

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBASIS *IKA BINA EN PABOLO* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS VA
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 RANTAU SELATAN
KABUPATEN LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**HILAL FAJAR HASIBUAN
NIM 1920500003**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMESTOURNAMENT*
BERBASIS *IKA BINA EN PABOLO* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS VA
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 RANTAU SELATAN
KABUPATEN LABUHANBATU



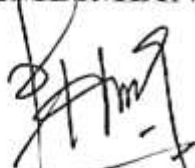
*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

HILAL FAJAR HASIBUAN
NIM 1920500003




PEMBIMBING I



Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd
NIP 19720702 199803 2 003

PEMBIMBING II



Dr. Almira Amir, M.Si
NIP 19730902 200801 2 006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*

a.n Hilal Fajar Hasibuan

Padangsidimpuan, 12 Januari 2024

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN SYAHADA Padangsidimpuan

di-

Padangsidimpuan

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”, 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 Padangsidimpuan.

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. Zulfhammi, M.Ag., M.Pd
NIP.19720702 199803 2 003

PEMBIMBING II



Dr. Almira Amir, M.Si
NIP 19730902 200801 2 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hilal Fajar Hasibuan
NIM : 1920500003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

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.

Padangsidempuan, 13 Desember 2023
Pembuat Pernyataan



Hilal Fajar Hasibuan
NIM 1920500003

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hilal Fajar Hasibuan
NIM : 1920500003
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 Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Model Teams Games Tournament Berbasis Ika Bina En Pabolo untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 13 Desember 2023
Pembuat Pernyataan



Hilal Fajar Hasibuan
NIM 1920500003



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

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Hilal Fajar Hasibuan
NIM : 19 205 00003
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

Ketua

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

Sekretaris

Ade Suhendra, M.Pd.I.
NIP. 19881122 202321 1 017

Anggota

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

Ade Suhendra, M.Pd.I.
NIP. 19881122 202321 1 017

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan
Tanggal : 24 Januari 2024
Pukul : 08.00 s.d 11.15 WIB
Hasil/Nilai : Lulus, 85,5 (A)
Indeks Prediksi Kumulatif : 3,92
Predikat : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude*



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 Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu**

Nama : Hilal Fajar Hasibuan
NIM : 1920500003
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

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



Padangsidempuan, 12 Januari 2024
Dekan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720320 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Hilal Fajar Hasibuan
NIM : 1920500003
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu

Model pembelajaran berbasis pada pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada guru yang masih mendominasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung tidak melibatkan peserta didik secara langsung dan menyeluruh dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Keterlibatan peserta didik secara langsung dan menyeluruh dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap suasana belajar di dalam kelas. Suasana belajar di dalam kelas sangat berpengaruh terhadap pengalaman belajar bagi peserta didik. Pengalaman belajar bagi peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Suasana belajar yang aktif dan menyenangkan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Pemilihan model pembelajaran yang akan guru terapkan menjadi langkah awal dari hasil proses pembelajaran itu sendiri, yaitu untuk meningkat atau tidaknya hasil belajar peserta didik. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *ika bina en pabolo* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu menggunakan model *Teams Games Tournament* berbasis *ika bina en pabolo*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kurt Lewin yang berisi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu pada tiap siklus. Siklus I pertemuan 1, ketuntasan klasikal berjumlah 31%. Pada siklus I Pertemuan 2 menjadi 50%. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 61%. Pada siklus II pertemuan 2 mencapai 86%. Penerapan model TGT berbasis *ika bina en pabolo* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Peneliti menyarankan agar terus terjadi pengembangan terhadap penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Kunci Kunci: *Teams Games Tournament, Ika Bina En Pabolo, IPA.*

ABSTRACT

Name : Hilal Fajar Hasibuan
NIM : 1920500003
Title : Application of the *Teams Games Tournament* Model Bases on *Ika Bina En Pabolo* to Increase Science Learning Outcomes of Students Grade VA State Elementary School 01 Rantau Selatan Labuhanbatu Regency

Learning model based on teacher centered approach that still dominates when learning proses is running does not involve students directly and comprehensively in learning process causes students learning outcomes are low. Student involvement directly and comprehensively in learning process is very influential on learning atmosphere inside class. Learning atmosphere inside class is very infuential on learning experience for students. Student Learning Experience is very influential on student learning outcomes. Active and pleasant learning atmosphere will give pleasan and meaningful learning experience to students so that can increase their learning outcomes. Selection of learning model that will teacher apply becomes beginning step from the outcomes of learning process itself, that is to increase student learning outcomes. This research problem formulation is whether the application of *Teams Games Tournament* Model Bases on *ika bina en pabolo* can increase students' science learning outcomes Grade VA State Elementary School 01 Rantau Selatan Labuhanbatu Regency? This research aims to look can application of *Teams Games Tournament* bases on *ika bina en pabolo* increase learning outcomes of students' science grade VA State Elementary School 01 Rantau Selatan Labuhanbatu Regency using *Teams Games Tournament* model based on *ika bina en pabolo*. This research is Classroom Action Research uses Kurt Lewin model that contains of phases planning, action, observation, and reflection. This research result shows that students' science learning outcomes have increased. In cycle I meeting 1, classical completeness was 31%. In cycle I meeting 2, classical completeness becomes 50%. In cycle 2 meeting 1, classical completeness was 61%. In cycle 2 meeting 2, classical completeness increased at 86%. Application of TGT model bases on *ika bina en pabolo* can increase students' science learning outcomes State Elementary School 01 Rantau Selatan Labuhanbatu Regency. Researcher suggests that there should countinue to be development of the use of learning models that are fun for students.

