

2) Prosedur

Prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.

3) Produk

Berupa fakta, prinsip, teori dan hukum

4) Aplikasi

Penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

c. Materi Pembelajaran IPA (Sifat-sifat Bunyi Dan Keterkaitannya Dengan Indera Pendengaran)

Secara umum materi-materi IPA di Kelas IV itu mengkaji tentang bunyi, pada kajian ini difokuskan pada sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, berikut ini akan diuraikan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, dan materi IPA tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

d. Materi Bunyi

1) Bunyi

Bunyi adalah hasil getaran suatu benda yang merambat dalam bentuk gelombang. Oleh karena itu bunyi sering disebut gelombang bunyi. Bunyi dapat kita dengar karena bunyi merambat melalui udara. Setiap benda yang bergetar pasti akan menghasilkan bunyi. Benda-benda itu dinamakan sumber bunyi. Sumber bunyi adalah benda-benda yang menghasilkan bunyi. Contohnya adalah alat-alat musik seperti gamelan, teromper, suling dan sebagainya yang dapat menghasilkan bunyi. Bunyi mempunyai jenis yang berbeda-beda. Hal ini tergantung dari frekuensinya. Bunyi atau suara merupakan gelombang longitudinal atau kompresi mekanikal yang bisa merambat melalui medium. Medium sendiri juga disebut dengan zat perantara, ini yang berupa zat cair, gas, padat. Jadi yang dimaksud dengan energi bunyi atau gelombang bunyi itu bisa merambat. Gema juga begitu ia adalah gelombang pantulan atau reaksi dari gelombang yang dipancarkan oleh bunyi.¹¹

2) Sifat- Sifat Bunyi

Adapun sifat-sifat dari bunyi dibagi menjadi 3 macam, diantaranya adalah :

a) Bunyi dapat diserap

¹¹ Michael Wijaya, "Ilmu Pengetahuan Alam 4 Kelas 4 Budi Wahyono Setyo Nurachmadani," accessed June 22, 2023, https://www.academia.edu/31941424/Ilmu_Pengetahuan_Alam_4_Kelas_4_Budi_Wahyono_Setyo_Nurachmadani.

Bunyi dapat diserap adalah jika suatu benda yang permukaannya lunak muncullah benda yang disebut peredam suara. Ada juga beberapa benda yang permukannya lunak bisa meredam suara bunyi diantaranya : kertas, busa, spons, karpet, kart dan woll. Jika benda-benda tersebut bisa digunakan untuk menghindari terjadinya bunyi pantulan atau gaungan.¹²

b) Bunyi dapat dipantulkan

Bunyi merupakan suatu gelombang sehingga bunyi mengalami pantulan.

c) Bunyi dapat merambat

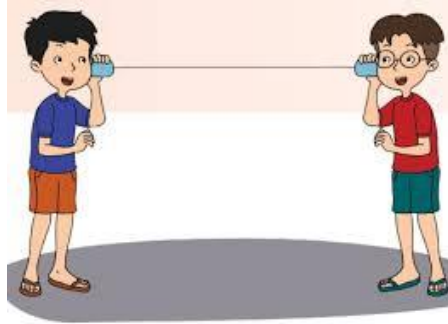
Bunyi yang merambat melalui medium atau perantara. Medium yang dapat dilewati ada tiga macam yaitu pada zat padat, zat cair, dan zat gas. Bunyi yang dapat merambat paling cepat yaitu pada benda padat dan benda yang merambat paling lama pada benda gas atau udara.¹³

(1) Perambatan Bunyi Melalui Benda Padat

Bunyi dapat merambat melalui benda padat, perambatan benda ini dapat menggunakan kaleng yang dijadikan mainan. Misalnya membuat mainan telepon-teleponan.

¹² Wijaya.

¹³ "Bukumodulkelas4.Pdf," n.d.



Gambar 2.1 Bunyi terdengar dari telepon kaleng dan benang yang dimainkan

Telepon kaleng yang dihubungkan dengan benang supaya bisa mendengar suara orang dari jarak jauh. Namun alat ini hanya berfungsi pada jarak 5-10 meter, melalui alat ini bunyi bisa merambat melalui benang yang disambungkan diantara kedua kaleng.

(2) Perambatan Melalui Benda Cair

Selain merambat melalui benda padat bunyi juga dapat merambat melalui benda cair. Ketika dua batu diadu didalam air bunyi yang ditimbulkan dapat kita dengar. Hal ini menunjukkan bahwa bunyi dapat merambat melalui benda cair.

Contohnya sifat bunyi yang dapat merambat melalui benda cair yaitu ember yang diisi air kemudian corong dimasukkan kedalam ember yang berisi air lalu didrkatkan ke telinga, kemudian ember tersebut diketuk-ketuk dengan batu, maka akan terdengar bunyi seperti pada gambar dibawah.



Gambar 2.2 Bunyi yang didengarkan melalui ember dan corong air

(3) Perambatan Melalui Benda Gas

Bunyi dapat merambat melalui udara, seperti bunyi guntur yang sering kita dengar pada saat hujan. Ketika terjadi guntur, tekanan udara berubah yaitu naik turun. Perubahan tekanan ini terus berpindah melalui tumbukan bagian-bagian kecil molekul udara.



Gambar 2.3 Pipa yang ditiup dari arah yang satu dan yang lainnya didekatkan ke telinga

Bunyi kemudian merambat melalui udara dan ditangkap oleh telinga kita. Getaran bunyi mengenai gendang telinga yang berupa selambar kulit tipis. Getaran dari gendang telinga

menjadi lebih besar di telinga bagian tengah dan diubah menjadipesan/sinyal listrik di telinga bagian dalam. Sinyal tersebut kemudian diteruskan oleh saraf pendengaran menuju otak yang kemudian menterjemahkan jenis dari bunyi tersebut.¹⁴

3) Manfaat Sifat-sifat bunyi

Ada beberapa manfaat sifat bunyi yang dapat kita ketahui yaitu:

(a) Manfaat sifat bunyi melalui benda padat

Manfaatnya yaitu manusia dapat mengenal suara, membedakan suara manusia dengan hewan, mendengar lagu dan masih banyak lagi.

(b) Manfaat sifat bunyi melalui benda cair

Manfaatnya yaitu dapat digunakan untuk mengukur kedalaman laut.

(c) Manfaat sifat bunyi melalui benda gas

Manfaatnya yaitu bunyi yang dihsilkan radio ataupun alat musik merambat melalui udara untuk bisa sampai ke telinga kita.

4) Alat Indera Pendengaran

Telinga Sebagai Alat Indera Pendengar Telinga merupakan indra untuk mendengar. Setiap hari kita mendengarkan bermacam-macam suara, tetapi tidak semua suara dapat kita dengar. Telinga kita hanya

¹⁴ “Modul Kelas IV Tema 1 (Bunyi) - Unduh Buku | 1-45 Halaman | AnyFlip,” diakses 25 Juni 2023, <https://anyflip.com/nygmu/qsdq/basic>.

mampu mendengarkan suara yang berfrekuensi antara 20 – 20.000 getaran per detik (Hertz/Hz).



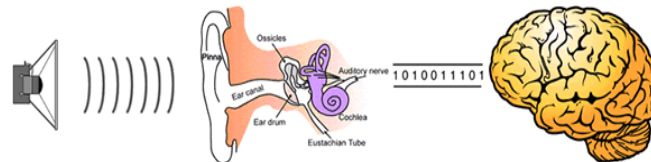
Gambar 2.4 Bagian-bagian Telinga

- a) Telinga bagian luar terdiri atas daun telinga dan lubang telinga. Daun telinga berfungsi membantu memusatkan suara yang masuk ke lubang telinga dan lubang telinga menyalurkan suara ke selaput gendang telinga.
- b) Telinga bagian tengah terdiri atas selaput gendang telinga dan tulang-tulang pendengaran. Selaput gendang berfungsi menangkap suara dari lubang telinga. Tulang-tulang pendengaran berfungsi meneruskan getaran suara. Getaran suara tersebut berasal dari selaput gendang menuju telinga bagian dalam. Selain itu, pada telinga bagian tengah pun terdapat saluran yang menghubungkan telinga dengan pangkal tenggorokan. Saluran ini dinamakan saluran Eustachius. Saluran ini berfungsi mengatur tekanan udara di dalam dan di luar telinga tetap seimbang.
- c) Telinga bagian dalam terdiri atas rumah siput dan alat keseimbangan. Rumah siput memiliki sel saraf. Rumah siput

berfungsi sebagai penerima getaran suara dari tulang pendengaran.

Getaran suara yang diterima dikirimkan oleh sel saraf ke otak.

4) Kaitan Indera Pendengaran dengan Sifat-sifat Bunyi



Gambar 2.5 Bunyi yang diterima oleh telinga dan disalurkan ke otak

Hubungan antara Bunyi dan Indera Pendengaran sangat erat, Bunyi bisa ditangkap dengan menggunakan Indera Pendengaran yakni telinga. Tanpa Indera pendengaran maka bunyi tidak dapat ditangkap dan didengar oleh makhluk hidup.

B. Peneliti Yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa penelitian yang terdahulu yang berhubungan dengan model penelitian TGT, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shofia Harahap (2018) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Pembelajaran Ipa Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Di Kelas V Min Medan”. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Teams games tournament dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I jumlah skor

yang diperoleh 71,54 % kualifikasi kurang, kemudian meningkat ke siklus II sebesar 86,92 % dan kualifikasinya sangat baik dari sebelumnya.¹⁵

2. Penelitian oleh Siti Era Harahap (2018) dengan judul ” Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi” menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (53,33%), siklus II (93,33%) dan dinyatakan berhasil.¹⁶
3. Penelitian oleh Dede Kurnia Adiputra, Yadi Heryadi (2021) dengan judul ”Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar ” menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar. Sehingga model TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.¹⁷

¹⁵ Simatupang, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V MIN Medan.”

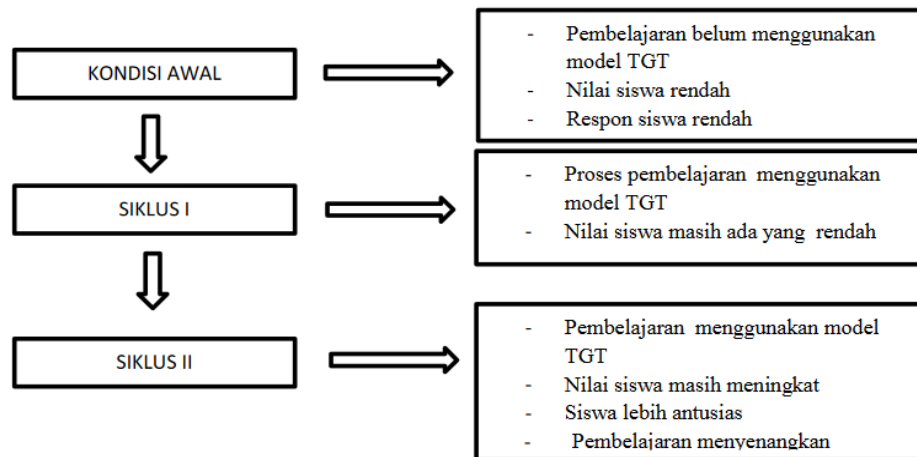
¹⁶ Siti Era Harahap, “Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi,” *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 8, no. 2 (26 Juli 2018): 101–9, <https://doi.org/10.24114/esjsgsd.v8i2.10378>.

¹⁷ “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar | Adiputra | Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD,” diakses 23 Juni 2023, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>.

C. Kerangka Berfikir

Pelajaran IPA selama ini identik dengan materi pembelajaran yang begitu membosankan, pusing dan cenderung dianggap pelajaran yang terlalu sulit bagi setiap orang. Oleh sebab itu diperlukan guru yang berkompeten dan kreatif dalam penyampaian materi kepada siswa. Guru dituntut untuk lebih dapat menciptakan suasana dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga tidak ada lagi siswa yang hanya diam atau pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sehari-hari yang ada di dunia ini. Dalam pembelajaran menggunakan strategi *Teams games tournament* ini, siswa diharapkan dapat bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam penggunaan strategi pembelajaran ini, pembelajaran tidak berpusat pada guru saja, serta dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan belajar. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan dengan bagan berikut :



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

Sumber: <https://journal.staiicdemak.ac.id/index.php/alwasithoh/article/view/43>

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan atau penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas 4 dengan pokok bahasan Bunyi dan Sifat-sifatnya dan kaitannya dengan indera pendengaran di SDN 200106 Padangsidimpuan .

BAB III

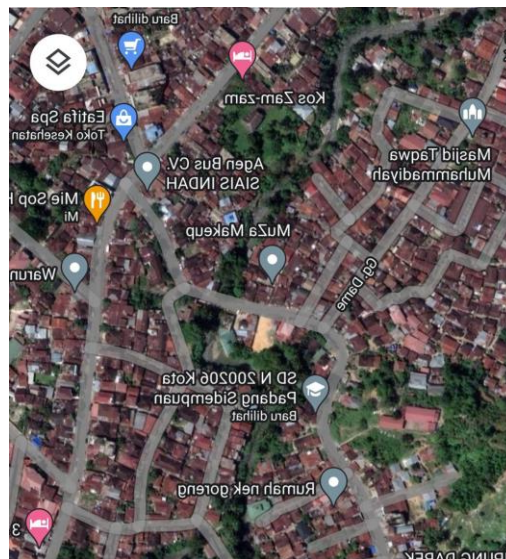
METOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas IV. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena ingin meningkatkan hasil belajar siswa yang dikategorikan rendah disekolah ini, hal ini dapat dilihat dari nilai siswa pada lampiran 1.

- a. Sebelah Barat berbatasan dengan Masjid Muhajirin
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Perkampungan Kampung Teleng
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Aliran Sungai
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Perkampungan Kampung Teleng



Gambar 3.1 Peta Lokasi
Sumber : google maps

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Waktu Penelitian Yang Akan Dilaksanakan

Meminta ijin untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.	Oktober 2022
Wawancara/observasi kesekolah untuk menemukan masalah apa yang ada dikelas tersebut.	Oktober 2022
Seminar Proposal	Agustus 2023
Seminar Hasil	November 2023
Kompri	Agustus 2023
Sidang	Desember 2023

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah.

Hopkins (Muslich, 2009) mengungkapkan bahwa penelitian Tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku Pendidikan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari Tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai sasaran utama. Dimana penelitian ini berupaya memaparkan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.¹ Adapun metode yang

¹ “Penelitian Tindakan Kelas Di Sd/Mi Dilengkapi Tutorial Olah Data Dan Sitasi ... - Fery Muhamad Firdaus, Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, Abdul Razak, - Google Buku,” diakses

digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif-kuantitatif berdasarkan jenis data dan analisis yang dilakukan yaitu melalui butir soal tes kognitif dan lembar observasi.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar penelitian ini dilakukan di kelas IV Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV A SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, tahun ajaran 2022/2023 di Semester 1. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A Tahun ajaran 2022/2023 yang melibatkan siswa berjumlah dua puluh tiga siswa. Mata pelajaran yang diteliti ialah mata pelajaran IPA dengan materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan penelitian ke SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan dan melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengakuratkan hasil penelitian. Penelitian direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian dengan dua siklus. Perencanaan ini bertujuan apabila dalam siklus I belum mendapatkan hasil, maka dilanjutkan dengan siklus II. Siklus I yang terdiri dari dua kali pertemuan dan Siklus II juga terdiri dari dua kali pertemuan. Tahapan pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Perencanaan merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu :

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
 - b. Menentukan pokok bahasan yang akan dibahas. Materi pelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pada materi "Sifat-sifat Bunyi dan Kaitannya dengan Indera Pendengaran."
 - c. Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran IPA atau buku tematik yang relevan dengan materi yang diajarkan.
 - d. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - e. Membuat alat pengumpulan data yaitu butir soal tes hasil belajar kognitif pilihan berganda, lembar observasi aktivitas siswa.
2. Tindakan (action)

Pada tahapan tindakan (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat, guru sekaligus peneliti merealisasikan dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahap ini guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Adapun tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

- a. Tahap Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Tahap Inti

- 1) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk meriview materi sebelumnya
- 2) Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari kepada siswa
- 3) Peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok
- 4) Peneliti meminta siswa untuk berdiskusi bersama kelompok mengenai materi yang dipelajari.
- 5) Peneliti meminta siswa menuliskan hasil diskusi dalam bentuk *Teams Games Tournament (TGT)*
- 6) Peneliti meminta siswa untuk mempersentasikan hasil *Teams Games Tournament (TGT)*
- 7) Peneliti memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mempersentasikan *Teams Games Tournament (TGT)*
- 8) Peneliti memberikan lembar soal kognitif kepada siswa.

c. Tahap Penutup

- 1) Bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran dalam sehari
- 2) Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada saat observasi dilaksanakan, peneliti telah mempersiapkan lembar observasi, guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Melakukan observasi terkait dengan suasana belajar tersebut untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), kemudian guru juga memberikan soal tes berupa pilihan ganda untuk meninjau peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

4. Refleksi

Tahapan ini dilakukan *monitoring* secara sistematis terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. *Monitoring* ini berfungsi untuk mengevaluasi apakah pelaksanaan tindakan sudah terjadi peningkatan atau sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran dampak dari tindakan yang dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang harus menjadi perhatian pada tindakan berikutnya.