Keyword: *Teams Games Tournament, Ika Bina En Pabolo, Science.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah *Subhanaahu wa Ta'aala* berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini merupakan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Dr. Almira Amir, M.Si selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk berbagi ilmu pengetahuan dalam setiap bimbingan.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, serta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag. selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama yang telah menyetujui penyusunan Skripsi ini.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sekaligus Penasehat Akademik yang senantiasa memberi arahan dalam menjalani perkuliahan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGMI yang telah mewedahi keluh kesah dan aspirasi mahasiswa PGMI dalam perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya pada jurusan PGMI.

6. Ibu Ade Mayrika Hutagalung, S.Pd. Sd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.
7. Ibu Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd selaku wali kelas yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan penelitian di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.
8. Teristimewa kepada Bapak H. Muhammad Ali Riduan, ST dan Ibu Hj. Siti Ramah yang selalu memberi semangat dan mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga Allah senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan baik dari segi isi maupun penyajian tulisan. Oleh karena itu, segala saran dan masukan akan Peneliti terima dengan senang hati untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Peneliti khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan, Desember 2023
Peneliti

Hilal Fajar Hasibuan
NIM 1920500003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL / SAMPUL	
HALAMAN PENGESEHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	11
I. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	12
1. Model <i>Teams Games Tournament</i>	12
a. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i>	12
b. Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	14
c. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i>	15
2. Hasil Belajar	16
a. Pengertian Hasil Belajar	16
b. Ruang Lingkup Hasil Belajar	17
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
3. <i>Ika Bina En Pabolo</i>	18
4. Ilmu Pengetahuan Alam	20
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam	20
b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam	21
c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam SD / MI	21
d. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya	22
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis Tindakan.....	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Jenis dan Metode Penelitian	30
C. Latar dan Subjek Penelitian	31
D. Prosedur Penelitian.....	31
E. Sumber Data.....	35
F. Instrumen Pengumpulan Data	35
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	44
H. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	48
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
1. Kondisi Awal	48
2. Siklus I	50
a. Perencanaan Siklus I.....	50
b. Tindakan Siklus I.....	51
c. Observasi Siklus I.....	54
d. Refleksi Siklus I	61
3. Siklus II	64
a. Perencanaan Siklus II.....	64
b. Tindakan Siklus II	64
c. Observasi Siklus II.....	68
d. Refleksi Siklus II	74
B. Pembahasan.....	77
C. Keterbatasan Penelitian	79
BAB V PENUTUP.....	80
A. Simpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin	31
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	32
Gambar 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal	49
Gambar 4.2 Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1	55
Gambar 4.3 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1	56
Gambar 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6	57
Gambar 4.5 Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2	59
Gambar 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2	60
Gambar 4.7 Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6	60
Gambar 4.8 Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1	69
Gambar 4.9 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1	70
Gambar 4.10 Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6	70
Gambar 4.11 Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2	72
Gambar 4.12 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2	73
Gambar 4.13 Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6	73
Gambar 4.14 Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan II	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Peserta Didik Kelas VA.....	4
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Jumlah Item Soal Valid dan Tidak Valid.....	38
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	38
Tabel 3.4 Kategori Koefisien Reliabilitas.....	39
Tabel 3.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	40
Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	42
Tabel 3.7 Indikator Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas VA.....	43
Tabel 3.8 Interpretasi Data Observasi.....	47
Tabel 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal.....	49
Tabel 4.2 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1.....	56
Tabel 4.3 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2.....	59
Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1.....	69
Tabel 4.5 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2.....	72
Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Tiap Siklus.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I. Nilai Ulangan IPA Peserta Didik Kelas VA
- Lampiran II. RPP Siklus I dan II
- Lampiran III. Lembar Validasi RPP
- Lampiran IV. Materi Pelajaran
- Lampiran V. Butir-Butir Soal
- Lampiran VI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II
- Lampiran VII. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan II
- Lampiran VIII. Nilai Tes Peserta Didik
- Lampiran IX. Dokumentasi
- Lampiran X. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hakikatnya, pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran yang di dalamnya ada komunikasi antara guru dengan peserta didik. Banyak faktor yang mempengaruhi dalam mencapai tujuan pendidikan, di antaranya adalah bagaimana proses pembelajaran. Pembelajaran tentunya bertujuan untuk menggali dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik dengan maksimal untuk menjadi manusia yang cerdas sebagaimana yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam penggolongan tujuan pendidikan, tujuan pembelajaran adalah tujuan yang paling khusus.¹ Dengan tujuan pembelajaran yang jelas, bisa menjembatani guru dalam menetapkan materi pelajaran, metode, atau strategi

¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 68.

pembelajaran, alat, media, dan sumber belajar, serta memilih dan membuat alat evaluasi untuk melihat hasil belajar peserta didik.²

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan pembelajaran adalah tujuan yang paling mendasar yang harus dicapai dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu tujuan pembelajaran sangat perlu dirumuskan dalam setiap mata pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA adalah salah satu mata pelajaran di tingkat dasar. IPA mengajarkan peserta didik agar memiliki pengetahuan tentang alam, sikap ilmiah, dan keterampilan proses ilmiah.³ Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, peserta didik harus turut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, masih banyak peserta didik yang pasif ketika pembelajaran berlangsung dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA rendah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18 Juli 2023 di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, diperoleh bahwa banyak peserta didik bersikap pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Hal itu terlihat ketika guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, hanya sebagian kecil peserta didik yang berani berbicara untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal serupa terjadi ketika proses bertanya dan

²Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan" (Jakarta: Kencana, 2006), hlm 64.

³Farida Nur Kurmala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. (Malang: Ediiide Infografika, 2016), hlm. 9.

mengeluarkan pendapat. Hanya sebagian kecil peserta didik yang mau bertanya dan mengeluarkan pendapatnya ketika diminta oleh guru.

Pendekatan pembelajaran berbasis *teacher centered* atau berpusat pada guru masih mendominasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada keadaan tertentu, peserta didik memang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran seperti ketika guru bertanya, meminta pendapat, dan meminta peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran. Namun, hanya sedikit peserta didik yang melakukan hal tersebut sehingga suasana kelas terlihat pasif dan sebagian besar peserta didik tidak memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan. Hal tersebut didukung dengan banyaknya peserta didik yang tidak tepat dalam menjawab soal tes Ilmu Pengetahuan Alam yang telah disediakan. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan sudah baik, akan tetapi perlu ada peningkatan kualitas dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menunjang hasil belajar peserta didik.

Peneliti meninjau hasil ulangan Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kurang maksimal.⁴ Hal tersebut dibuktikan dengan hasil ulangan Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 72. Berikut adalah hasil tinjauan ulangan peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

⁴Observasi dilakukan pada 18 Juli 2023 pukul 09.00 WIB.

Tabel 1.1 – Hasil Ulangan IPA Peserta Didik Kelas VA

Peserta Didik yang Ikut Tes	Peserta Didik dibawah KKM	Peserta Didik Mencapai KKM	Persentasi Ketuntasan Kelas
36	29	7	19,44%

Hasil tes belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 36 peserta didik, hanya 7 peserta didik yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau hanya sebesar 19,44%, sedangkan yang lainnya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tes dapat dilihat di lampiran.

Peneliti juga meninjau pengetahuan peserta didik tentang semboyan Kabupaten Labuhanbatu, yaitu *ika bina en pabolo*. Ternyata tidak ada peserta didik yang mengetahui makna dari semboyan tersebut. Hal ini semakin didukung dengan kebiasaan peserta didik yang sering kali berkelompok-kelompok dalam berteman maupun belajar. Akibatnya, peserta didik yang cepat memahami pelajaran menjadi lebih mudah paham, sementara peserta didik yang lambat dalam memahami pelajaran menjadi tertinggal.

Peneliti kemudian mengamati pengetahuan dan kepedulian peserta didik tentang hewan. Semua peserta didik mengaku mencintai hewan, akan tetapi belum mengetahui jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya dan apa yang bisa mereka lakukan untuk menjaga dan memanfaatkan hewan-hewan itu. Untuk menjaga kelestariannya, peserta didik hanya terfokus kepada pemberian makanan kepada hewan. Padahal salah satu yang lebih penting dari itu adalah menjaga sumber makanan hewan-hewan itu agar tetap lestari.

Alangkah lebih baiknya jika lembaga pendidikan seperti sekolah menjadi mercusuar dalam memberi edukasi kepada generasi penerus bangsa untuk mengetahui banyak hal, di antaranya yaitu tentang semboyan daerah yang sedang mereka tempati sehingga mereka mengetahui makna dari semboyan itu, dan pada puncaknya nilai yang sangat baik dari semboyan itu dapat dilaksanakan di lingkungan masyarakat, bukan lagi hanya di lingkungan pemerintahan saja.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat dasar tentunya memerlukan opsi lain untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan peningkatan keterlibatan dan keaktifan peserta didik tersebut, maka dapat mendorong peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam perlu diwujudkan dengan maksimal dalam suasana yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna dan memahami apa yang dipelajarinya. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Melalui TGT, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dasar, pencapaian, interaksi yang bermanfaat antarpeserta didik, harga diri, dan sikap

penerimaan terhadap peserta didik lain yang memiliki perbedaan.⁵ Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh dapat menjadi lebih maksimal.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif serta membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab peserta didik diharuskan agar berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan dengan jawaban yang tepat.⁶ Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada berbagai macam mata pelajaran, mulai dari mata pelajaran eksak, ilmu sosial, serta bahasa pada tingkat pendidikan dasar yaitu di SD/MI.⁷

Berdasarkan pemaparan dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik cenderung pasif, kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran baik bertanya ataupun mengeluarkan pendapat
2. Belum maksimalnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan
3. Guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran

⁵Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm.55.

⁶Siti Rochmana dan Ma’as Shobirin, “Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya,” *Elementary* 3, Desember 2017, hlm. 93.no. 2.

⁷Maulana Arafat, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022).hlm. 73

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian pada penerapan model teams games tournament berbasis *ika bina en pabolo* untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VA sekolah dasar negeri 01 Rantau Selatan kabupaten Labuhanbatu dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

D. Batasan Istilah

Pembahasan masalah perlu dijelaskan agar memudahkan dan memperjelas pemahaman serta menghindari kekeliruan terhadap maksud yang terdapat pada judul di atas, maka mengenai masalah dan arti kata dalam rangkaian judul di atas, yaitu sebagai berikut:

1. Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mengikutsertakan kegiatan seluruh peserta didik, termasuk peran peserta didik menjadi tutor sebaya, dan di dalamnya terdapat permainan dan penguatan tanpa harus memandang perbedaan status peserta didik.⁸ Berdasarkan namanya, dalam model TGT merupakan model yang di dalamnya terdapat tim atau kelompok, permainan yang mengandung unsur akademik tertentu dan diperlombakan oleh seluruh peserta didik dalam bentuk tim atau kelompok yang sudah dibentuk.
2. *Ika Bina En Pabolo* merupakan semboyan kearifan lokal dari Kabupaten Labuhanbatu. Masyarakat Labuhanbatu secara umum tentunya tidak asing lagi dengan ungkapan "*Ika Bina En Pabolo*". Secara bahasa, Ika Bina memiliki arti *ini dibina atau dibangun*, dan En Pabolo berarti itu diperbaiki.⁹

⁸Wisnu D. Yudianto, dkk, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK," *Journal of Mechanical Engineering Education*, Volume 1, no.2, Desember 2014, hlm. 324.