E. Sumber Data

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016) data primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penyusunan ini peneliti mengumpulkan secara langsung dari sumber pertama atau objek penelitian yang dilakukan yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang dan guru kelas SDN 200106 Padangsidimpuan.²

² Deni Indrawan and Siti Rahmi Jalilah, "Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (December 13, 2021): 735–39, <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1452>.

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan

NO	NAMA	Kelas
1	Afdal Idris Siregar	IV
2	Amora Putri Simatupang	IV
3	Aprilia Intan Ritonga	IV
4	Aqifa Naila Candra	IV
5	Aqilah Khairunnisa	IV
6	Athif Shidqi Nasution	IV
7	Damar Haikal Alfatih Saragi	IV
8	Faisah Ramadhani Siregar	IV
9	Fitri Khairani Tanjung	IV
10	Kiki Padila	IV
11	Lesti Angriani Tanjung	IV
12	Lisa Oktavia Caniago	IV
13	Muhammad Iqbal Hasibuan	IV
14	Muhammad Revaldi Pratama	IV
15	Muhammad Riziq Syah	IV

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, melalui orang lain atau lewat dokumen. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah seluruh komponen sekolah (Kepala sekolah, guru – guru pengajar, dan buku ajar yang dipakai).

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat, baik peneliti maupun guru itu sendiri. Pengamatan ini tidak terpisah dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi

aktifitas guru yang digunakan untuk mengamati penerapan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada saat proses pembelajaran dan lembar observasi aktifitas belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

2. Butir Soal Tes kognitif

Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbentuk pilihan ganda sebanyak dua puluh butir soal.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar IPA siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan teknik pemeriksaan tiga cara yaitu :

1. Ketekunan pengamatan

Ketekunan Pengamatan akan dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci dan terus menerus selama proses penelitian di SDN 200106 Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan. Kegunaan ini dapat diikuti dengan pelaksanaan wawancara secara intensif, aktif dalam kegiatan belajar sehingga dapat terhindar dari hal-hal yang tidak digunakan, misalnya subjek berdusta, menipu atau berpura-pura.

2. Triangulasi

Triangulasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah: membandingkan hasil tes dengan hasil observasi mengenai tingkah laku siswa dan peneliti pada saat kegiatan pembelajaran, dan membandingkan hasil tes dengan

hasil wawancara. Teknik ini merupakan kegiatan pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

3. Pengecekan Teman Sejawat

Pengecekan teman sejawat yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mendiskusikan proses dan hasil penelitian dengan dosen pembimbing atau teman mahasiswa yang sedang/telah melakukan penelitian kualitatif atau orang yang berpengalaman mengadakan penelitian PTK. Hal ini ini dilakukan dengan harapan peneliti mendapatkan masukan-masukan baik dari segi metodologi maupun konteks penelitian. Selain itu, peneliti juga senantiasa berdiskusi dengan teman pengamat yang ikut terlibat dalam pengumpulan data untuk merumuskan kegiatan pemberian tindakan selanjutnya³

H. Teknik Analisi Data

Adapun teknik analisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dan hasil belajar kognitif siswa dan hasil observasi.

1. Analisis data tes hasil belajar kognitif siswa

Analisis data tes hasil kognitif terkait dengan ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal digunakan rumus sebagai berikut :

a. Ketuntasan Individual

³ Lexy J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi," Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Kepolisian (STIK) (Remaja Rosdakarya, 2007), <http://library.stik-ptik.ac.id>.

Analisis ketuntasan individual digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individual dengan ketuntasan kategori pencapaian nilai tuntas atau tidak tuntas. Data ini didapat dengan menjumlahkan skor yang didapat peneliti dari tes hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100$$

b. Nilai Rata-rata Kelas

Rumus yang digunakan dalam analisis ketuntasan klasikal yaitu sebagai berikut :

$$Nilai\ rata - rata\ kelas = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan :

Σx = Jumlah Nilai Total

N = Jumlah Seluruh Siswa⁴

c. Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Rumus yang digunakan dalam menentukan nilai persentase ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut :

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar Klasikal

NS : Jumlah Siswa yang Tuntas

⁴ Yusep Kurniawan, *Inovasi Pembelajaran : Model Dan Metode Pembelajaran Bagi Guru* (Surakarta: Kekata Publisher, 2019).

N : Jumlah Seluruh Siswa⁵

2. Analisis Data Lembar Observasi

Dalam lembar observasi terdapat aspek-aspek yang akan diobservasi dan membutuhkan jawaban sebagai berikut :

Tabel 3.3
Menghitung Nilai Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak Dilakukan	0

Untuk menghitung nilai observasi aktivitas belajar siswa adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Observasi Aktifitas Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterlaksanaan aktivitas siswa dapat dipersentasekan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kategorisasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa dan Guru⁶

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
≤ 40	Kurang Baik

⁵ Nur Ayni Sri Adini, *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS* (Riau: DOTPLUS, 2021).

⁶ Rahma Tisa Nurpratiwi, Sigid Sriwanto, and Esti Sarjanti, "Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture And Picture Dengan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Bantarkawung," *Geo Edukasi* 4, no. 2 (2015), <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/GeoEdukasi/article/view/524>.

Dari hasil persentasi yang didapat, maka diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaian. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan siswa secara individu yaitu dengan menyesuaikan nilai siswa dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu telah bertemu dengan kepala sekolah dan wali kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan, untuk observasi dan wawancara serta meminta izin untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas ini pada tanggal 06 Oktober 2022. Setelah itu, peneliti memberikan tes kemampuan awal kepada siswa sebanyak 10 soal pilihan berganda pada pembelajaran IPA tentang sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran pada tanggal 25 Agustus 2023. Tes diujikan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian.

Setelah tes dijawab oleh siswa, peneliti mengumpulkan tes tersebut kemudian peneliti melanjutkan dengan memeriksa soal dan memberikan penilaian terhadap tes awal tersebut. Dari hasil tes awal ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menjawab soal.

Berdasarkan hasil tes awal siswa pada materi sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, terdapat 4 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 10 siswa dari 15 siswa. Berikut adalah tabel hasil penilaian tes pra siklus:

Tabel 4.1
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

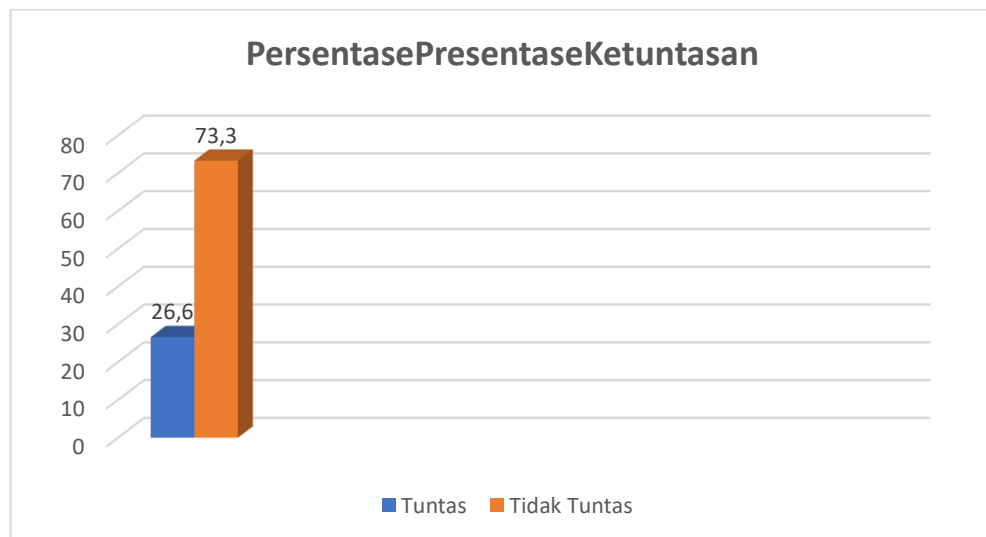
NO	NAMA	KKM	NILAI Nilai	Keterangan
1	Afdal Idris Siregar	75	70	Tidak Tuntas
2	Amora Putri Simatupang	75	70	Tidak Tuntas
3	Aprilia Intan Ritonga	75	80	Tuntas

4	Aqifa Naila Candra	75	30	Tidak Tuntas
5	Aqilah Khairunnisa	75	30	Tidak Tuntas
6	Athif Shidqi Nasution	75	90	Tuntas
7	Damar Haikal Alfatih Saragi	75	60	Tidak Tuntas
8	Faisah Ramadhani Siregar	75	50	Tidak Tuntas
9	Fitri Khairani Tanjung	75	70	Tidak Tuntas
10	Kiki Padila	75	50	Tidak Tuntas
11	Lesti Angriani Tanjung	75	40	Tidak Tuntas
12	Lisa Oktavia Caniago	75	60	Tidak Tuntas
13	Muhammad Iqbal Hasibuan	75	80	Tuntas
14	Muhammad Revaldi Pratama	75	30	Tidak Tuntas
15	Muhammad Riziq Syah	75	80	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa				890
Nilai Rata-Rata				59,33
Persentase Ketuntasan				26,6%

Tabel 4.2
Ketuntasan Klasikal Pada Tes Awal

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	4	26,66 %
< 75	11	73,33 %

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 200106 Padangsidimpuan tentang materi sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran tergolong masih rendah, terbukti hanya 4 siswa yang tuntas dari 15 siswa dengan nilai rata-rata hanya 59,33 dan persentase ketuntasan sebesar 26,6%



Gambar 4.1 Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa Tes Awal

Berdasarkan gambar persentase hasil belajar siswa tes awal dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum tuntas dan masih tergolong rendah dengan persentase ketuntasan hanya 26,6% dan persentase yang tidak tuntas sebesar 73,3%.

2. Siklus I

a. Pertemuan Ke -1

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke-1 ini dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2023 yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa
- (2) Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat)
- (3) Guru mengisi daftar kelas
- (4) Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

b) Kegiatan Inti

(1) Persentasi Guru

Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut

(2) Pembentukan Kelompok

Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok

(3) Pelaksanaan Tournament

Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja.



Gambar 4.2 Siswa berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan guru

(4) Pemberian Skor

- (a) Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat
- (b) Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama

(5) Pemberian Reward Oleh Guru

Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar.

c) Kegiatan penutup

1. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini
2. Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran
3. Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam

Tabel 4.3
Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan 1

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	5	33,33 %
< 75	10	66,66 %

3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh

mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran langsung dan instrument berupa lembar observasi yang diisi oleh Ibu Mahreni Lubis, S.pd sebagai wali kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan.

(a) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1, pada saat dimulainya pembelajaran perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi pembelajaran dan masih banyak siswa yang belum bisa fokus dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada awal proses pembelajaran yaitu guru mengucapkan salam dan menyapa siswa, setelah itu guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, dan guru menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, kemudian guru membentuk kelompok belajar dan guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi merambat, bunyi bergelombang, dan bunyi dipantulkan dan mendiskusikannya secara berkelompok, kemudian guru menyediakan alat dan benda yang menghasilkan bunyi dan soal yang akan dijawab oleh tim kelompok, setelah semua alat dan bahan sudah dipraktikkan, siswa diminta untuk menjawab soal yang diberikan kepada setiap kelompok, setelah dijawab

lalu diberikan lagi kepada guru untuk diperiksa, kemudian guru memberikan skor kepada setiap tim yang menjawab benar, guru tidak mengulang lagi pembelajaran pada akhir pertemuan, dan tidak ada siswa yang bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran ataupun berkaitan dengan alat dan bahan yang dipraktikkan untuk menghasilkan bunyi, kemudian guru menutup pembelajaran dan memberikan salam. Untuk aktivitas siswa yang diamati berdasarkan lembar observasi siswa, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata - rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{980}{15} = 65,33 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai diatas dapat diketahui rata-rata kelas terhadap aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai sebesar 65,33 yang berarti mencapai kriteria "Cukup" dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 orang.

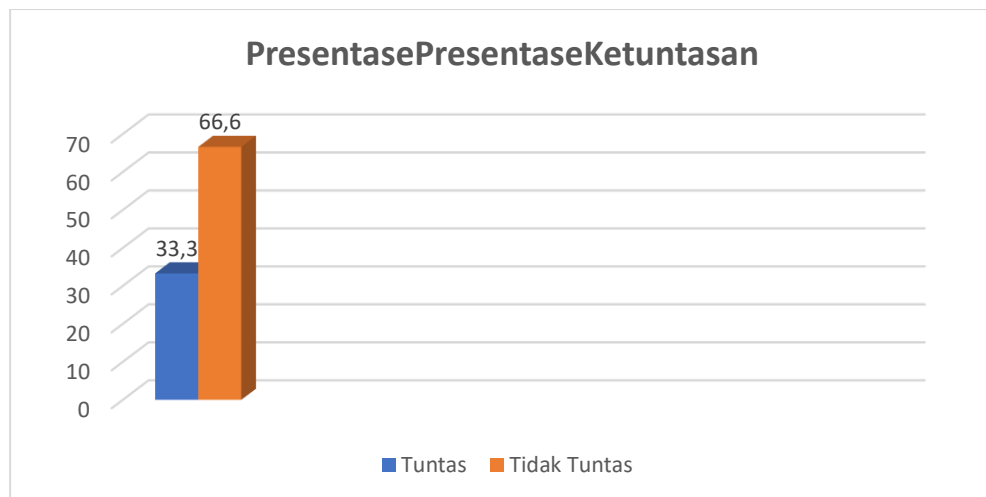
Berdasarkan hasil observasi dapat diperoleh data sebagaimana terdapat pada diagram dibawah ini : .



Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan dari data observasi pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa masih kurang berpartisipasi dan belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah selesai pembelajaran peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berikut ini hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1:



Gambar 4.4 Diagram Persentase Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 masih rendah dan masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas masih sangat rendah yaitu 33,3%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 66,6%.

(b) Observasi Aktivitas Guru

Adapun hasil pengamatan untuk aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 diperoleh guru kurang mampu menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dilihat pada saat proses pembelajaran yang dimulai dengan guru membagi kelompok secara acak lalu guru menjelaskan materi pembelajaran. Namun guru sedikit gugup dan suara yang dikeluarkan guru pelan dan penjelasan yang guru berikan terlalu singkat, cepat dan terburu-buru guru. Lalu guru

menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk menghasilkan bunyi dan mempraktekkannya didepan kelas. Guru membimbing siswa dalam mempraktekkan benda yang menghasilkan bunyi dimana siswa diperbolehkan bertanya apabila cara-cara yang diberikan masih kurang jelas atau kurang dipahami oleh siswa. Namun guru kurang mampu menarik minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap proyek yang dikerjakan sehingga kelas cenderung tidak aktif. Setelah semua alat dan bahan sudah diprektekkan, guru menyuruh siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru, kemudian guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal dengan tepat. Mengingat waktu yang sudah semakin sedikit, guru tidak sempat menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran, kemudian guru segera menutup pembelajaran. Untuk aktivitas guru yang diamati berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Aktivitas Guru} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{6}{12} \times 100 = 50
 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai diatas dapat diketahui aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai aktivitas sebesar 50, yang berarti mencapai kriteria ” Kurang ”

Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui melalui soal tes yang dilakukan oleh siswa. Adapun persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada rincian berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \% \\ &= \frac{5}{15} \times 100 \% = 33,33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai di atas diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan persentase ketuntasan sebesar 33,33%.

4) Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mengevaluasi kembali kegiatan belajar yang dilakukan peneliti dengan bantuan wali kelas. Refleksi bertujuan untuk memperbaiki segala kekurangan yang terjadi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada tahap observasi aktivitas siswa dan guru diperoleh nilai observasi yang masih rendah karena masih dibawah KKM yang ditetapkan 75. Nilai observasi siswa yang diperoleh sebesar 45,50 dengan kategori nilai " Kurang " dan nilai observasi guru yang diperoleh sebesar 50, dengan kategori nilai " Kurang ".

Adapun hal-hal yang membutuhkan perbaikan diambil dari proses pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung yaitu:

- a) Hanya ada beberapa siswa yang mampu menyebutkan sifat-sifat bunyi secara lisan ketika guru meminta untuk menyebutkan bersama-sama.
- b) Masih ada siswa yang kurang berperan dalam mempraktekan alat dan bahan yang dapat menghasilkan bunyi.
- c) Guru kurang mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap alat dan bahan yang di praktekkan guru didepan kelas.
- d) Guru masih kurang mampu menguasai kelas dan sedikit gugup ketika menjelaskan materi pembelajaran sehingga suara yang guru keluarkan pelan.