⁹Duta Damai Sumut, "Memaknai Falsafah Ika Bina En Pabolo sebagai Prinsip untuk Berkolaborasi," *Member Of Pusat Media Damai*, 2020, (<https://dutadamaisumut.id/memaknai->

Semboyan ini digunakan oleh masyarakat Labuhanbatu terutama pemerintah Kabupaten Labuhanbatu, dalam rangka membangun dan memperbaiki Labuhanbatu menjadi lebih baik dari masa ke masa.

3. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kecakapan secara menyeluruh yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar, bentuknya meliputi kecakapan kognitif, psikomotorik, dan afektif yang dipicu oleh pengalaman dan tidak hanya salah satu sisi potensi saja.¹⁰ Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hal-hal yang diperoleh oleh peserta didik meliputi kognitif, psikomotorik, dan afektif setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar yang akan peneliti teliti pada penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif level C1-C6.
4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada tingkat pendidikan dasar (SD/MI). IPA mengajarkan kepada peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap kejadian di alam terutama lingkungan sekitarnya. Salah satu materi dalam pelajaran IPA adalah tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Secara umum, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya terbagi menjadi tiga, yaitu pemakan tumbuhan (herbivora), pemakan daging (karnivora) dan pemakan daging dan tumbuhan (omnivora). Jadi, dengan mempelajari penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, peserta didik memiliki pengetahuan dan kepekaan terhadap hewan-hewan di sekitarnya yaitu mengetahui sumber atau jenis makanan hewan-hewan tersebut.

falsafah-ika-bina-en-pabolo-sebagai-prinsip-untuk-berkolaborasi/), diakses pada 27 juni 2023 pukul 10.40 WIB.

¹⁰Endang Sri Wahyuni, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 65.

E. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, rumusan masalah yang akan dibahas adalah: Apakah penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis *ika bina en pabolo* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu?

F. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memiliki tujuan untuk melihat apakah penerapan model *Teams Games Tournament* Berbasis *ika bina en pabolo* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti dalam meningkatkan keilmuan tentang model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada bidang tarbiyah, khususnya Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta menambah khasanah keilmuan dan memberikan kontribusi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penerapan model *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, kepercayaan diri dalam mengeluarkan pendapat,

menjawab pertanyaan, kerja sama antarpeserta didik, dan mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memacu guru untuk terus meningkatkan mutu pengelolaan pembelajaran, mendorong guru untuk mengadakan modifikasi dalam kegiatan pembelajaran, dapat menjadi referensi dalam menerapkan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menerapkan kegiatan pembelajaran untuk peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini peneliti laksanakan untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan, serta pengalaman peneliti. Penelitian ini menjadi tahap awal bagi peneliti untuk terus memberikan keterlibatan dalam inovasi dan peningkatan kualitas pembelajaran yang pastinya memotivasi peneliti untuk terus belajar, berkembang dan mencari informasi serta pengetahuan baru mengenai perubahan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan mampu mendorong semangat para peneliti lain untuk terus memberikan kontribusi demi perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan dan penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penerapan model Teams Games Tournament ini dikatakan efektif jika indikator yang diharapkan tercapai. Adapun indikator yang dapat dirumuskan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Keberhasilan secara individual, di mana peserta didik mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72.
2. Ketuntasan klasikal, di mana jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebesar 72 berjumlah 85% dalam pembelajaran IPA.

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian ini akan menjadi lima bab yang saling berhubungan satu sama lain. Sebelum memasuki bab pertama, akan didahului dengan: halaman judul, halaman pengesahan pembimbing, dan rencana daftar isi skripsi.

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari kajian teori (model *Teams Games Tournament*, hasil belajar, *ika bina en pabolo*, dan ilmu pengetahuan alam), penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari 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 analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari deskripsi hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian

Bab V penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Model Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran yang mulai banyak diterapkan di masa kini adalah model TGT. Model TGT ini juga disebut model pembelajaran kooperatif karena dilakukan secara berkelompok. Beberapa pengertian mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kelompok merupakan proses aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik pada kelompok-kelompok yang ditentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹
2. Dalam penjelasan lain, model *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim merupakan sebuah model pembelajaran di mana peserta didik melakukan permainan dengan anggota-anggota dari tim lawan dengan tujuan mendapatkan tambahan poin atau skor bagi tim mereka sebanyak mungkin.²
3. Menurut Kusumandari, TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang meletakkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki anggota 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras yang berbeda.³

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebuah model pembelajaran yang menerapkan sistem belajar kelompok, menempatkan

¹Wina Sanjaya, *Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm.241.

²Maulana Arafat, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*,.

³Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal SAP*, 1, Agustus 2016, hlm.48.

peserta didik dalam beberapa kelompok belajar heterogen yang beranggotakan 5-6 orang dalam setiap kelompok dan memainkan pertandingan permainan antarkelompok untuk memperoleh kemenangan.