Berdasarkan beberapa masalah yang ada diatas, maka perlu dilakukan rencana untuk perbaikan kesalahan-kesalahan. Adapun rencana perbaikan yang harus dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru harus dapat menarik perhatian siswa agar mereka mendengarkan guru yang menjelaskan didepan.
- b) Guru harus mampu mengkondisikan kelas dengan baik dan menegur siswa yang ribut di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Guru harus mampu dalam memusatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.

- d) Dan siswa lebih diarahkan untuk dapat aktif dalam pembelajaran, menanamkan sikap tanggung jawab dan disiplin serta kerjasama dalam kelompok.
- e) Guru harus melatih diri untuk lebih santai dalam berbicara didepan kelas dan lebih komunikatif agar kelas menjadi aktif dan dapat menimbulkan semangat dalam diri siswa.

b. Pertemuan ke-2

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-2, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke-2 ini dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2023 yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa
- (2) Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat)
- (3) Guru mengisi daftar kelas
- (4) Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran

b) Kegiatan Inti

(1) Persentasi Guru

Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut

(2) Pembentukan Kelompok

Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok

(3) Pelaksanaan Tournament

Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja.



Gambar 4.5 Siswa berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan guru

(4) Pemberian Skor

- (a) Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat
- (b) Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama

(5) Pemberian Reward Oleh Guru

Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka

selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar

b) Kegiatan penutup

- (1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini
- (2) Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran
- (3) Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam.

Tabel 4.4
Ketuntasan Klasikal Pada Tes Siklus I Pertemuan 2

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	6	40 %
< 75	9	60 %

3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran langsung dan instrument berupa lembar observasi yang diisi oleh Ibu Mahreni Lubis, S.pd sebagai wali kelas IV SDN 200106 Padangsidimpuan.

(a) Observasi aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat selama proses pembelajaran,

dimana observer melakukan pengamatan dan diperoleh sedikit peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini guru mengucapkan salam dan menyapa siswa, kemudian guru mengisi daftar siswa, lalu siswa diminta menyebutkan sifat-sifat bunyi yang sudah dipelajari sebelumnya secara lisan. Kemudian siswa disuruh membentuk kelompok belajar dan diberikan lembar soal kepada setiap kelompok. Kemudian siswa melakukan pengamatan terhadap cara kerja benda yang dipraktikkan sebelumnya yang dibantu dengan lembar soal yang dibagikan. Siswa harus menyelesaikan lembar kerja dalam waktu yang sudah disepakati bersama. Namun masih ada siswa yang tidak ikut serta dan kurang berperan dalam pengerjaan tugas yang diberikan. Setelah lembar soal sudah dikerjakan, maka siswa diminta untuk melakukan presentasi di depan kelas. Namun dengan arahan guru agar lebih kondusif dari pertemuan sebelumnya meskipun masih ada siswa yang kurang memahami dan kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerjanya. Begitu juga siswa lain masih ada yang tidak mencermati presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Ketika dibuka sesi tanya jawab tidak ada siswa yang bertanya kepada kelompok yang presentasi. Sama halnya tidak ada siswa yang bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran

yang kurang dimengerti. Kemudian guru memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang mendapat skor yang paling banyak dan menjawab soal dengan tepat, kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam.

Untuk hasil observasi yang diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh observasi, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata - rata siswa} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{1040}{15} = 69,33 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai diatas dapat diketahui rata-rata aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 2 memperoleh nilai sebesar 69,33 yang berarti mencapai kriteria " Baik " dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 6 orang siswa. Hal ini membuktikan bahwa telah terdapat peningkatan aktivitas siswa mulai dari pertemuan 1 hingga pertemuan 2.

Berdasarkan hasil observasi dapat diperoleh data sebagaimana terdapat pada diagram dibawah ini :

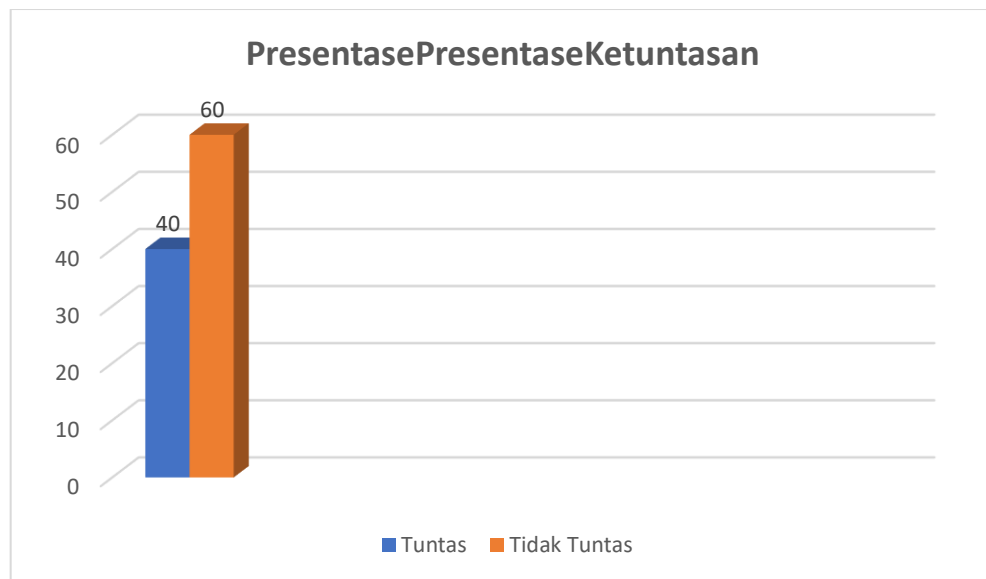


Gambar 4.6 Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan dari data observasi pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa masih kurang berpartisipasi dan belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Setelah selesai pembelajaran peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berikut ini hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-2:



Gambar 4.7 Diagram Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan Ke-2

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-2 lebih meningkat dari pertemuan 1, dan masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas masih tergolong rendah yaitu 40%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 60%

b) Observasi Aktivitas Guru

Adapun pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 guru mulai mampu menguasai kelas, guru membuka pelajaran dan membagi kelompok siswa sesuai dengan kelompok pertemuan sebelumnya, guru menjelaskan materi pembelajaran yang sedikit lebih santai dari pertemuan sebelumnya dan suara yang dikeluarkan oleh guru sudah

lumayan jelas, kemudian guru membagikan soal yang ingin dikerjakan siswa dan meminta siswa untuk mengidentifikasi cara alat dan bahan yang menghasilkan bunyi dan yang dibantu oleh lembar kerja siswa. Kemudian guru membimbing siswa dalam menyelesaikan tugasnya, guru masih kurang mampu mengajak siswa untuk ikut serta menyelesaikan tugas yang diberikan, setelah diskusi kelompok selesai, guru meminta siswa mengantar lembar jawabannya kedepan dan guru menghitung skor kelompok yang menjawab benar, kemudian guru meminta siswa melakukan persentase didepan kelas, setelah persentase selesai guru mengumumkan kelompok yang mendapat skor paling tinggi dan memberikan reward atau hadiah kepada kelompok tersebut, kemudian guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.

Adapun hasil observasi berupa lembar observasi yang diisi oleh observer, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Aktivitas Guru} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{8}{12} \times 100 = 66,66 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 memperoleh nilai 66,66 yang berarti mencapai kriteria ” Baik ”

Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui

melalui soal tes yang telah dilakukan oleh siswa. Adapun persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada nilai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \% \\ &= \frac{6}{15} \times 100 \% = 40 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil diatas diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 dengan persentase ketuntasan sebesar 40%. Diperoleh rata-rata siswa adalah 69,33 dengan jumlah yang tuntas sebanyak 6 orang

4) Refleksi

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada tahap observasi aktivitas siswa dan guru diperoleh nilai observasi yang masih rendah karena masih dibawah KKM yang ditetapkan 75. Nilai observasi siswa yang diperoleh sebesar 50,51 dengan kategori nilai "Kurang " dan nilai observasi guru yang diperoleh sebesar 66,6 dengan kategori nilai " Baik ".

Adapun hal-hal yang membutuhkan perbaikan diambil dari proses pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung yaitu:

- a) Hanya ada beberapa siswa yang mampu menyebutkan sifat-sifat bunyi secara lisan ketika guru meminta untuk menyebutkan bersama-sama.

- b) Masih ada siswa yang kurang berperan dalam mempraktekan alat dan bahan yang dapat menghasilkan bunyi.
- c) Guru kurang mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap alat dan bahan yang di praktekkan guru didepan kelas.
- d) Guru masih kurang mampu menguasai kelas dan sedikit gugup ketika menjelaskan materi pembelajaran sehingga suara yang guru keluarkan pelan.

Berdasarkan beberapa masalah yang ada diatas, maka perlu dilakukan rencana untuk perbaikan kesalahan-kesalahan. Adapun rencana perbaikan yang harus dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru harus dapat menarik perhatian siswa agar mereka mendengarkan guru yang menjelaskan didepan.
- b) Guru harus mampu mengkondisikan kelas dengan baik dan menegur siswa yang ribut di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Guru harus mampu dalam memusatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.
- d) Dan siswa lebih diarahkan untuk dapat aktif dalam pembelajaran, menanamkan sikap tanggung jawab dan disiplin serta kerjasama dalam kelompok.
- e) Guru harus melatih diri untuk lebih santai dalam berbicara didepan kelas dan lebih komunikatif agar kelas menjadi aktif dan dapat menimbulkan semangat dalam diri siswa.

3. Siklus II

a. Pertemuan Ke-1

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II pertemuan ke-1 ini dilakukan pada tanggal 04 September 2023 yang berlangsung selama 2

x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa
- (2) Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat)
- (3) Guru mengisi daftar kelas
- (4) Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran

b) Kegiatan Inti

(1) Persentasi Guru

Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut

(2) Pembentukan Kelompok

Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok

(3) Pelaksanaan Tournament

Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja



Gambar 4.8 Siswa berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan guru

(4) Pemberian Skor

- (a) Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat
- (b) Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama

(5) Pemberian Reward Oleh Guru

Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar.

c) Kegiatan penutup

- (1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini.

- (2) Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.
- (3) Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam

Tabel 4.5
Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan 1

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	10	66,66 %
< 75	5	33,33 %

3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran langsung dan instrument berupa lembar observasi yang diisi oleh Ibu Mahreni Lubis, S.pd sebagai wali kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan.

(a) Observasi Aktivitas Siswa

Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 yang terjadi selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya. Pada pertemuan ini guru mengucapkan salam dan menyapa siswa, kemudian guru mengajak siswa berdoa, kemudian guru mengulang kembali materi pada pertemuan sebelumnya dan menanyakan kembali kepada siswa mengenai materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan pendengaran, dan siswa mampu mengidentifikasinya

secara lisan. Kemudian siswa disuruh membentuk kelompok belajar dan diberikan lembar soal kepada setiap kelompok. Kemudian siswa melakukan pengamatan terhadap cara kerja benda yang dipraktikkan sebelumnya yang dibantu dengan lembar soal yang dibagikan. Siswa harus menyelesaikan lembar kerja dalam waktu yang sudah disepakati bersama. Namun masih ada siswa yang tidak ikut serta dan kurang berperan dalam pengerjaan tugas yang diberikan. Setelah lembar soal sudah dikerjakan, maka siswa diminta untuk melakukan presentase di depan kelas. Namun dengan arahan guru agar lebih kondusif dari pertemuan sebelumnya meskipun masih ada siswa yang kurang memahami dan kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerjanya. Begitu juga siswa lain masih ada yang tidak mencermati presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Ketika dibuka sesi tanya jawab tidak ada siswa yang bertanya kepada kelompok yang presentasi. Sama halnya tidak ada siswa yang bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran yang kurang dimengerti. Kemudian guru memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang mendapat skor yang paling banyak dan menjawab soal dengan tepat, kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam.

Untuk hasil observasi yang diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh observasi, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata - rata siswa} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$= \frac{1140}{15} = 76$$

Berdasarkan nilai diatas dapat diketahui nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 memperoleh nilai sebesar 76 yang berarti mencapai kriteria ” Baik ”

Berdasarkan hasil observasi dapat diperoleh data sebagaimana terdapat pada diagram dibawah ini : .

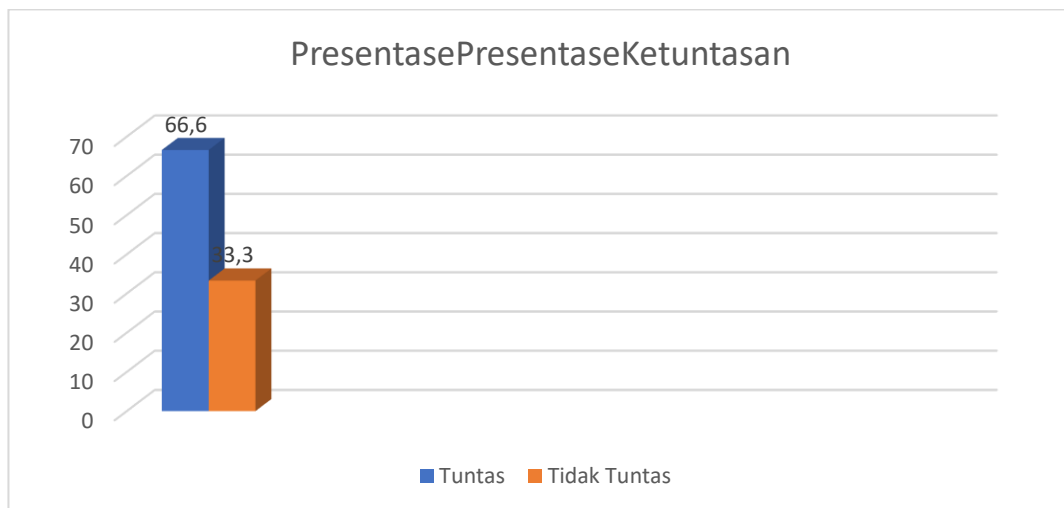


Gambar 4.9 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan dari data observasi pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa masih kurang berpartisipasi dan belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Setelah selesai pembelajaran peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Berikut ini hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan ke-1:



Gambar 4.10 Diagram Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan ke-1 masih rendah dan masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas masih sangat rendah, namun sudah ada peningkatan dari siklus I pertemuan 2 yaitu 66,6%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 33,3%.

(b) Observasi Aktivitas Guru

Adapun pengamatan guru pada siklus II pertemuan 1 berjalan semakin baik. Setelah membuka pembelajaran guru mengajak siswa berdoa dan guru mengulang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan mengajak siswa tanya jawab, kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Guru lebih sering memotivasi dan semangat kepada siswa selama proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan singkat dan suara

guru juga sudah terdengar jelas dibandingkan pertemuan sebelumnya. Setelah membagi alat dan bahan untuk menghasilkan bunyi dan mempraktekannya, dan membagikan soal diskusi kelompok, guru membimbing siswa dalam mempraktekan alat dan bahan tersebut dengan teratur dan kondusif. Siswa diberi kebebasan untuk bertanya kepada guru terkait proyek yang dipraktekan. Kemudian siswa disuruh mengantarkan lembar jawaban yang sudah dijawab, setelah selesai guru meminta siswa melakukan persentasi, setelah selesai guru mengumumkan kelompok yang paling banyak mendapatkan skor dan menjawab dengan tepat, kemudia guru memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor paling banyak, kemudia guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Adapun hasil observasi guru berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh observer dapat dilihat pada rincian nilai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Aktivitas Guru} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{9}{12} \times 100 = 75 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 memperoleh nilai 75 yang berarti mencapai kriteria ” Baik ”

Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui melalui soal tes yang telah dilakukan oleh siswa. Adapun persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada nilai berikut :

Presentase Ketuntasan

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

$$= \frac{10}{15} \times 100 \% = 66,66 \%$$

Berdasarkan hasil diatas diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 dengan persentase ketuntasan sebesar 66,66%. Diperoleh rata-rata siswa adalah 76 dengan jumlah yang tuntas sebanyak 10 orang.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada tahap observasi aktivitas siswa dan guru diperoleh nilai observasi yang masih rendah karena masih dibawah KKM yang ditetapkan 75. Nilai observasi siswa yang diperoleh sebesar 65,51, dengan kategori nilai “Baik” dan nilai observasi guru yang diperoleh sebesar 75, dengan kategori nilai “Baik”. Hal yang perlu ditingkatkan pada observasi pertemuan selanjutnya yakni keterlibatan siswa dalam menyimpulkan, menjawab dan partisipasi dalam mengeluarkan pendapat mengenai pembelajaran, dimana pada pertemuan ini sudah mencapai nilai baik.

b. Pertemuan Ke-2

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-2, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II pertemuan ke-2 ini dilakukan pada tanggal 11 September 2023 yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa.
- (2) Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat).
- (3) Guru mengisi daftar kelas.
- (4) Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran

b) Kegiatan Inti

(1) Persentasi Guru

Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut.