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

Penerapan suatu model pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah. Supaya pelaksanaan model TGT berjalan dengan baik dan maksimal, kita perlu mengetahui langkah-langkahnya. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament* (TGT):

- 1) Presentasi Materi
 - a) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik
 - b) Guru menyajikan/menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik
- 2) Pembentukan Kelompok
 - a) Setiap kelompok tersusun atas 4-5 peserta didik
 - b) Kelompok bersifat heterogen baik dalam aspek prestasi belajar, jenis kelamin, suku, dan aspek lainnya
 - c) Setiap kelompok diberi bahan berupa materi untuk didiskusikan dan dikerjakan dengan kelompok
- 3) Game Turnamen
 - a) Guru memaparkan alat dan bahan yang telah disiapkan untuk permainan
 - b) Guru menjelaskan alur dan peraturan permainan
 - c) Guru memberikan permainan yang bersifat akademik yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru dan telah didiskusikan oleh setiap kelompok sebelumnya
 - d) Guru memulai dan mengontrol permainan
- 4) Penghargaan Kelompok
 - a) Guru menghitung jumlah skor dari setiap kelompok
 - b) Kelompok dengan skor tertinggi menjadi pemenangnya dan mendapatkan penghargaan.⁴

⁴Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal SAP 1*, Agustus 2016, hlm.48.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum, tahapan model TGT yaitu presentasi materi, pembentukan kelompok, game turnamen, dan penghargaan kelompok.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

1) Kelebihan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model TGT sama seperti model pembelajaran pada umumnya, tentunya memiliki kelebihan yang membuatnya banyak dipilih untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Di antara kelebihannya adalah sebagai berikut:

- a) Setiap individu mempunyai perbedaan pendapat. Oleh karena itu, harus memiliki sikap saling menghargai dan memahami antarpeserta didik
- b) Rangkaian kegiatan pembelajaran model ini yang dominan melibatkan peserta didik secara langsung, dapat menciptakan peserta didik yang lebih berpartisipasi dalam mengikuti dan menerima materi yang disampaikan
- c) Merangsang peserta didik agar terbiasa bersosialisasi dengan lingkungannya di mana pun ia berada. Terutama di lingkungan luar sekolah
- d) Memunculkan rasa ingin tahu akan hal baru yang positif bagi peserta didik
- e) Dapat meningkatkan proses dan belajar peserta didik menjadi lebih baik.⁵

Dengan kelebihan-kelebihan yang ada pada model TGT, kita dapat memaksimalkan kelebihan-kelebihan tersebut ketika menerapkannya saat proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal.

2) Kelemahan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Di samping memiliki kelebihan seperti yang telah dituliskan di atas, model TGT tentunya memiliki kelemahan, di antaranya adalah:

⁵Eva Maghfiroh, Syamsul Arifin, "Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA terhadap Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (Oktober 2021): hlm. 226.

- a) Adanya kesulitan ketika mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis yang heterogen
- b) Membutuhkan waktu yang cukup banyak bagi peserta didik untuk berdiskusi dan dapat melewati waktu yang telah ditentukan
- c) Bagi sebagian peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi, masih merasa kesulitan dalam berbagi pengetahuan kepada peserta didik lain.⁶

Dengan mengetahui kelemahan-kelemahan pada model TGT, kita

dapat mengantisipasinya agar proses dan hasil pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut pendapat para ahli dikutip oleh Ochteria Friskilia dan Hendri Winata, hasil belajar memiliki pengertian sebagai berikut:

- 1) Menurut Muhibbin Syah, Hasil belajar merupakan keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dituangkan dalam bentuk nilai yang didapat dari hasil ujian tentang sejumlah materi pelajaran yang ditentukan
- 2) Hasil belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah yaitu hasil yang didapat berupa tanda-tanda yang menyebabkan perubahan dalam diri seseorang sebagai hasil dari kegiatan belajar dan diwujudkan dalam bentuk nilai
- 3) Menurut Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan yang didapat peserta didik setelah mengikuti proses belajar⁷

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang dapat merubah peserta didik menjadi lebih baik dan dapat disajikan dalam bentuk nilai.

⁶Shilphy A. Octavia, "Model-Model Pembelajaran" (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 59.

⁷Ochteria Friskilia dan Hendri Winata, "Regulasi Diri (Pengaturan Diri) sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3 3, no. 1 (Januari 2018), hlm.38.

b. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Ruang lingkup hasil belajar telah dikelompokkan oleh B.S. Bloom dkk, dengan sebutan *Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain*. Klasifikasi ini meliputi tiga ranah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, merupakan hasil belajar yang mencakup enam bagian, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi
- 2) Ranah afektif, adalah hasil belajar yang terbagi ke dalam lima aspek, berupa penerimaan, partisipasi, penentuan sikap unuk menilai, organisasi, dan pembentukan pola hidup
- 3) Ranah Psikomotor, yakni hasil belajar yang terbagi dalam bentuk persepsi, kesiapan, gerak terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan reflek, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.⁸

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum ruang lingkup hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Berikut ini adalah rinciannya:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti jasmani, psikologis, dan kebugaran
- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti faktor lingkungan keluar, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.⁹

Berdasarkan kutipan di atas, faktor-faktor hasil belajar peserta didik sangat perlu diperhatikan mulai dari internal dan eksternal agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik.

⁸Endang Sri Wahyuni, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta:Deepublish, 2020),hlm.66-67.

⁹Abdul Malik Iskandar, *Monograf: Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021), hlm. 20-21.

3. *Ika Bina En Pabolo*

Secara etimologi, *Ika Bina En Pabolo* berasal dari bahasa Panai Labuhanbatu.¹⁰ *Ika Bina* mempunyai arti *ini dibina atau dibangun*, dan *En Pabolo* yang artinya *itu diperbaiki*.¹¹ Secara terminologi, *Ika Bina En Pabolo* adalah kerja sama dalam membangun dan memperbaiki sesuai dengan keahlian dan kemampuan yang dimiliki masing-masing untuk mewujudkan hal yang diimpikan oleh masyarakat Labuhanbatu, yaitu terwujudnya masyarakat yang berkarakter, maju dan sejahtera, yaitu:

- a. Berkarakter artinya meningkatnya kualitas kehidupan masyarakat di bidang keagamaan, sosial, dan budaya, dan pendidikan untuk membangun karakter dan sumber daya manusia, serta kebersihan, keamanan, ketertiban, dan kekeluargaan di tengah kehidupan masyarakat
- b. Maju artinya meningkatnya pembangunan dan kualitas infrastruktur yang adil dan merata serta merawat dan mengembangkan potensi wisata daerah
- c. Sejahtera artinya meningkatnya perekonomian masyarakat khususnya yang berbasis potensi daerah seperti pertanian, peternakan, perikanan, dan kelautan, berkurangnya angka pengangguran, serta meningkatnya kualitas kesehatan masyarakat¹²

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa salah satu tujuan model TGT, yaitu melatih peserta didik agar mampu bekerja sama dengan orang lain. Peserta didik bekerja sama untuk membuat tim mereka menjadi yang terbaik dengan cara yang baik sesuai dengan kemampuan mereka. Hal itu sejalan dengan tujuan dari *Ika Bina En Pabolo*, yaitu prinsip gotong-royong atau bekerja sama dengan orang lain dalam membangun daerahnya masing-masing agar terwujudnya daerah yang diimpikan bersama. Setiap anggota masyarakat Labuhanbatu bekerja sama sesuai dengan kapasitas masing-masing agar terwujud cita-cita yang diinginkan bersama.

¹⁰Media Nasional Target Kasus, "Dr. Juprیمان, S.Pd., M.Hum Doktor Linguistik Pertama di Kabupaten Labuhanbatu," <https://mediatargetkasus.com>.

¹¹Duta Damai Sumut, "Memaknai Falsafah Ika Bina En Pabolo sebagai Prinsip untuk Berkolaborasi", <https://dutadamaisumut.id/memaknai-falsafah-ika-bina-en-pabolo-sebagai-prinsip-untuk-berkolaborasi/>.

¹²Kabupaten Labuhanbatu, "Profil Kabupaten Labuhanbatu," <https://labuhanbatukab.go.id>.

Dalam Al-Qur'an, Allah ﷻ berfirman:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ ...
وَالْعُدْوَانِ...

“... dan tolong-menolonglah kamu dalam kebaikan dan ketakwaan, dan janganlah kamu tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan...”¹³

Berdasarkan ayat di atas, di antara isi kandungan yang terdapat di dalamnya adalah kita diperintahkan untuk tolong-menolong dalam berbuat kebaikan dan ketakwaan. Dalam model pembelajaran TGT, peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama dan saling membantu dalam sebuah tim dengan cara yang baik dan membuat tim mereka menjadi tim yang terbaik sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Tidak hanya itu, mereka juga dapat membantu teman-temannya dalam kelompok agar dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Tujuan *Ika Bina En Pabolo* yaitu agar setiap anggota masyarakat Labuhanbatu bekerja sama dengan anggota masyarakat lain dan berbuat sesuai dengan kapasitas dan kesanggupan masing-masing untuk mewujudkan daerah Labuhanbatu sesuai dengan yang diimpikan bersama, yaitu terwujudnya masyarakat yang berkarakter, maju dan sejahtera.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan TGT sejalan dengan tujuan *Ika Bina En Pabolo*. Tujuan keduanya sejalan pula dengan syari'at Islam. Sejak di bangku sekolah, peserta didik dilatih

¹³ Kementrian Agama RI, “Al-quran dan Terjemahnya” (Garut, 2017).

agar mampu bekerja sama dan memberikan kontribusi yang terbaik sesuai dengan kemampuannya masing-masing untuk mewujudkan prestasi. Kemudian, di tingkat daerah menjadi anggota masyarakat yang dapat membangun dan memperbaiki daerahnya sesuai dengan semangat *Ika Bina En Pabolo*. Pada puncaknya, sebagai seorang muslim dan warga negara Indonesia, hal tersebut sejalan dalam mewujudkan negeri yang berkarakter, maju, dan sejahtera sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang ada pada setiap individu.

4. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan alam biasanya juga disebut dengan istilah sains.

Menurut para ahli yang dikutip oleh I Made Alit Mariana dan Wandy Praginda,, berikut adalah pengertian ilmu pengetahuan alam:

- 1) Menurut Davis, sains adalah suatu struktur yang dibangun dari fakta-fakta
- 2) Menurut Bronowski, sains yaitu kumpulan pengetahuan melalui cara tertentu meliputi penjelasan yang lebih mendalam tentang segala hal tersimpan yang ada di alam
- 3) Menurut Benyamin, sains merupakan sebuah pertanyaan yang menuju pada pengetahuan tentang alam dengan cara observasi dan membandingkan hipotesis dengan informasi yang didapat dari observasi¹⁴

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam atau sains adalah sebuah ilmu yang mencari fakta, tanda, atau kejadian di alam melalui prosedur

¹⁴I Made Alit Mariana dan Wandy Praginda, *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*,. (Bandung: PPPPTK IPA, 2009), hlm. 15-17.

tertentu yang menghasilkan sebuah kesimpulan mengenai fakta, tanda, atau kejadian tersebut.

b. Karakteristik IPA

IPA sebagai salah satu ilmu yang peserta didik pelajari memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Sikap, IPA membangun keingintahuan tentang benda, kejadian alam, makhluk hidup, serta hubungan kausalitas
- 2) Proses, dalam IPA proses penyelesaian masalah memberikan adanya langkah yang bersesuaian dan tersruktur dengan metode ilmiah
- 3) Produk, IPA melahirkan produk seperti fakta, asas, teori, dan hukum ketetapan
- 4) Aplikasi, Metode ilmiah dan konsep IPA dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.¹⁵

KERJA ilmiah dalam penemuan konsep sains disebut dengan keterampilan proses sains, yakni kemampuan berpikir, bernalar, dan bertindak secara logis untuk meneliti dan membentuk konsep sains yang berguna dalam proses pemecahan masalah¹⁶

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik

IPA terstruktur, logis, dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI

Menurut BSNP 2013, tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa akan keberadaan, keelokan, dan keseimbangan alam ciptaan-Nya
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pengembangan konsep-konsep IPA yang bermanfaat, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat

¹⁵Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, “Metodologi Pembelajaran IPA, (Jakarta PT Bumi Aksara, 2014), hlm, 24.