(2) Pembentukan Kelompok

Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok.

(3) Pelaksanaan Tournament

Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja.



Gambar 4.11 Siswa berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan guru

(4) Pemberian Skor

- (a) Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat.
- (b) Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama

(5) Pemberian Reward Oleh Guru

Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar.

c) Kegiatan penutup

- (1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini.
- (2) Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.
- (3) Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam.

Tabel 4.6
Ketuntasan Klasikal Pada Tes Siklus II Pertemuan 2

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	12	80 %
< 75	3	20 %

3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran langsung dan instrument berupa lembar observasi yang diisi oleh Ibu Mahreni Lubis, S.pd sebagai wali kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan.

(a) Observasi Aktivitas Siswa

Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II pertemuan 2 yang terjadi selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya. Pada pertemuan ini guru mengucapkan salam dan menyapa siswa,

kemudia guru mengajak siswa berdoa, kemudian guru mengulang kembali materi pada pertemuan sebelumnya dan menanyakan kembali kepada siswa mengenai materi sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan dengar, dan siswa mampu mengidentifikasinya secara lisan. Kemudian siswa disuruh membentuk kelompok belajar dan diberikan lembar soal kepada setiap kelompok. Kemudian siswa melakukan pengamatan terhadap cara kerja benda yang dipraktikkan sebelumnya yang dibantu dengan lembar soal yang dibagikan. Siswa harus menyelesaikan lembar kerja dalam waktu yang sudah disepakati bersama. Namun masih ada siswa yang tidak ikut serta dan kurang berperan dalam pengerjaan tugas yang diberikan. Setelah lembar soal sudah dikerjakan, maka siswa diminta untuk melakukan presentasi di depan kelas. Namun dengan arahan guru agar lebih kondusif dari pertemuan sebelumnya meskipun masih ada siswa yang kurang memahami dan kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerjanya. Begitu juga siswa lain masih ada yang tidak mencermati presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Ketika dibuka sesi tanya jawab tidak ada siswa yang bertanya kepada kelompok yang presentasi. Sama halnya tidak ada siswa yang bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran yang kurang dimengerti. Kemudian guru memberikan reward

atau hadiah kepada kelompok yang mendapat skor yang paling banyak dan menjawab soal dengan tepat, kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam.

Untuk hasil observasi yang diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh observasi, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata - rata siswa} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{1230}{15} = 82 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai diatas dapat diketahui nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 2 memperoleh nilai sebesar 82 yang berarti mencapai kriteria ” Baik ”

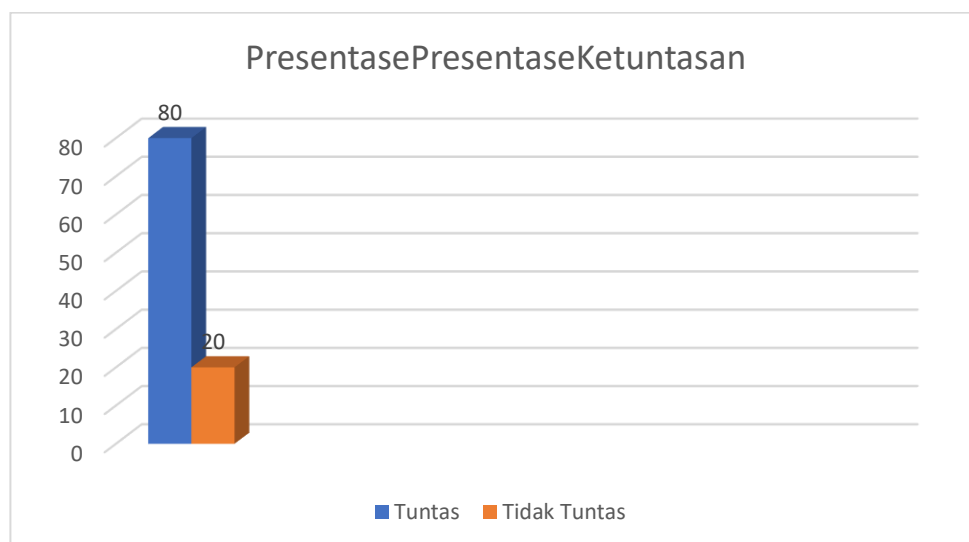
Berdasarkan hasil observasi dapat diperoleh data sebagaimana terdapat pada diagram dibawah ini : .



Gambar 4.12 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan dari data observasi pada tabel diatas menunjukkan bahwa siswa masih kurang berpartisipasi dan belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah selesai pembelajaran peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa pada tes siklus II pertemuan ke-2 sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran:



Gambar 4.13 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II Pertemuan 2 telah berhasil. Proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas jauh meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu 80%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 20%.

(b) Observasi Aktivitas Guru

Adapun pengamatan guru pada siklus II pertemuan 2 berjalan semakin baik. Setelah membuka pembelajaran guru mengajak siswa berdoa dan guru mengulang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan mengajak siswa tanya jawab, kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Guru lebih sering memotivasi dan semangat kepada siswa selama proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan singkat dan suara guru juga sudah terdengar jelas dibandingkan pertemuan sebelumnya. Setelah membagi alat dan bahan untuk menghasilkan bunyi dan mempraktkannya, dan membagikan soal diskusi kelompok, guru membimbing siswa dalam mempraktekan alat dan bahan tersebut dengan teratur dan kondusif. Siswa diberi kebebasan untuk bertanya kepada guru terkait proyek yang dipraktikkan. Kemudian siswa disuruh mengantarkan lembar jawaban yang sudah dijawab, setelah selesai guru meminta siswa melakukan persentasi, setelah selesai guru mengumumkan kelompok yang paling banyak mendapatkan skor dan menjawab dengan tepat, kemudian guru memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor paling banyak, kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Adapun hasil observasi guru berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh observer dapat dilihat pada rincian nilai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Aktivitas Guru} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{10}{12} \times 100 = 83,3 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan 2 memperoleh nilai 83,3 yang berarti mencapai kriteria " Baik "

Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui melalui soal tes yang telah dilakukan oleh siswa. Adapun persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada nilai berikut :

Presentase Ketuntasan

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \% \\ &= \frac{12}{15} \times 100 \% = 80 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil diatas diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 dengan persentase ketuntasan sebesar 80%. Diperoleh rata-rata siswa adalah 82 dengan jumlah yang tuntas sebanyak 12 orang.

Peningkatan aktivitas guru yang terhitung pada siklus II diketahui telah sesuai indikator keberhasilan tindakan penelitian yakni >75%, sehingga observer menyatakan bahwa tindakan penelitian berhasil.

4) Refleksi

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 telah berhasil. Proses pembelajaran melalui penggunaan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas jauh meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu 80%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 20%.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil kondisi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum tuntas terbukti dari 15 siswa hanya 4 siswa yang tuntas dan 11 siswa lainnya belum tuntas dengan rata-rata nilai 59,33 dan presentase ketuntasan hanya 26,6%. Hal ini terjadi karena kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa serta model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shofia Harahap (2018) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Pembelajaran Ipa Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Di Kelas V Min Medan”. Hasil penelitian ini juga menunjukkan pada kondisi awal, peneliti menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan dan tergolong masih rendah dengan nilai rata-rata 61,54 dan persentase ketuntasan hanya 23,08.¹

Pada siklus I pertemuan 1 siswa diberi materi mendalam mengenai *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa diminta untuk mempraktekkan sifat bunyi dengan materi sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, kemudian menampilkannya di depan kelas. Setelah itu siswa diberikan tes soal pilihan berganda berjumlah 10 soal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan peneliti, terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas naik sebanyak 5 dan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa.

Kemudian pada pertemuan 2 dilakukan kembali tes untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan peneliti, terjadi peningkatan dari pertemuan 1 terdapat 6 siswa yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *Teams Games Tournament*

¹ Simatupang, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V MIN Medan.”

(TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini pelajar memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu social maupun Bahasa pada jenjang Pendidikan dasar (SD/MI). TGT sangat cocok untuk mengajar, tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar. Meski demikian, TGT juga diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja. Seperti contohnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).²

Untuk mencapai tujuan dari penelitian, maka peneliti melanjutkannya ke siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 ini siswa juga diberi materi mendalam mengenai *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa diminta untuk mempraktekan dengan contoh sifat bunyi yang berbeda didepan kelas dengan alat dan bahan yang dapat menghasilkan bunyi yang disediakan didepan kelas. Kemudian menampilkannya di depan kelas. Setelah itu siswa diberikan tes soal pilihan berganda berjumlah 10 soal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari bertambahnya jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 10 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa.

² Lubis, Dalimunthe, and Azizan, *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PPKn DI SD/MI TEORI DAN IMPLEMENTASINYA UNTUK MEWUJUDKAN PELAJAR PANCASILA*.

Pada pertemuan 2, peneliti memberikan tes yang sama dan menunjukkan hasil belajar siswa juga meningkat. Dilihat dari jumlah siswa yang bertambah dalam ketuntasan sebanyak 12 siswa. Adanya peningkatan menunjukkan bahwa semangat belajar siswa bertambah sehingga hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan yang meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut maka terbukti penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Era Harahap (2018) dengan judul ” Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari dua siklus yang dilaksanakan. Siklus I ke siklus II mengalami peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (53,33%), siklus II (93,33%) dan dinyatakan berhasil.³

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA materi sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan.

³ Harahap, “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) SISWA KELAS 5 SD NEGERI 164525 TEBING TINGGI.”

C. Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 200106 Padangsidempuan, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

1. Peneliti mengalami kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada saat siswa mencari teman kelompoknya masing-masing.
2. Peneliti mengalami kesulitan dalam konsep pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan penjelasan materi, karena pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa sudah terbiasa tanpa menggunakan model pembelajaran
3. Peneliti mengalami kesulitan dalam mengatasi siswa sebagai penonton yang kadang-kadang menertawakan siswa yang mempraktekkan sifat-sifat bunyi didepan kelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 200106 Padangsidimpuan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 200106 Padangsidimpuan. Hal ini terlihat dari hasil tes belajar siswa sebagai berikut :

1. Pada tes awal memiliki nilai rata-rata 59,33 dan ketuntasan klasikal sebesar 26,6%.
2. Pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 65,33 dan ketuntasan klasikal sebesar 33,33%, kemudian meningkat kembali pada siklus I pertemuan 2 nilai rata-rata kelas menjadi 69,33 dan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Karena nilai belum mencapai target persentase ketuntasan belajar siswa, maka peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II.
3. Siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 76 dan ketuntasan klasikal sebesar 66,66%, kemudian dilanjutkan dengan siklus II pertemuan 2 nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82 dan ketuntasan klasikal sebesar 80%.
4. Perbandingan antara siklus I dan II yaitu pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 69,33 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40%, dan siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 82 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80%.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan agar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, hendaknya semangat dan berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta giat belajar dan rajin bertanya kepada guru agar dapat lebih memahami pembelajaran dengan baik serta meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan kepada peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya untuk memperbanyak referensi agar penelitian selanjutnya lebih baik dan dapat memperbaiki keterbatasan-keterbatasan pada penelitian sebelumnya serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Suhendra,. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*. Prenada Media, 2019.
- Ahmadiyanto, Ahmadiyanto. “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (December 2, 2016): 980–93. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v6i2.2326>.
- “Bukumodulkelas4.Pdf,” n.d.
- “Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV SDN 200106 Padangsidempuan,” n.d.
- Djazari, M., and Endra Murti Sagoro. “Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi Ditinjau Dari Ipk D3 Dan Asal Perguruan Tinggi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 9, no. 2 (December 1, 2011). <https://doi.org/10.21831/jpai.v9i2.970>.
- Google Docs. “Buku Siswa Kelas 4. Tema 1. Indahnya Kebersamaan.Pdf.” Accessed June 24, 2023. https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvS3J1NGlyc3VyUEE/view?usp=sharing&usp=embed_facebook.
- Harahap, Siti Era. “Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi.” *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 8, no. 2 (July 26, 2018): 101–9. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i2.10378>.
- Ibu Mahreni Lubis. “Wawancara Pada Tanggal 06 Oktober 2022,” n.d.
- Indrawan, Deni, and Siti Rahmi Jalilah. “Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (December 13, 2021): 735–39. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1452>.
- Khofifah. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Viii Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Khas Kempek Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon.” Diploma, S1 Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2021. <https://repository.syekhnurjati.ac.id/8580/>.

Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2015.

Lubis, Maulana Arafat, Hamidah Dalimunthe, and Nashran Azizan. *Model-Model Pembelajaran Ppkn Di Sd/Mi Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. Samudra Biru, 2022.

“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar | Adiputra | Holistika: Jurnal Ilmiah Pgsd.” Accessed June 23, 2023. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>.

“Modul Kelas Iv Tema 1 (Bunyi) - Unduh Buku | 1-45 Halaman | AnyFlip.” Accessed June 25, 2023. <https://anyflip.com/nygmu/qsdq/basic>.

Moleong, Lexy J. “Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi.” Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Kepolisian (STIK). Remaja Rosdakarya, 2007. <http://library.stik-ptik.ac.id>.

Muakhirin, Binti. “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd,” no. 01 (2014).

Nur Ayni Sri Adini. *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Riau: DOTPLUS, 2021.

Nurpratiwi, Rahma Tisa, Sigid Sriwanto, and Esti Sarjanti. “Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture And Picture Dengan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Bantarkawung.” *Geo Edukasi* 4, no. 2 (2015). <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/GeoEdukasi/article/view/524>.

“Penelitian Tindakan Kelas Di Sd/Mi Dilengkapi Tutorial Olah Data Dan Sitasi ... - Fery Muhamad Firdaus, Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, Abdul Razak, - Google Buku.” Accessed June 22, 2023. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=__yGEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Firdaus,+M.Pd.,dkk.,+Penelitian+Tindakan+Kelas+Di+SD/MI.&ots=Yer99rZR_F&sig=_IAO3QqPTA9QDWY84zcmKOY4yuI&redir_esc=y#v=onepage&q=Firdaus%2C%20M.Pd.%2Cdkk.%2C%20Penelitian%20Tindakan%20Kelas%20Di%20SD%20FMI.&f=false.

Prasetya, Hendrawan Rizza. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Mia 4 Sma Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017." *Risalah* 4, no. 3 (December 5, 2017). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/risalah/article/view/9520>.

Simatupang, Shifia Barkah. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V MIN Medan." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018. <http://repository.uinsu.ac.id/6974/>.

Sudewi, Ni Luh, I Wayan Subagia, and I Nyoman Tika. "Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 4, no. 1 (April 3, 2014). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1112.

Syafrilianto. *Hubungan Antara Levels Of Inquiry (Lol) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA*. Vol. Volume 11, No.01. FORUM PEDAGOGIK, 2021.

Syafrilianto, and Maulana Arafat Lubis. *Micro Teaching Di Sd/Mi Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)*. Samudra Biru, 2022.

Syafrilianto, Syafrilianto. "Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed: Suatu Pendekatan Pembelajaran Tematik Di Mi/Sd." *Forum Paedagogik* 10, no. 1 (June 30, 2019): 64–76. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1779>.

Syafrilianto, Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal." *Forum Paedagogik* 13, no. 1 (June 20, 2022): 130–42. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>.

Syafrilianto, Syafrilianto Syafrilianto. "Hubungan Antara Levels Of Inquiri (Loi) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Ipa." *Forum Paedagogik* 11, no. 1 (June 3, 2020): 31–42. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2599>.

Wijaya, Michael. "Ilmu Pengetahuan Alam 4 Kelas 4 Budi Wahyono Setyo Nurachmadani." Accessed June 22, 2023.

https://www.academia.edu/31941424/Ilmu_Pengetahuan_Alam_4_Kelas_4_Budi_Wahyono_Setyo_Nurachmadani.

Yusep Kurniawan. *Inovasi Pembelajaran : Model Dan Metode Pembelajaran Bagi Guru*. Surakarta: Kekata Publisher, 2019.

Lampiran 1

Nilai Ulangan Harian Kelas 4 SDN 200106 Padangsidimpuan

NO	NAMA	KKM	NILAI	Keterangan
1	Afdal Idris Siregar	75	73	Tidak Tuntas
2	Amora Putri Simatupang	75	70	Tidak Tuntas
3	Aprilia Intan Ritonga	75	74	Tidak Tuntas
4	Aqifa Naila Candra	75	80	Tuntas
5	Aqilah Khairunnisa	75	70	Tidak Tuntas
6	Athif Shidqi Nasution	75	85	Tuntas
7	Damar Haikal Alfatih Saragi	75	84	Tuntas
8	Faisah Ramadhani Siregar	75	72	Tidak Tuntas
9	Fitri Khairani Tanjung	75	71	Tidak Tuntas
10	Kiki Padila	75	74	Tidak Tuntas
11	Lesti Angriani Tanjung	75	84	Tuntas
12	Lisa Oktavia Caniago	75	73	Tidak Tuntas
13	Muhammad Iqbal Hasibuan	75	72	Tidak Tuntas
14	Muhammad Revaldi Pratama	75	70	Tidak Tuntas
15	Muhammad Riziq Syah	75	83	Tuntas
Jumlah Siswa				15
Jumlah Siswa Tuntas				5
Jumlah Siswa Tidak Tuntas				10
Persentase Siswa Tuntas				33,3 %
Persentase Siswa Tidak Tuntas				66,6 %

Padangsidimpuan, 11 September 2023

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd

NIP. 19721010 199611 2 001

Lampiran 2

TIME SCHEDULE

Penelitian ini sudah dimulai dari bulan Oktober 2022 dengan judul :

“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan”

NO	Kegiatan	Waktu
1	Pengesahan Judul	04 Oktober 2022
2	Penulisan Proposal	05 Oktober 2022
3	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	06 Oktober 2022 s/d 27 Juni 2023
4	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	03 Juli 2023 s/d 21 Juli 2023
5	Seminar Proposal	10 Agustus 2023
6	Revisi Proposal	18 Agustus 2023
7	Surat Riset	24 Agustus 2023
8	Penelitian di lapangan	25 Agustus 2023
9	Pengolahan Data	26 September 2023
10	Penulisan Hasil Penelitian	26 September 2023
11	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	16 Oktober 2023 s/d 20 Oktober 2023
12	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	30 Oktober 2023 s/d 06 November 2023
13	Seminar Hasil	22 November 2023
14	Revisi Seminar Hasil	24 November 2023
15	Sidang Munaqosyah	11 Desember 2023
16	Revisi Sidang Munaqosyah	18 November 2023

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I Pertemuan I

Satuan Pendidikan : SDN 200106 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : IV (Empat) /I

Tema : Indahnya kebersamaan

Alokasi Waktu : Pertemuan ke-1 (2 x 35 Menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengarannya.	3.6.1 Menjelaskan cara menghasilkan bunyi. 3.6.2 Memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	4.6.1 Menyajikan laporan pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi.

	4.6.2 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi merambat.
--	--

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, siswa dapat :

1. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menghasilkan bunyi dari berbagai benda disekitar dengan lengkap.
2. Setelah melakukan eksplorasi dan diskusi siswa mampu memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan tepat.
3. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi dari beragam benda disekitar dengan sistematis.
4. Setelah percobaan siswa mampu menyajikan laporan tentang sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
2. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament (TGT)*
3. Metode : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi dan Tanya Jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat :
 - a. Buku bacaan
 - b. Benda sekitar yang menghasilkan bunyi
2. Sumber Belajar : *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 1: Indahya kebersamaan , Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsaku, Pembelajaran 1, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016), Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa. ❖ Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin ketua kelas. ❖ Guru mengisi daftar kelas. ❖ Guru mengulang kembali pembelajaran yang sudah dipelajari. ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<p>Presentasi Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak siswa untuk mengamati benda-benda sekitar yang dapat menghasilkan bunyi dan membaca pengertian bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran yang ada dibuku. ❖ Guru menjelaskan pengertian bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran. ❖ Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang pengertian bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, siswa menanyakan kepada guru : <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja benda disekitar yang dapat menghasilkan bunyi bu? ❖ Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan didiskusikan. <p>Pembentukan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, setiap kelompok berisi 5 orang peserta didik heterogen. <p>Pelaksanaan Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mempersiapkan lembar tugas yang akan diisi oleh siswa. ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik agar mengikuti permainan dengan semangat. 	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan yang telah diajukan oleh guru dan siswa bisa mencari informasi dari buku siswa. ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai <p>Pemberian Skor</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat. ❖ Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama. <p>Pemberian Reward oleh Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini ❖ Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran ❖ Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap Spritual

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Mengucap Salam				Bersyukur				Toleransi				Kebiasaan Berdoa			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Spritual

No	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Mengucap Salam	Peserta didik selalu mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik sering mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik kadang-kadang mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik tidak mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.
2.	Bersyukur	Peserta didik selalu bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik sering bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik kadang-kadang bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik tidak pernah bersyukur dan tidak pernah mengeluh.
3.	Toleransi	Peserta didik selalu menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik sering menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik kadang-kadang menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik tidak pernah menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.

4.	Kebiasaan Berdoa	Peserta didik selalu berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik sering berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik kadang-kadang berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik tidak pernah berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
----	------------------	---	---	--	---

2. Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Jujur	Peserta didik selalu berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik sering berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik kadang-kadang berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik tidak berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
2.	Disiplin	Peserta didik selalu datang tepat waktu.	Peserta didik sering datang tepat waktu.	Peserta didik kadang-kadang datang tepat waktu.	Peserta didik tidak pernah datang tepat waktu.

3.	Tanggung Jawab	Peserta didik selalu melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik sering melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik kadang-kadang melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik tidak pernah melaksanakan tugas piket dengan baik.
4.	Percaya Diri	Peserta didik selalu berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik sering berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik kadang-kadang berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik tidak pernah berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.

3. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis : skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

4. Penilaian Keterampilan

Untuk Kerja

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup Baik (3)	Perlu Bimbingan (1)
Mencari Informasi	Menemukan semua jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian besar jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian kecil jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.
Mengolah Informasi	Menuliskan seluruh jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian besar jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian kecil jawaban dengan benar.

Menyajikan Informasi	Menyajikan semua jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian besar jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian kecil jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkann.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, pendapat, perasaan)	Isi pembicaraan menginspirasi teman, selalu mendukung dan memimpin yang lainnya saat berdiskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Padangsidempuan, 11 Sep-
tember 2023
Mahasiswa Peneliti



Sri Efrani
NIM. 1920500001

Kepala Sekolah SDN 200106 Padangsidempuan



Juli Dalimunthe, S. Pd
NIP. 19820703 200801 2 003

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I Pertemuan II

Satuan Pendidikan : SDN 200106 Padangsidempuan
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : IV (Empat) /I
 Tema : Indahnya kebersamaan
 Alokasi Waktu : Pertemuan ke-2 (2 x 35 Menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengarannya.	3.6.1 Menjelaskan cara menghasilkan bunyi. 3.6.2 Memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	4.6.1 Menyajikan laporan pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi. 4.6.2 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi merambat.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, siswa dapat :

1. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menghasilkan bunyi dari berbagai benda disekitar dengan lengkap.
2. Setelah melakukan eksplorasi dan diskusi siswa mampu memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan tepat.
3. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi dari beragam benda disekitar dengan sistematis.
4. Setelah percobaan siswa mampu menyajikan laporan tentang sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
2. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
3. Metode : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi dan Tanya Jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat :
 - a. Buku bacaan
 - b. Benda sekitar yang menghasilkan bunyi
2. Sumber Belajar : *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 1: Indah nya kebersamaan , Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsaaku, Pembelajaran 1, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016), Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa. ❖ Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin ketua kelas. ❖ Guru mengisi daftar kelas. ❖ Guru mengulang kembali pembelajaran yang sudah dipelajari. ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<p>Presentasi Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca 3 sifat-sifat bunyi yang ada dibuku. ❖ Guru menjelaskan 3 sifat-sifat bunyi yang ada dibuku. ❖ Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang pengertian bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, siswa menanyakan kepada guru : <ul style="list-style-type: none"> - Apa perbedaan dari ketiga sifat bunyi tersebut? ❖ Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan didiskusikan. <p>Pembentukan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, setiap kelompok berisi 5 orang peserta didik heterogen. <p>Pelaksanaan Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mempersiapkan lembar tugas yang akan diisi oleh siswa. ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik agar mengikuti permainan dengan semangat. ❖ Guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan yang telah diajukan oleh guru dan siswa 	50 Menit

	<p>bisa mencari informasi dari buku siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai. <p>Pemberian Skor</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat. ❖ Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama. <p>Pemberian Reward oleh Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini ❖ Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran ❖ Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap Spritual

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Mengucap Salam				Bersyukur				Toleransi				Kebiasaan Berdoa			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Spritual

No	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Mengucap Salam	Peserta didik selalu mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik sering mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik kadang-kadang mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik tidak mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.
2.	Bersyukur	Peserta didik selalu bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik sering bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik kadang-kadang bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik tidak pernah bersyukur dan tidak pernah mengeluh.
3.	Toleransi	Peserta didik selalu menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik sering menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik kadang-kadang menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik tidak pernah menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.

4.	Kebiasaan Berdoa	Peserta didik selalu berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik sering berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik kadang-kadang berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik tidak pernah berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
----	------------------	---	---	--	---

2. Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Jujur	Peserta didik selalu berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik sering berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik kadang-kadang berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik tidak berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
2.	Disiplin	Peserta didik selalu datang tepat waktu.	Peserta didik sering datang tepat waktu.	Peserta didik kadang-kadang datang tepat waktu.	Peserta didik tidak pernah datang tepat waktu.

3.	Tanggung Jawab	Peserta didik selalu melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik sering melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik kadang-kadang melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik tidak pernah melaksanakan tugas piket dengan baik.
4.	Percaya Diri	Peserta didik selalu berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik sering berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik kadang-kadang berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik tidak pernah berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.

3. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis : skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

4. Penilaian Keterampilan

Untuk Kerja

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup Baik (3)	Perlu Bimbingan (1)
Mencari Informasi	Menemukan semua jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian besar jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian kecil jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.
Mengolah Informasi	Menuliskan seluruh jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian besar jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian kecil jawaban dengan benar.

Menyajikan Informasi	Menyajikan semua jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian besar jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian kecil jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkann.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Mebutuhkann bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, pendapat, perasaan)	Isi pembicaraan menginspirasi teman, selalu mendukung dan memimpin yang lainnya saat berdiskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Padangsidempuan, 11 September 2023
Mahasiswa Peneliti



Sri Efriani
NIM. 1920500001

Kepala Sekolah SDN 200106 Padangsidempuan



Juli Dalimunthe, S. Pd
NIP. 19820703 200801 2 003

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II Pertemuan I

Satuan Pendidikan : SDN 200106 Padangsidempuan
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : IV (Empat) /I
 Tema : Indahnya kebersamaan
 Alokasi Waktu : Pertemuan ke-3 (2 x 35 Menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengarannya.	3.6.1 Menjelaskan cara menghasilkan bunyi. 3.6.2 Memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	4.6.1 Menyajikan laporan pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi. 4.6.2 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi merambat.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, siswa dapat :

1. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menghasilkan bunyi dari berbagai benda disekitar dengan lengkap.
2. Setelah melakukan eksplorasi dan diskusi siswa mampu memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan tepat.
3. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi dari beragam benda disekitar dengan sistematis.
4. Setelah percobaan siswa mampu menyajikan laporan tentang sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis.

D. Materi Pembelajaran

1. Hasil pengamatan sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran
2. Hasil percobaan sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
3. Metode : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi dan Tanya Jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat :
 - a. Buku bacaan
 - b. Benda sekitar yang menghasilkan bunyi
2. Sumber Belajar : *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 1: Indah nya kebersamaan , Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsa, Pembelajaran 1, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016), Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa. ❖ Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin ketua kelas. ❖ Guru mengisi daftar kelas. ❖ Guru mengulang kembali pembelajaran yang sudah dipelajari. ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<p>Presentasi Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran yang ada dibuku. ❖ Guru menjelaskan sifat-sifat bunyi yang ada dibuku. sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran yang ada dibuku. ❖ Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang pengertian bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, siswa menanyakan kepada guru : <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana bunyi dapat sampai ke telinga kita? ❖ Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan didiskusikan. <p>Pembentukan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, setiap kelompok berisi 5 orang peserta didik heterogen. <p>Pelaksanaan Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mempersiapkan lembar tugas yang akan diisi oleh siswa. ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik agar mengikuti permainan dengan semangat. 	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan yang telah diajukan oleh guru dan siswa bisa mencari informasi dari buku siswa ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai <p>Pemberian Skor</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat. ❖ Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama. <p>Pemberian Reward oleh Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini ❖ Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu hasil percobaan sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran ❖ Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap Spritual

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Mengucap Salam				Bersyukur				Toleransi				Kebiasaan Berdoa			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Spritual

No	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Mengucap Salam	Peserta didik selalu mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik sering mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik kadang-kadang mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik tidak mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.
2.	Bersyukur	Peserta didik selalu bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik sering bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik kadang-kadang bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik tidak pernah bersyukur dan tidak pernah mengeluh.
3.	Toleransi	Peserta didik selalu menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik sering menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik kadang-kadang menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik tidak pernah menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.

4.	Kebiasaan Berdoa	Peserta didik selalu berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik sering berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik kadang-kadang berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik tidak pernah berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
----	------------------	---	---	--	---

2. Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Jujur	Peserta didik selalu berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik sering berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik kadang-kadang berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik tidak berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
2.	Disiplin	Peserta didik selalu datang tepat waktu.	Peserta didik sering datang tepat waktu.	Peserta didik kadang-kadang datang tepat waktu.	Peserta didik tidak pernah datang tepat waktu.

3.	Tanggung Jawab	Peserta didik selalu melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik sering melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik kadang-kadang melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik tidak pernah melaksanakan tugas piket dengan baik.
4.	Percaya Diri	Peserta didik selalu berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik sering berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik kadang-kadang berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik tidak pernah berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.

3. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis : skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

4. Penilaian Keterampilan

Untuk Kerja

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup Baik (3)	Perlu Bimbingan (1)
Mencari Informasi	Menemukan semua jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian besar jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian kecil jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.
Mengolah Informasi	Menuliskan seluruh jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian besar jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian kecil jawaban dengan benar.

Menyajikan Informasi	Menyajikan semua jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian besar jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian kecil jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkann.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, pendapat, perasaan)	Isi pembicaraan menginspirasi teman, selalu mendukung dan memimpin yang lainnya saat berdiskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Padangsidempuan, 11 September 2023
Mahasiswa Peneliti



Sri Efrani
NIM. 1920500001

Kepala Sekolah SDN 200106 Padangsidempuan



Juli Dalimunthe, S. Pd
NIP. 19820703 200801 2 003

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II Pertemuan II

Satuan Pendidikan : SDN 200106 Padangsidempuan
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : IV (Empat) /I
 Tema : Indah nya kebersamaan
 Alokasi Waktu : Pertemuan ke-4 (2 x 35 Menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengarannya.	3.6.1 Menjelaskan cara menghasilkan bunyi. 3.6.2 Memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.
4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan atau percobaan tentang sifat-sifat bunyi.	4.6.1 Menyajikan laporan pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi. 4.6.2 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi merambat.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, siswa dapat :

1. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menghasilkan bunyi dari berbagai benda disekitar dengan lengkap.
2. Setelah melakukan eksplorasi dan diskusi siswa mampu memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran dengan tepat.
3. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi dari beragam benda disekitar dengan sistematis.
4. Setelah percobaan siswa mampu menyajikan laporan tentang sifat-sifat bunyi merambat dengan sistematis.

D. Materi Pembelajaran

1. Hasil pengamatan sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran
2. Hasil percobaan sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
3. Metode : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi dan Tanya Jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat :
 - a. Buku bacaan
 - b. Benda sekitar yang menghasilkan bunyi
2. Sumber Belajar : *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 1: Indah nya kebersamaan , Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsaaku, Pembelajaran 1, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016), Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa. ❖ Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin ketua kelas. ❖ Guru mengisi daftar kelas. ❖ Guru mengulang kembali pembelajaran yang sudah dipelajari. ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 Menit
Inti	<p>Presentasi Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca 3 sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran yang ada dibuku. ❖ Guru menjelaskan 3 sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran yang ada dibuku. ❖ Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang pengertian bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran, siswa menanyakan kepada guru : <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana cara mengasilkan bunyi dari benda disekitar kita ? ❖ Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan didiskusikan. <p>Pembentukan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, seitan kelompok berisi 5 orang peserta didik heterogen. <p>Pelaksanaan Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mempersiapkan lembar tugas yang akan diisi oleh siswa dan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi, seperti selang yang ditiup dari satu arah dan satu arah yang lain didekatkan ke telinga makan akan dapat menghasilkan bunyi, 	50 Menit

	<p>kemudian ember yang berisi air kemudian corong dimasukkan ke ember lalu didekatkan ketelinga kemudian ember tersebut diketuk dengan batu, maka akan dapat menghasilkan bunyi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik agar mengikuti permainan dengan semangat. ❖ Guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menyelesaikan pertanyaan yang telah diajukan oleh guru dan siswa bisa mencari informasi dari buku siswa ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai <p>Pemberian Skor</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat. ❖ Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama. <p>Pemberian Reward oleh Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini ❖ Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran ❖ Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap Spritual

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Mengucap Salam				Bersyukur				Toleransi				Kebiasaan Berdoa			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Spritual

No	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Mengucap Salam	Peserta didik selalu mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik sering mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik kadang-kadang mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.	Peserta didik tidak mengucapkan salam saat masuk dan keluar kelas.
2.	Bersyukur	Peserta didik selalu bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik sering bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik kadang-kadang bersyukur dan tidak pernah mengeluh.	Peserta didik tidak pernah bersyukur dan tidak pernah mengeluh.
3.	Toleransi	Peserta didik selalu menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik sering menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik kadang-kadang menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.	Peserta didik tidak pernah menghargai teman yang memiliki pendapat berbeda.