¹⁶Asriana Harahap, “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Keterampilan Proses Sains Melalui Metode Outdoor Study,” *jurnal prosiding konferensi integrasi interkoneksi islam dan sains* 1 (September 2018): 33–38.

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan
 - 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam
 - 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
 - 7) Memperoleh bekal penerahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs¹⁷
- Dengan mengetahui tujuan IPA, guru dapat memaksimalkan proses

pembelajaran IPA untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

d. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Jenis hewan di alam semesta tentu akan banyak kita temui. Mulai dari hewan berukuran kecil dan besar, langka dan tidak langka, hingga hewan yang buas dan jinak, dan hewan yang berbahaya dan tidak berbahaya. Dalam kehidupan sehari-hari, orang banyak memiliki hewan favorit.

Jenis hewan yang banyak ditemui tersebut dapat digolongkan ke dalam banyak hal seperti penggolongan hewan berdasarkan cara berkembang biaknya, penggolongan hewan berdasarkan daur hidupnya, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan lain-lain. Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya ada tiga, yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora.

Hewan herbivora adalah hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan. Contoh hewan ini adalah kambing, kerbau, sapi, dan kuda. Pada umumnya, hewan herbivora adalah makanan (mangsa) dari hewan karnivora dan omnivora.

¹⁷Farida Nur Kurmala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Malang: Edisi Infografika*, 2016) hlm.9.

Hewan karnivora adalah hewan yang sumber makanan utamanya berasal dari hewan lain atau disebut hewan pemakan daging. Hewan ini tidak memakan tumbuhan. Contoh hewan ini adalah harimau, ular, dan singa. Sebagian besar hewan ini sangat berbahaya bagi manusia, karena dapat menyerang dan membahayakan manusia sewaktu-waktu. Tetapi, ada sebagian hewan karnivora ini dianggap tidak berbahaya bagi manusia dan sangat sering kita jumpai banyak manusia memeliharanya seperti kucing dan anjing.

Hewan omnivora adalah hewan yang makanannya berasal dari hewan lain (daging) dan tumbuhan. Contoh hewan ini adalah beruang, ayam, dan musang. Sebutan lain dari hewan omnivora adalah hewan pemakan segala. Hewan ini bergantung pada tumbuhan dan hewan lain sebagai sumber makanannya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Magrina Taurusia dan Ramalis Hakim, berjudul *“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak.”*¹⁸ Perbedaan pada

¹⁸Magrina Taurusia dan Ramalis Hakim, “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak,” *Jurnal Education and development*, Februari 2022, hlm. 199.

penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel X dan Y. Variabel X pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan memiliki dua variabel X, di mana variabel X_1 adalah model *Teams Games Tournament*, dan X_2 adalah berbasis kearifan lokal Kabupaten Labuhanbatu, yaitu *Ika Bina En Pabolo*. Variabel Y pada penelitian ini ada dua, Y_1 adalah aktifitas belajar, Y_2 adalah hasil belajar kognitif. Sedangkan variabel Y pada penelitian peneliti adalah hasil belajar kognitif level C1-C6.

2. Penelitian oleh Desi Puspitasari, dkk, yang berjudul “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Benda dan Sifatnya melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD.*”¹⁹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel X dan Y. Variabel X pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel X pada penelitian yang peneliti tetapkan ada dua, yaitu X_1 dan X_2 . Variabel X_1 yaitu model *Teams Games Tournament*, dan variabel X_2 adalah berbasis *Ika Bina En Pabolo*. Materi pada penelitian ini adalah wujud benda dan sifatnya, sedangkan materi pada penelitian peneliti adalah penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

¹⁹Desi Puspita Sari, dkk, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Benda dan Sifatnya melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budh* 6, no. 2 (Januari 2023): hlm. 125.

3. Penelitian oleh Wiwi Noorfaedah yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan pada Materi Sumber Daya Alam.*"²⁰ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel X dan Y. Variabel X pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel X pada penelitian peneliti ada dua, X₁ yaitu model *Teams Games Tournament*, dan X₂ yaitu berbasis *Ika Bina En Pabolo*. Variabel Y pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada materi Sumber Daya Alam, sedangkan variabel Y pada penelitian peneliti adalah hasil belajar kognitif level C1-C6 pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
4. Penelitian oleh Jusrianto, dkk, dengan judul "*Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha.*"²¹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel X dan Y. Variabel X pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel X pada penelitian peneliti ada dua, yaitu X₁ adalah model *Teams Games Tournament*, dan X₂ adalah berbasis *Ika Bina En Pabolo*. Variabel Y pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPA,

²⁰Widi Noorfaedah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan pada Materi Sumber Daya Alam," *Jurnal Ilmiah Nasional* 4, no. 3 (Desember 2022): 134.