4.	Kebiasaan Berdoa	Peserta didik selalu berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik sering berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik kadang-kadang berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Peserta didik tidak pernah berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
----	------------------	---	---	--	---

2. Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Siswa	Kriteria															
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
Dst																	

Catatan: Ceklis (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Keterangan:

4 : Selalu melakukan

2 : Kadang-kadang melakukan

3 : Sering melakukan

1 : Tidak melakukan

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Kriteria	Skala			
		4	3	2	1
1.	Jujur	Peserta didik selalu berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik sering berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik kadang-kadang berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	Peserta didik tidak berkata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
2.	Disiplin	Peserta didik selalu datang tepat waktu.	Peserta didik sering datang tepat waktu.	Peserta didik kadang-kadang datang tepat waktu.	Peserta didik tidak pernah datang tepat waktu.

3.	Tanggung Jawab	Peserta didik selalu melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik sering melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik kadang-kadang melaksanakan tugas piket dengan baik.	Peserta didik tidak pernah melaksanakan tugas piket dengan baik.
4.	Percaya Diri	Peserta didik selalu berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik sering berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik kadang-kadang berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.	Peserta didik tidak pernah berani tampil, bertanya dan memberikan pendapat kepada guru.

3. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis : skor

Skor Maksimal : 100

Penilaian : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

4. Penilaian Keterampilan

Untuk Kerja

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup Baik (3)	Perlu Bimbingan (1)
Mencari Informasi	Menemukan semua jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian besar jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.	Menemukan sebagian kecil jawaban dari segala pertanyaan yang ditanya dengan mencari dari berbagai sumber.
Mengolah Informasi	Menuliskan seluruh jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian besar jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian jawaban dengan benar.	Menuliskan sebagian kecil jawaban dengan benar.

Menyajikan Informasi	Menyajikan semua jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian besar jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.	Menyajikan sebagian kecil jawaban dengan sistematis sehingga mudah dipahami.
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkann.
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Mebutuhkann bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, pendapat, perasaan)	Isi pembicaraan menginspirasi teman, selalu mendukung dan memimpin yang lainnya saat berdiskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Padangsidempuan, 11 September 2023
Mahasiswa Peneliti



Sri Efrani
NIM. 1920500001

Kepala Sekolah SDN 200106 Padangsidempuan



Juli Dalimunthe, S. Pd
NIP. 19820703 200801 2 003

Lampiran 7

Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 1 dan 2

A. Pengertian Bunyi dan Kaitannya dengan Indera Pendengaran.



Bunyi merupakan sesuatu getaran pada benda yang merambat dalam bentuk gelombang. Disebabkan karena bunyi dan disebut sebagai gelombang bunyi.

1. Pengertian Bunyi

Bunyi merupakan sesuatu getaran pada benda yang merambat dalam bentuk gelombang. Disebabkan karena bunyi dan disebut sebagai gelombang bunyi. Bunyi yang merambat melalui benda perantara. Di dalam suatu ruang hampa yang terdapat suatu bunyi tidak dapat merambat disebabkan dalam ruang hampa tidak terdapat medium atau perantara berupa udara. Jadi suatu bunyi yang merambat melalui tiga perantara atau medium yaitu medium zat padat, medium zat cair, dan medium zat gas atau udara.

2. Jenis – jenis frekuensi :

1. Frekuensi Infrasonik Frekuensi getaran yang dibawah 20 Hz diantaranya seperti (Anjing, jangkrik, dan binatang malam lainnya).

2. Frekuensi Audiosonik Frekuensi getaran yang diantara 20 Hz – 20.000 Hz sepertihalnya pada manusia (batas pendengaran manusia).

3. Frekuensi Ultrasonik Frekuensi getaran yang diatas 20.000 Hz diantaranya seperti (Kelelawar, lumba – lumba dll).



3. Sifat – Sifat Bunyi

Ada tiga macam sifat bunyi yaitu :

a) Bunyi merambat melalui benda padat.

Bunyi dapat merambat melalui benda padat, perambatan benda ini dapat menggunakan kaleng yang dijadikan mainan, Misalnya membuat mainan telepon-teleponan. Telepon kleng yang dihubungkan dengan benang supaya bisa mendengar suara orang dari jaran jauh. Namun ini hanya berfungsi pada jarak 5-10 meter, melalui alat ini bunyi bisa merambat melauai benang yang disambungkan diantara kedua kaleng.

b) Bunyi merambat melalui benda cair

Selain merambat melalui benda padat bunyi juga dapat merambat melalui benda cair. Ketika dua batu diadu didalam air bunyi yang ditimbulkan dapat kita dengar. Hal ini menunjukkan bahwa bunyi dapat merambat melalui benda cair.

c) Perambatan Melalui Benda Gas

Bunyi dapat merambat melalui udara, seperti bunyi guntur yang sering kita dengar pada saat hujan. Ketika terjadi guntur, tekanan udara berubah yaitu naik turun. Perubahan tekanan ini terus berpindah melalui tumbukan bagian-bagian kecil molekul udara

4. Manfaat Sifat-sifat Bunyi.

Ada beberapa manfaat sifat bunyi yang dapat kita ketahui yaitu:

Manfaat sifat bunyi melalui benda padat

Manfaatnya yaitu manusia dapat mengenal suara, membedakan suara manusia dengan hewan, mendengar lagu dan masih banyak lagi.

Manfaat sifat bunyi melalui benda cair

Manfaatnya yaitu dapat digunakan untuk mengukur kedalaman laut.

Manfaat sifat bunyi melalui benda gas

Manfaatnya yaitu bunyi yang dihasilkan radio ataupun alat musik merambat melalui udara untuk bisa sampai ke telinga.

5. Alat Indera Pendengaran.

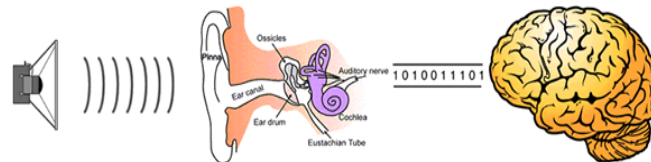
Telinga Sebagai Alat Indera Pendengar Telinga merupakan indra untuk mendengar. Setiap hari kita mendengarkan bermacam-macam suara, tetapi tidak semua suara dapat kita dengar. Telinga kita hanya mampu mendengarkan suara yang berfrekuensi antara 20 – 20.000 getaran per detik (Hertz/Hz).



- a) Telinga bagian luar terdiri atas daun telinga dan lubang telinga. Daun telinga berfungsi membantu memusatkan suara yang masuk ke lubang telinga dan lubang telinga menyalurkan suara ke selaput gendang telinga.
- b) Telinga bagian tengah terdiri atas selaput gendang telinga dan tulang-tulang pendengaran. Selaput gendang berfungsi menangkap suara dari lubang telinga. Tulang-tulang pendengaran berfungsi meneruskan getaran suara. Getaran suara tersebut berasal dari selaput gendang menuju telinga bagian dalam. Selain itu, pada telinga bagian tengah pun terdapat saluran yang menghubungkan telinga dengan pangkal tenggorokan. Saluran ini dinamakan saluran Eustachius. Saluran ini berfungsi mengatur tekanan udara di dalam dan di luar telinga tetap seimbang.
- c) Telinga bagian dalam terdiri atas rumah siput dan alat keseimbangan. Rumah siput memiliki sel saraf. Rumah siput berfungsi sebagai penerima

getaran suara dari tulang pendengaran. Getaran suara yang diterima dikirimkan oleh sel saraf ke otak.

B. Kaitan Indera Pendengaran dengan Sifat-sifat Bunyi



Hubungan antara Bunyi dan Indera Pendengaran sangat erat, Bunyi bisa ditangkap dengan menggunakan Indera Pendengaran yakni telinga. Tanpa Indera pendengaran maka bunyi tidak dapat ditangkap dan didengar oleh makhluk hidup.

Lampiran 8

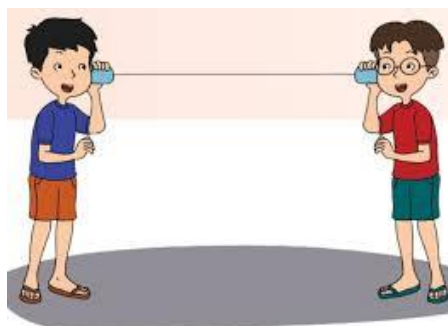
Bahan Ajar Siklus II Pertemuan 1 dan 2

A. Pengamatan Sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran.

1. Ada tiga macam sifat bunyi yaitu :

- a) Bunyi merambat melalui benda padat.

Bunyi dapat merambat melalui benda padat, perambatan benda ini dapat menggunakan kaleng yang dijadikan mainan, Misalnya membuat mainan telepon-teleponan. Telepon kleng yang dihubungkan dengan benang supaya bisa mendengar suara orang dari jaran jauh. Namun ini hanya berfungsi pada jarak 5-10 meter, melalui alat ini bunyi bisa merambat melauai benang yang disambungkan diantara kedua kaleng.



- b) Bunyi merambat melalui benda cair

Selain merambat melalui benda padat bunyi juga dapat merambat melalui benda cair. Ketika dua batu diadu didalam air bunyi yang ditimbulkan dapat kita dengar. Hal ini menunjukkan bahwa bunyi dapat merambat melalui benda cair.

Contohnya sifat bunyi yang dapat merambat melalui benda cair yaitu ember yang diisi air kemudian corong dimasukkan kedalam ember yang berisi air lalu didrkatkan ke telinga, kemudian ember tersebut diketuk-ketuk dengan batu, maka akan terdengar bunyi seperti pada gambar dibawah.



3) Perambatan Melalui Benda Gas

Bunyi dapat merambat melalui udara, seperti bunyi guntur yang sering kita dengar pada saat hujan. Ketika terjadi guntur, tekanan udara berubah yaitu naik turun. Perubahan tekanan ini terus berpindah melalui tumbukan bagian-bagian kecil molekul udara.



Bunyi kemudian merambat melalui udara dan ditangkap oleh telinga kita. Getaran bunyi mengenai gendang telinga yang berupa sellembar kulit tipis. Getaran dari gendang telinga menjadi lebih besar di telinga bagian tengah dan diubah menjadipesan/sinyal listrik di telinga bagian dalam. Sinyal tersebut kemudian diteruskan oleh saraf pendengaran menuju otak yang kemudian menterjemahkan jenis dari bunyi tersebut.

B. Sumber Bunyi

Sumber bunyi adalah semua benda yang menghasilkan bunyi karena benda tersebut bergetar. seperti yang telah disebutkan di atas gitar merupakan salah satu sumber bunyi. Bunyi pada gitar berasal dari getaran senar-senar gitar yang dipetik. Saat kita memetik senar gitar maka senar gitar akan bergetar, getaran ini akan mengusik partikel udara di dalam rongga gitar. Rongga pada gitar berfungsi menampung gelombang yang dihasilkan oleh senar gitar. Gelombang bunyi ini akan memantul ketika mengenai dinding rongga gitar sehingga gelombang ini akan mengalami penguatan. Hal ini menyebabkan petikan senar gitar terdengar nyaring.

C. Cara Menghasilkan Bunyi

Benda – benda yang dapat menghasilkan bunyi dan caranya.

1. Harmonika : Bunyi dihasilkan dengan cara ditiup
2. Gitar :Bunyi dihasilkan dengan memetik senarnya
3. Bass : Bunyi dihasilkan dengan memetik senarnya
4. Seruling : Bunyi dihasilkan dengan cara ditiup
5. Kecapi : Bunyi dihasilkan dengan cara memetik senarnya
6. Biola :Bunyi dihasilkan dengan menggesek senarnya
7. Drum: Bunyi dihasilkan dengan cara dipukul
8. Keyboard : Bunyi dihasilkan dengan sumber energi listrik
9. Terompet : Bunyi dihasilkan dengan cara ditiup

Ayo Berlatih Mengamati !



Tuliskan nama alat musik tradisional lain yang kamu ketahui. Jelaskan asal alat musik itu, cara memainkannya, serta cara terjadinya bunyi pada alat musik tersebut!

No.	Alat Musik	Daerah Asal	Cara Memainkan dan Cara Menghasilkan Bunyi
1.	Suling	Jawa Barat	Alat tersebut dimainkan dengan cara ditiup sehingga menimbulkan getaran udara dalam suling, getaran tersebut menghasilkan bunyi.
2.			
3.			

Pengayaan !

Bagaimana cara menghasilkan bunyi yang lebih keras atau lebih pelan?



Remidial !

Catatlah hasil pengamatanmu pada tabel di bawah ini!

Nama Benda	Cara Menghasilkan Bunyi
Peluit	Peluit ditiup sehingga terjadi getaran udara dalam peluit, getaran tersebut menghasilkan bunyi.

Lampiran 9

KISI-KISI SOAL KOGNITIF

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : IV/I
Tema : Indahnya Kebersamaan
Subtema : Sifat-sifat Bunyi Dan Kaitannya Dengan Indera Pendengaran

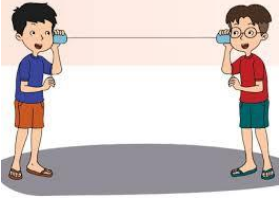

Kompetensi Dasar	Materi/ Submateri	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Butir Soal 1-20	Kunci Jawaban
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	Sumber bunyi	Mengidentifikasi sumber bunyi	C1 (Mengingat)	1	Bunyi dihasilkan oleh benda yang apakah itu? a. Diam b. Patah c. Bergerak d. Bergetar	D
4.4 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan percobaan tentang sifat-sifat bunyi	Sumber bunyi	Mengidentifikasi sumber bunyi	C1 (Mengingat)	2	Sumber bunyi pada gendang adalah? a. Lagunya b. Udara dalam gendang c. Selaputnya d. Udara luar gendang	C
	Sumber bunyi	Mengidentifikasi sumber bunyi	C2 (Memahami)	3	Berikut ini yang merupakan sumber bunyi yang ada dirumah adalah? a. Meja	C

					<ul style="list-style-type: none"> b. Tembok c. Bel rumah d. Pintu 	
	Sifat-sifat bunyi	Menjelaskan sifat-sifat bunyi memantul dan menyerap	C2 (Memahami)	4	<p>Gaung adalah bunyi pantulan yang apakah itu?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Terdengar setelah bunyi asli b. Terdengar setelah bunyi asli selesai c. Terdengar sebelum bunyi aslinya d. Tidak terdengar setelah bunyi aslinya 	C
	Sifat-sifat bunyi	Menjelaskan sifat-sifat bunyi memantul dan menyerap	C4 (Menganalisis)	5	<p>Dalam kehidupan sehari-hari, ditemukan kejadian penyerapan bunyi seperti pada?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gedung bioskop b. Dalam gua c. Nada alat musik d. Gelombang diterima antena 	A
	Sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera	Memahami sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran	C1 (Mengingat)	6	<p>Yang termasuk alat indera manusia yang berfungsi pendengaran adalah?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kulit b. Telinga c. Mata 	B

	pendengaran				d. Hidung	
	Sifat-sifat bunyi	Mengetahui sifat-sifat bunyi	C1 (Mengingat)	7	Berikut ini merupakan sifat-sifat bunyi, kecuali... a. Bunyi dapat diserap b. Bunyi dapat dipantulkan c. Bunyi dapat merambat d. Bunyi dapat dibiaskan	D
	Perambatan sumber bunyi	Menjelaskan sifat perambatan bunyi	C4 (Menganalisis)	8	Alat kedokteran yang digunakan untuk mendengarkan bunyi pada bagian dalam tubuh dinamakan? a. Teleskop b. Mikroskop c. Periskop d. Stetoskop	D
	Perambatan sumber bunyi	Menjelaskan sifat perambatan bunyi	C3 (Menerapkan)	9	Kawat, benang dan permukaan meja merupakan penghantar bunyi merambat melalui? a. Zat cair b. Zar udara c. Zat padat d. Zat gas	C

	Sumber bunyi	Mengidentifikasi sumber bunyi	C4 (Menganalisis)	10	Pasir yang diletakkan diatas meja dapat begeser jika diketuk mejanya karena? a. Pasir bergerak b. Tertiup angin c. Mejanya bergetar d. Mejanya menjadi miring	C
	Sumber bunyi	Mengidentifikasi sumber bunyi	C3 (Menerapkan)	11	Sumber bunyi dari alat musik daerah dibawah ini adalah?  a. Dipukul b. Digoyang c. Dipetik d. Digesek	B
	Perambatan sumber bunyi	Menjelaskan sifat perambatan bunyi	C3 (Menerapkan)	12	Pada percobaan dua kaleng yang diberikan benang, menunjukkan bahwa bunyi merambat melalui?	A

					<ul style="list-style-type: none"> a. Bunyi merambat melalui zat padat b. Bunyi merambat melalui zat cair c. Bunyi merambat melalui ruang hampa d. Bunyi merambat melalui zat gas 	
	Sifat perambatan bunyi	Menjelaskan sifat perambatan bunyi	C2 (Memahami)	13	<p>Kita dapat mendengarkan suara tumbukan batu dalam akuarium atau bak mandi karena?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Suara merambat melalui air b. Suara merambat melalui tangan c. Suara merambat melalui batu d. Suara merambat melalui bak mndi atau akuarium 	A
	Sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran	Memahami sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran	C2 (Memahami)	14	<p>Bagian telinga yang berfungsi untuk mengungkapkan suara dari luar adalah?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Telinga bagian dalam b. Telinga bagian luar c. Daun telinga d. Gendang telinga 	D

	Sifat-sifat bunyi	Mengetahui sifat-sifat bunyi	C6 (Menciptakan)	15	 <p>Dari percobaan diatas kedalam sifat bunyi apakah ini?</p> <ol style="list-style-type: none"> Bunyi dapat diserap Bunyi dapat dipantulkan Bunyi dapat merambat melalui benda padat Bunyi dapat dibiaskan 	C
	Sifat perambatan bunyi	Menjelaskan sifat perambatan bunyi	C6 (Menciptakan)	16	 <p>Buatlah kesimpulan dari gambar diatas?</p> <ol style="list-style-type: none"> Bunyi dapat merambat melalui medium benda padat Bunyi dapat merambat melalui medium benda cair. Benda cair 	B

					<p>merupakan penghantar bunyi yang baik daripada udara</p> <p>c. Bunyi merambat melalui ruang hampa</p> <p>d. Bunyi merambat melalui udara</p>	
	Sumber bunyi	Mengidentifikasi sumber bunyi	C5 (Mengevaluasi)	17	<p>Setiap benda yang bergetar pasti akan menghasilkan bunyi. Benda-benda itu dinamakan sumber bunyi. Garpu tala adalah salah satu sumber bunyi. Buktikanlah kebenaran yang sesuai ketetapan garpu tala sebagai sumber bunyi?</p> <p>a. Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena memiliki gagang pemegang</p> <p>b. Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena memiliki celah yang banyak</p> <p>c. Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena ada bunyi keluar jika berbentur benda</p> <p>d. Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena tidak menghasilkan bunyi ketika berbentur benda lain</p>	C

	Sifat perambatan bunyi	Menjelaskan sifat perambatan bunyi	C5 (Mengevaluasi)	18	Media atau benda apakah yang digunakan untuk merambatkan bunyi? a. Benda padat b. Benda cair c. Benda gas d. Semua benar	D
	Perambatan bunyi	Menjelaskan sifat perambatan bunyi	C6 (Menciptakan)	19	Apa yang dapat kamu simpulkan tentang perambatan bunyi? a. Bunyi tidak dapat merambat dibenda padat b. Bunyi memerlukan medium perambatan dan dapat merambat dibenda padat, cair dan gas tapi tidak dapat merambat diruang hampa c. Bunyi dapat merambat diruang hampa d. Bunyi tidak dapat merambat dibenda gas	B
	Sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera	Menilai kebenaran sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran	C5 (Mengevaluasi)	20	Resonansi adalah peristiwa ikut bergetarnya suatu benda karena adanya benda lain yang bergetar. Resonansi terbagi menjadi menjadi dua jenis yakni resonansi positif dan resonansi negatif. Bunyi yang dihasilkan pesawat tempur merupakan salah satu jenis resonansi,	B

	pendengaran				<p>resonansi yang dihasilkan dari pesawat tempur ialah?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Resonansi positif karena dapat membuat hati senang mendengar pesawat terbangb. Resonansi positif karena dapat didengar oleh telinga manusiac. Resonansi negatif karena dapat membuat kaca pecah jika resonansi terjadid. Resonansi negatif karena dapat membuat manusia terkejut mengetahui pesawat terbang melintas.	
--	-------------	--	--	--	---	--

Lampiran 10**Soal Tes Awal****Nama :****Kelas :****Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!**

1. Bunyi dihasilkan oleh benda yang apakah itu?
 - a. Diam
 - b. Patah
 - c. Bergerak
 - d. Bergetar

2. Sumber bunyi pada gendang adalah?
 - a. Lagunya
 - b. Udara dalam gendang
 - c. Selaputnya
 - d. Udara luar gendang

3. Berikut ini yang merupakan sumber bunyi yang ada dirumah adalah?
 - a. Meja
 - b. Tembok
 - c. Bel rumah
 - d. Pintu

4. Gaung adalah bunyi pantulan yang apakah itu?
 - a. Terdengar setelah bunyi asli
 - b. Terdengar setelah bunyi asli selesai
 - c. Terdengar sebelum bunyi aslinya
 - d. Tidak terdengar setelah bunyi aslinya

5. Dalam kehidupan sehari-hari, ditemukan kejadian penyerapan bunyi seperti pada?
 - a. Gedung bioskop
 - b. Dalam gua
 - c. Nada alat musik
 - d. Gelombang diterima antena

6. Yang termasuk alat indera manusia yang berfungsi pendengaran adalah?
- Kulit
 - Telinga
 - Mata
 - Hidung
7. Berikut ini merupakan sifat-sifat bunyi, kecuali...
- Bunyi dapat diserap
 - Bunyi dapat dipantulkan
 - Bunyi dapat merambat
 - Bunyi dapat dibiaskan
8. Alat kedokteran yang digunakan untuk mendengarkan bunyi pada bagian dalam tubuh dinamakan?
- Teleskop
 - Mikroskop
 - Periskop
 - Stetoskop
9. Kawat, benang dan permukaan meja merupakan penghantar bunyi merambat melalui?
- Zat cair
 - Zat udara
 - Zat padat
 - Zat gas
10. Pasir yang diletakkan diatas meja dapat bergeser jika diketuk mejanya karena?
- Pasir bergerak
 - Tertiup angin
 - Mejanya bergetar
 - Mejanya menjadi miring

Kunci Jawaban :

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. B |
| 2. C | 7. D |
| 3. C | 8. D |
| 4. C | 9. C |
| 5. A | 10. C |

Lampiran 11**Soal Tes Siklus I Pertemuan 1****Nama :****Kelas :****Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!**

1. Dalam kehidupan sehari-hari, ditemukan kejadian penyerapan bunyi seperti pada?
 - a. Gedung bioskop
 - b. Dalam gua
 - c. Nada alat musik
 - d. Gelombang diterima antena
2. Yang termasuk alat indera manusia yang berfungsi pendengaran adalah?
 - a. Kulit
 - b. Telinga
 - c. Mata
 - d. Hidung
3. Berikut ini merupakan sifat-sifat bunyi, kecuali...
 - a. Bunyi dapat diserap
 - b. Bunyi dapat dipantulkan
 - c. Bunyi dapat merambat
 - d. Bunyi dapat dibiaskan
4. Alat kedokteran yang digunakan untuk mendengarkan bunyi pada bagian dalam tubuh dinamakan?
 - a. Teleskop
 - b. Mikroskop
 - c. Periskop
 - d. Stetoskop
5. Kawat, benang dan permukaan meja merupakan penghantar bunyi merambat melalui?
 - a. Zat cair
 - b. Zar udara
 - c. Zat padat

- d. Zat gas
6. Pasir yang diletakkan diatas meja dapat begeser jika diketuk mejanya karena?
 - a. Pasir bergerak
 - b. Tertiup angin
 - c. Mejanya bergetar
 - d. Mejanya menjadi miring
 7. Bunyi dihasilkan oleh benda yang apakah itu?
 - a. Diam
 - b. Patah
 - c. Bergerak
 - d. Bergetar
 8. Sumber bunyi pada gendang adalah?
 - a. Lagunya
 - b. Udara dalam gendang
 - c. Selaputnya
 - d. Udara luar gendang
 9. Berikut ini yang merupakan sumber bunyi yang ada dirumah adalah?
 - a. Meja
 - b. Tembok
 - c. Bel rumah
 - d. Pintu
 10. Gaung adalah bunyi pantulan yang apakah itu?
 - a. Terdengar setelah bunyi asli
 - b. Terdengar setelah bunyi asli selesai
 - c. Terdengar sebelum bunyi aslinya
 - d. Tidak terdengar setelah bunyi aslinya

Kunci Jawaban :

- 1.A 6. C
- 2.B 7. D
- 3.D 8. C
- 4.D 9. C
- 5. C 10. C

Lampiran 12**Soal Tes Siklus I Pertemuan 2****Nama :****Kelas :****Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!**

1. Pasir yang diletakkan diatas meja dapat begeser jika diketuk mejanya karena?
 - a. Pasir bergerak
 - b. Tertiup angin
 - c. Mejanya bergetar
 - d. Mejanya menjadi miring

2. Kawat, benang dan permukaan meja merupakan penghantar bunyi merambat melalui?
 - a. Zat cair
 - b. Zar udara
 - c. Zat padat
 - d. Zat gas

3. Berikut ini merupakan sifat-sifat bunyi, kecuali...
 - a. Bunyi dapat diserap
 - b. Bunyi dapat dipantulkan
 - c. Bunyi dapat merambat
 - d. Bunyi dapat dibiaskan

4. Sumber bunyi pada gendang adalah?
 - a. Lagunya
 - b. Udara dalam gendang
 - c. Selaputnya
 - d. Udara luar gendang

5. Sumber bunyi dari alat musik daerah dibawah ini adalah?



- a. Dipukul
 - b. Digoyang
 - c. Dipetik
 - d. Digesek
6. Gaung adalah bunyi pantulan yang apakah itu?
- a. Terdengar setelah bunyi asli
 - b. Terdengar setelah bunyi asli selesai
 - c. Terdengar sebelum bunyi aslinya
 - d. Tidak terdengar setelah bunyi aslinya
7. Pada percobaan dua kaleng yang diberikan benang, menunjukkan bahwa bunyi merambat melalui?
- a. Bunyi merambat melalui zat padat
 - b. Bunyi merambat melalui zat cair
 - c. Bunyi merambat melalui ruang hampa
 - d. Bunyi merambat melalui zat gas
8. Dalam kehidupan sehari-hari, ditemukan kejadian penyerapan bunyi seperti pada?
- a. Gedung bioskop
 - b. Dalam gua
 - c. Nada alat musik
 - d. Gelombang diterima antena
9. Alat kedokteran yang digunakan untuk mendengarkan bunyi pada bagian dalam tubuh dinamakan?
- a. Teleskop
 - b. Mikroskop
 - c. Periskop
 - d. Stetoskop

10. Yang termasuk alat indera manusia yang berfungsi pendengaran adalah?

- a. Kulit
- b. Telinga
- c. Mata
- d. Hidung

Kunci Jawaban :

- 1. C 6. C
- 2. C 7. A
- 3. C 8. A
- 4. D 9. D
- 5. B 10. B

Lampiran 13**Soal Tes Siklus 2 Pertemuan 1****Nama** :**Kelas** :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Berikut ini yang merupakan sumber bunyi yang ada dirumah adalah?
 - a. Meja
 - b. Tembok
 - c. Bel rumah
 - d. Pintu

2. Dalam kehidupan sehari-hari, ditemukan kejadian penyerapan bunyi seperti pada?
 - a. Gedung bioskop
 - b. Dalam gua
 - c. Nada alat musik
 - d. Gelombang diterima antena

3. Berikut ini merupakan sifat-sifat bunyi, kecuali...
 - a. Bunyi dapat diserap
 - b. Bunyi dapat dipantulkan
 - c. Bunyi dapat merambat
 - d. Bunyi dapat dibiaskan

4. Kawat, benang dan permukaan meja merupakan penghantar bunyi merambat melalui?
 - a. Zat cair
 - b. Zar udara
 - c. Zat padat
 - d. Zat gas

5. Pada percobaan dua kaleng yang diberikan benang, menunjukkan bahwa bunyi merambat melalui?
 - a. Bunyi merambat melalui zat padat
 - b. Bunyi merambat melalui zat cair

- c. Bunyi merambat melalui ruang hampa
- d. Bunyi merambat melalui zat gas

6. Bagian telinga yang berfungsi untuk mengungkapkkan suara dari luar adalah?
- a. Telinga bagian dalam
 - b. Telinga bagian luar
 - c. Daun telinga
 - d. Gendang telinga



7.

Buatlah kesimpulan dari gambar diatas?

- a. Bunyi dapat merambat melalui medium benda padat
 - b. Bunyi dapat merambat melalui medium benda cair. Benda cair merupakan penghantar bunyi yang baik daripada udara
 - c. Bunyi merambat melalui ruang hampa
 - d. Bunyi merambat melalui udara
8. Sumber bunyi pada gendang adalah?
- a. Lagunya
 - b. Udara dalam gendang
 - c. Selaputnya
 - d. Udara luar gendang
9. Pasir yang diletakkan diatas meja dapat begeser jika diketuk mejanya karena?
- a. Pasir bergerak
 - b. Tertiup angin
 - c. Mejanya bergetar
 - d. Mejanya menjadi miring
10. Alat kedokteran yang digunakan untuk mendengarkan bunyi pada bagian dalam tubuh dinamakan?
- a. Teleskop
 - b. Mikroskop

- c. Periskop
- d. Stetoskop

Kunci Jawaban :

- 1. C 6. B
- 2. A 7. B
- 3. D 8. C
- 4. C 9. C
- 5. A 10. D

Lampiran 14**Soal Tes Siklus II Pertemuan 2****Nama :****Kelas :**

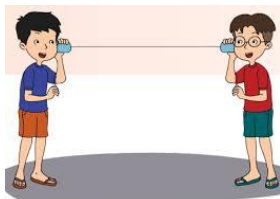
Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Apa yang dapat kamu simpulkan tentang perambatan bunyi?
 - a. Bunyi tidak dapat merambat dibenda padat
 - b. Bunyi memerlukan medium perambatan dan dapat merambat dibenda padat, cair dan gas tapi tidak dapat merambat diruang hampa
 - c. Bunyi dapat merambat diruang hampa
 - d. Bunyi tidak dapat merambat dibenda gas
2. Sumber bunyi dari alat musik daerah dibawah ini adalah?



- a. Dipukul
 - b. Digoyang
 - c. Dipetik
 - d. Digesek
3. Pada percobaan dua kaleng yang diberikan benang, menunjukkan bahwa bunyi merambat melalui?
 - a. Bunyi merambat melalui zat padat
 - b. Bunyi merambat melalui zat cair
 - c. Bunyi merambat melalui ruang hampa
 - d. Bunyi merambat melalui zat gas

4. Kita dapat mendengarkan suara tumbukan batu dalam akuarium atau bak mandi karena?
- Suara merambat melalui air
 - Suara merambat melalui tangan
 - Suara merambat melalui batu
 - Suara merambat melalui bak mandi atau akuarium
5. Bagian telinga yang berfungsi untuk mengungkapkan suara dari luar adalah?
- Telinga bagian dalam
 - Telinga bagian luar
 - Daun telinga
 - Gendang telinga



6.

Dari percobaan diatas kedalam sifat bunyi apakah ini?

- Bunyi dapat diserap
- Bunyi dapat dipantulkan
- Bunyi dapat merambat melalui benda padat
- Bunyi dapat dibiaskan



7.

Buatlah kesimpulan dari gambar diatas?

- Bunyi dapat merambat melalui medium benda padat
- Bunyi dapat merambat melalui medium benda cair. Benda cair merupakan penghantar bunyi yang baik daripada udara
- Bunyi merambat melalui ruang hampa
- Bunyi merambat melalui udara

8. Setiap benda yang bergetar pasti akan menghasilkan bunyi. Benda-benda itu dinamakan sumber bunyi. Garpu tala adalah salah satu sumber bunyi. Buktikanlah kebenaran yang sesuai ketetapan garpu tala sebagai sumber bunyi?
- Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena memiliki gagang pemegang
 - Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena memiliki celah yang banyak
 - Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena ada bunyi keluar jika berbentur benda
 - Garpu tala merupakan sumber bunyi, karena tidak menghasilkan bunyi ketika berbentur benda lain
9. Media atau benda apakah yang digunakan untuk merambatkan bunyi?
- Benda padat
 - Benda cair
 - Benda gas
 - Semua benar
10. Resonansi adalah peristiwa ikut bergetarnya suatu benda karena adanya benda lain yang bergetar. Resonansi terbagi menjadi menjadi dua jenis yakni resonansi positif dan resonansi negatif. Bunyi yang dihasilkan pesawat tempur merupakan salah satu jenis resonansi, resonansi yang dihasilkan dari pesawat tempur ialah?
- Resonansi positif karena dapat membuat hati senang mendengar pesawat terbang
 - Resonansi positif karena dapat didengar oleh telinga manusia
 - Resonansi negatif karena dapat membuat kaca pecah jika resonansi terjadi
 - Resonansi negatif karena dapat membuat manusia terkejut mengetahui pesawat terbang

Kunci Jawaban :

- B 6. C
- B 7. B
- A 8. C
- A 9. D
- D 10. B

Lampiran 15

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tes Awal

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Afdal	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
2	Amora	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
3	Aprilia	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
4	Aqifa	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
5	Aqila	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3	30	Tidak Tuntas
6	Athif	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
7	Damar	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
8	Faisah	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
9	Fitri	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
10	Kiki	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
11	Lesti	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	4	40	Tidak Tuntas
12	Lisa	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
13	Iqbal	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	Revaldi	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
15	Rizqi	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												890		
Nilai Rata-Rata												59,33		
Persentase Ketuntasan												26,66%		

Lampiran 16

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Afdal	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
2	Amora	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
3	Aprilia	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
4	Aqifa	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	5	50	Tidak Tuntas
5	Aqila	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
6	Athif	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
7	Damar	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
8	Faisah	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
9	Fitri	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
10	Kiki	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
11	Lesti	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5	50	Tidak Tuntas
12	Lisa	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
13	Iqbal	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	Revaldi	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	4	40	Tidak Tuntas
15	Rizqi	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												980		
Nilai Rata-Rata												65,33		
Persentase Ketuntasan												33,33%		

Lampiran 17

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Afdal	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
2	Amora	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
3	Aprilia	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
4	Aqifa	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60	Tidak Tuntas
5	Aqila	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
6	Athif	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
7	Damar	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
8	Faisah	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6	60	Tidak Tuntas
9	Fitri	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
10	Kiki	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	70	Tidak Tuntas
11	Lesti	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
12	Lisa	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
13	Iqbal	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	Revaldi	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	5	50	Tidak Tuntas
15	Rizqi	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												1040		
Nilai Rata-Rata												69,33		
Persentase Ketuntasan												40%		

Lampiran 18

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Afdal	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
2	Amora	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
3	Aprilia	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
4	Aqifa	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
5	Aqila	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
6	Athif	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
7	Damar	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
8	Faisah	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	70	Tidak Tuntas
9	Fitri	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
10	Kiki	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80	Tuntas
11	Lesti	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
12	Lisa	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
13	Iqbal	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	Revaldi	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
15	Rizqi	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												1140		
Nilai Rata-Rata												76		
Persentase Ketuntasan												66,6%		

Lampiran 19

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Afdal	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
2	Amora	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
3	Aprilia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
4	Aqifa	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
5	Aqila	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
6	Athif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
7	Damar	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
8	Faisah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
9	Fitri	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
10	Kiki	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
11	Lesti	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
12	Lisa	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
13	Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
14	Revaldi	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
15	Rizqi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												1230		
Nilai Rata-Rata												82		
Persentase Ketuntasan												80%		

Lampiran 20

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Senin/ 28 Agustus 2023

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 1

Kelas/ Semester : IV/I

Tema/ Materi : Indahnya Kebersamaan/Sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran

No.	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa	√	
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat) Guru mengisi daftar kelas		√
3	Guru mengisi daftar kelas		√
4	Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran	√	

Inti

5	Presentasi Guru Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut		√
6	Pembentukan Kelompok Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok	√	
7	Pelaksanaan Tournament Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja	√	
8	Pemberian Skor 1. Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat	√	

	2. Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama		
9	Pemberian Reward Oleh Guru Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar		√

Penutup

10	Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini		√
11	Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran		√
12	Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam	√	
Jumlah Skor		6	
Nilai Observasi		50	
Keterangan		Kurang	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Padangsidempuan, 11 September 2023
Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Lampiran 21

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Kamis/ 31 Agustus 2023

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 2

Kelas/ Semester : IV/I

Tema/ Materi : Indahnya Kebersamaan/Sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran

No.	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa	√	
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat) Guru mengisi daftar kelas	√	
3	Guru mengisi daftar kelas		√
4	Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran		√

Inti

5	Presentasi Guru Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut	√	
6	Pembentukan Kelompok Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok	√	
7	Pelaksanaan Tournament Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja	√	
8	Pemberian Skor 1. Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat	√	

	2. Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama		
9	Pemberian Reward Oleh Guru Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar	√	

Penutup

10	Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini		√
11	Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran		√
12	Guru mrnutup pembelajaran dan memberikan salam	√	
Jumlah Skor		8	
Nilai Observasi		66,66	
Keterangan		Baik	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Padangsidimpuan, 11 September 2023
Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Lampiran 22

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Senin/ 04 September 2023

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 1

Kelas/ Semester : IV/I

Tema/ Materi : Indahnya Kebersamaan/Sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran

No.	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa	√	
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat) Guru mengisi daftar kelas	√	
3	Guru mengisi daftar kelas		√
4	Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran	√	

Inti

5	Presentasi Guru Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut	√	
6	Pembentukan Kelompok Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok	√	
7	Pelaksanaan Tournament Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja	√	
8	Pemberian Skor 1. Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat	√	

	2. Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama		
9	Pemberian Reward Oleh Guru Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar	√	

Penutup

10	Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini		√
11	Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran		√
12	Guru mrnutup pembelajaran dan memberikan salam	√	
Jumlah Skor		9	
Nilai Observasi		75	
Keterangan		Baik	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Padangsidimpuan, 11 September 2023

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd

NIP. 19721010 199611 2 001

Lampiran 23

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Senin/ 11 September 2023

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 2

Kelas/ Semester : IV/I

Tema/ Materi : Indahnya Kebersamaan/Sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa	√	
2	Guru mengajak siswa untuk berdoa (Agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat) Guru mengisi daftar kelas	√	
3	Guru mengisi daftar kelas	√	
4	Guru mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari, menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini tentang sifat-sifat bunyi dan kaitannya dengan indera pendengaran		√

Inti

5	Presentasi Guru Guru meminta siswa mengamati dan menyebutkan benda disekitar kelas, guru bertanya kepada siswa bagaimana sifat-sifat dari bunyi tersebut	√	
6	Pembentukan Kelompok Guru menyediakan contoh sifat-sifat bunyi yang merambat, bunyi bergelombang dan bunyi dipantulkan, dan mendiskusikannya secara kelompok	√	
7	Pelaksanaan Tournament Guru menyediakan alat benda yang menghasilkan bunyi dan soal didepan kelas atau dipapan tulis, lalu siswa dalam 1 tim berdiskusi, dan yang menjawab hanya ketua-ketua tim nya saja	√	
8	Pemberian Skor 1. Guru memberikan skor kepada tim yang sudah menjawab soal paling banyak dan jawabannya tepat	√	

	2. Setelah guru memberikan skor guru menjawab pertanyaan tersebut dengan siswa secara bersama-sama		
9	Pemberian Reward Oleh Guru Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah menjawab pertanyaan yang paling banyak, supaya mereka selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasrat mereka untuk lebih giat belajar	√	

Penutup

10	Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran hari ini	√	
11	Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya yaitu sifat-sifat dari bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran		√
12	Guru mrnutup pembelajaran dan memberikan salam	√	
Jumlah Skor		10	
Jumlah Nilai		83,3	
Keterangan		Baik Sekali	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Padangsidimpuan, 11 September 2023
Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Lampiran 24

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan												Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.	Afdal	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	25	Kurang
2.	Amora	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7	58,3	Cukup
3.	Aprilia	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5	41,3	Kurang
4.	Aqifa	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	7	58,3	Cukup
5.	Aqila	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	25	Kurang
6.	Athif	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	25	Kurang
7.	Damar	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	58,3	Cukup
8.	Faisah	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6	50	Kurang
9.	Fitri	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7	58,3	Cukup
10.	Kiki	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	4	33,3	Kurang
11.	Lesti	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	8	66,6	Baik
12.	Lisa	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	58,3	Cukup
13.	Iqbal	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	4	33,3	Kurang
14.	Revaldi	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	8	66,6	Baik
15.	Rizqi	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	25	Kurang
Jumlah Seluruh Nilai													682,6			
Rata-Rata Nilai													45,50			
Kategori													Kurang			

Lampiran 25

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan												Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.	Afdal	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4	33,3	Kurang
2.	Amora	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	7	58,3	Cukup
3.	Aprilia	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8	66,6	Baik
4.	Aqifa	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	7	58,3	Cukup
5.	Aqila	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	4	33,3	Kurang
6.	Athif	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	4	33,3	Kurang
7.	Damar	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8	66,6	Baik
8.	Faisah	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	50	Kurang
9.	Fitri	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	58,3	Cukup
10.	Kiki	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	5	41,6	Kurang
11.	Lesti	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	8	66,6	Baik
12.	Lisa	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	7	58,3	Cukup
13.	Iqbal	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4	33,3	Kurang
14.	Revaldi	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	66,6	Baik
15.	Rizqi	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	4	33,3	Kurang
Jumlah Seluruh Nilai													757,7			
Rata-Rata Nilai													50,51			
Kategori													Kurang			

Lampiran 26

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan												Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.	Afdal	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	7	58,3	Cukup
2.	Amora	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	8	66,6	Baik
3.	Aprilia	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	7	58,3	Cukup
4.	Aqifa	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9	75	Baik
5.	Aqila	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	8	66,6	Baik
6.	Athif	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8	66,6	Baik
7.	Damar	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8	66,6	Baik
8.	Faisah	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	7	58,3	Cukup
9.	Fitri	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7	58,3	Cukup
10.	Kiki	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	8	66,6	Baik
11.	Lesti	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9	75	Baik
12.	Lisa	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	7	58,3	Cukup
13.	Iqbal	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8	66,6	Baik
14.	Revaldi	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	75	Baik
15.	Rizqi	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8	66,6	Baik
Jumlah Seluruh Nilai													982,7			
Rata-Rata Nilai													65,51			
Kategori													Baik			

Lampiran 27

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan												Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.	Afdal	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	7	58,3	Cukup
2.	Amora	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10	83,3	Baik Sekali
3.	Aprilia	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	8	66,6	Baik
4.	Aqifa	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7	58,3	Cukup
5.	Aqila	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,3	Baik Sekali
6.	Athif	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	66,6	Baik
7.	Damar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10	83,3	Baik Sekali
8.	Faisah	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	75	Baik
9.	Fitri	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	58,3	Cukup
10.	Kiki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	83,3	Baik Sekali
11.	Lesti	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	7	58,3	Cukup
12.	Lisa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10	83,3	Baik Sekali
13.	Iqbal	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10	83,3	Baik Sekali
14.	Revaldi	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,3	Baik Sekali
15.	Rizqi	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	7	58,3	Cukup
Jumlah Seluruh Nilai													1082,8			
Rata-Rata Nilai													72,18			
Kategori													Baik			

Lampiran 28

Dokumentasi

A. Dokumentasi Sekolah

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SDN 200106 Padangsidimpuan

Alamat Sekolah : JL. Prof. M. Yamin SH Gang Pendidikan I
Padangsidimpuan





B. Dokumentasi Penelitian



Guru sedang menjelaskan kepada siswa pelajaran materi hari ini



Siswa membentuk kelompok diskusi untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru





Siswa mempraktikkan contoh sifat bunyi merambat melalui gas





Siswa mempraktikkan contoh sifat bunyi merambat melalui benda cair



Siswa mempraktikkan contoh sifat bunyi merambat melalui benda padat.



Siswa berdiskusi mengerjakan LKS yang diberikan



Guru mengawasi siswa yang mengerjakan LKS dengan kelompok



Salah satu siswa sedang membacakan kembali hasil diskusi dengan teman sekelompoknya





Lampiran 29**SURAT VALIDASI**

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahreni Lubis, S.Pd

Pekerjaan : Guru

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes hasil belajar kognitif, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan”**

Yang disusun oleh:

Nama : Sri Efriani

Nim : 1920500001

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidimpuan, 11 September 2023

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd

NIP. 19721010 199611 2 001

Lampiran 30

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Status Pendidikan : SDN 200106 Padangsidimpuan
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas : IV (Empat)
 Pokok Bahasan : Sifat-sifat Bunyi Dan Kaitannya dengan Indera Pendengaran
 Nama Validator : Mahreni Lubis, S .Pd
 Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak).
3. Untuk revisi-revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1=Tidak Valid 3=Valid

2=Kurang Valid 4=Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No.	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
2	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
3	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
	Bahasa				

	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) Umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan :

.....

Padangsidimpuan, 11 September 2023
Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd
NIP. 19721010 199611 2 001

Lampiran 31

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Status Pendidikan : SDN 200106 Padangsidempuan
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas : IV (Empat)
 Pokok Bahasan : Sifat-sifat Bunyi Dan Kaitannya dengan Indera Pendengaran
 Nama Validator : Mahreni Lubis, S .Pd
 Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes hasil belajar kognitif yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Bapak.
3. Untuk revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Valid
 2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No.	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
	Aspek Yang Diamati				
1.	Kesesuaian butir soal dengan tujuan penelitian				
2.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
3.	Kejelasan dari maksud soal				
4.	Soal dapat terselesaikan				
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia				
6.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				
7.	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan

.....

Padangsidimpuan, 11 September 2023

Wali Kelas IV A



Mahreni Lubis, S.Pd

NIP. 19721010 199611 2 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Sri Efriani
2. NIM : 1920500001
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 12 Mei 2001
5. Anak Ke : I (Satu)
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Panyabungan, Kabupaten
Mandailing Natal
10. Telp.HP : 0822-6747-3377
11. e-mail : sriefriani06@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Iswadi Lubis
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Pintu Padang Jae
 - d. Telp/HP : -
2. Ibu
 - a. Nama : Eva Yanti
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Panyabungan
 - d. Telp/HP : -
3. Wali
 - a. Nama : Heriansyah Siregar
 - b. Pekerjaan : PNS
 - c. Alamat : Panyabungan
 - d. Telp/HP : -

III. PENDIDIKAN

1. SDN 088 Panyabungan : 2012 / 2013
2. MTsN Panyabungan : 2015 / 2016
3. MAN 1 Mandailing Natal : 2018 / 2019
4. S1 UIN Syek Ali Hasan Ahmad Addary : 2023

IV. ORGANISASI

1. ...
2. ...
3. ...



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : B 2364 /Un.28/E.1/PP.009/07/2023

4 Juli 2023

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr.Ahmad Nizar Rangkuti,S.Si,M.Pd.

(Pembimbing I)

2. Syafrilianto,M.Pd.

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama	: Sri Efriani
Nim	: 1920500001
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam pembelajaran IPA di Kelas 4 SDN 200106 Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti, Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224-200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyidah, M.Pd
NIP 19770726 2003122 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 S.hiteng 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor: B - 4343 /Un.28/E.2/TL.00/08/2023

24 Agustus 2023

Lamp :

Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala SDN 200106 Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Sri Efriani
Mim : 1920500001
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Itidaiyah
Alamat : Panyabungan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPA di Kelas 4 SDN 200106 Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang AUPK


Ali Afid Lubis, S.Ag., M.Pd
NIP. 19710424199903 1 004



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH

SD NEGERI 200106 PADANGSIDIMPUAN

Alamat : Jl. Prof. HM. Yamin, SH Kec. Padangsidimpuan Utara Kode Pos 22719

Nomor : 421 / 83 / SDN-106 / 2023

Padangsidimpuan, 29 September 2023

Jumlah Lembar : 1 Lembar

Perihal : **Balasan Surat Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yang Bertanda Tangan Dibawah ini:

Nama : JULI DALIMUNTHE, S. Pd
NIP : 198207032008012003
Jabatan, Gol / ruang : Penata Tk I (III/d)
Jabatan : KEPALA SEKOLAH

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Berkenaan dengan permohonan pelaksanaan Riset Penyelesaian Skripsi, maka dengan ini kami dari pihak sekolah SDN 200106 Padangsidimpuan memberikan izin tempat dan waktu untuk melakukan kegiatan tersebut, yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus - 29 September Tahun 2023. Dengan judul *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPA di Kelas 4 SDN 200106 Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan”*.

Adapun Mahasiswa yang bersangkutan adalah sebagai berikut :

Nama : SRI EFRIANI
NIM : 1920500001
Fakultas : Trabiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Itidai'ah

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Kepala Sekolah SDN 200106

JULI DALIMUNTHE, S. Pd
NIP. 198207032008012003