²¹Jusrianto, dkk, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha," *Jurnal Kependidikan* 10, no. 3 (November 2021): hlm. 281.

sedangkan variabel Y pada penelitian peneliti adalah hasil belajar kognitif IPA level C1-C6.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Meilani Bekti Hartanti dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas II Semester II SD Negeri 03 Kebondalem Tahun Pelajaran 2017/2018”*²²

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel X dan Y. Variabel X pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel X pada penelitian peneliti ada dua, X₁ yaitu model *Teams Games Tournament*, dan X₂ yaitu berbasis *Ika Bina En Pabolo*. Variabel Y pada penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif pada materi sumber-sumber energi sedangkan variabel Y pada penelitian peneliti yaitu hasil belajar kognitif level C1-C6 pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

6. Penelitian oleh Hikmah Auliyah, dkk, dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Hidden Chart dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan Kelurahan Perbutulan Kabupaten Cirebon”*²³ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada variabel X₂ dan Y. Variabel X₂

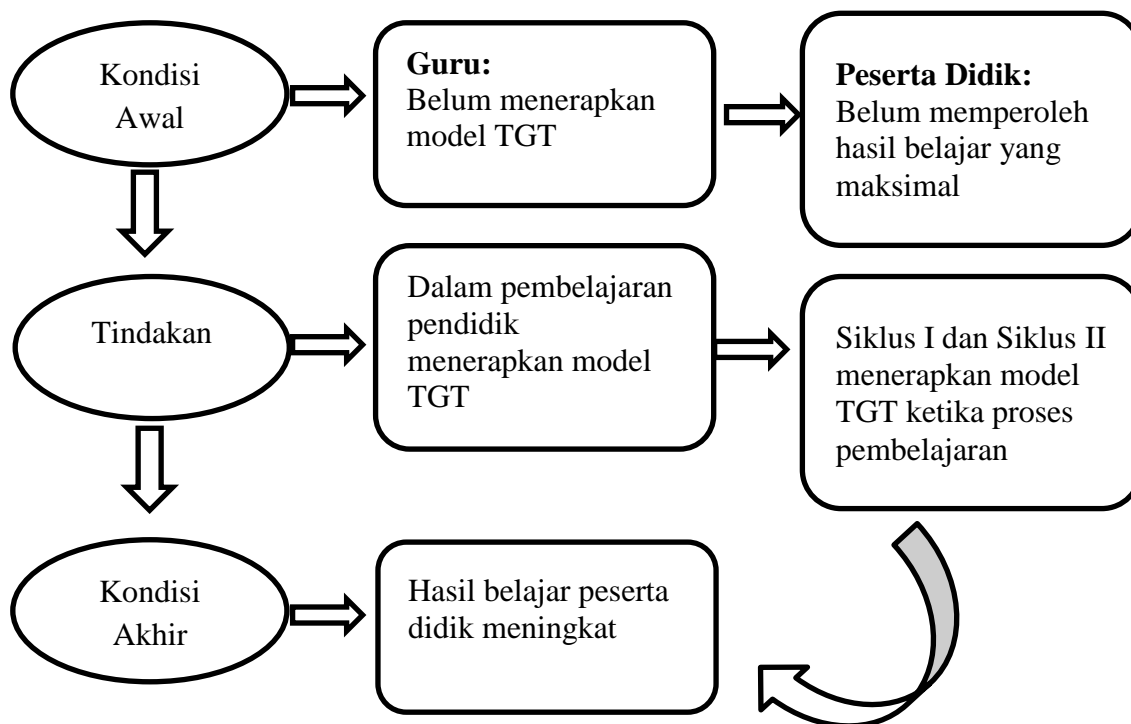
²²Meilani Bekti Hartanti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas II Semester II SD Negeri 03 Kebondalem Tahun Pelajaran 2017/2018,” *Dialektika FKIP* 5, no. 1 (Mei 2021): hlm. 129-134.

²³Hikmah Auliyah, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Hidden Chart dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan Kelurahan Perbutulan Kabupaten Cirebon,” *Action Research Journal Indonesia* 4, no. 1 (Maret 2022): hlm. 71-76.

pada penelitian ini adalah berbantuan media *Hidden Chart*, sedangkan variabel X_2 pada penelitian peneliti adalah berbasis *Ika Bina En Pabolo*. Variabel Y pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPA pada materi macam-macam gaya, sedangkan variabel Y pada penelitian peneliti adalah hasil belajar kognitif level C1-C6 pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 - Kerangka Berpikir

Dari kerangka berpikir di atas, dapat kita lihat bahwa model TGT belum diterapkan ketika proses pembelajaran dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan hasil belajar peserta didik belum maksimal. Pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh guru sudah baik,

hanya saja perlu peningkatan pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi *student centered*.

Model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan bagi guru dan peserta didik. Bagi guru, dapat memicu partisipasi yang lebih aktif dari peserta didik sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif karena lebih banyak peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih maksimal. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan keinginan yang lebih untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*, dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, hipotesis dari penelitian ini yaitu “Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Ika Bina En Pabolo* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan yang beralamat di JL. SM. Raja KM. 3 Rantauprapat Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu dipimpin oleh Ibu Ade Mayrika Hutagalung, S.Pd.SD. Alasan peneliti memilih Sekolah Dasar 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu sebagai lokasi penelitian, yaitu sebagai berikut:

- a) Pada judul yang penelitian ini, terdapat kalimat “Berbasis *Ika Bina En Pabolo*” di mana itu merupakan semboyan masyarakat daerah Labuhanbatu.
- b) Hasil belajar 29 atau 81% peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 - Waktu Penelitian

No.	Bulan	Deskripsi Kegiatan
1.	Juli 2023	Observasi Awal
2.	Agustus 2023	Pengesahan Judul Skripsi dan Pembimbing Skripsi
3.	Juli - Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none">• Penyusunan Proposal• Bimbingan Proposal
4.	28 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none">• Seminar Proposal
5.	28 Desember 2023	<ul style="list-style-type: none">• Seminar Hasil Skripsi
6.	24 Januari 2024	<ul style="list-style-type: none">• Ujian Munaqasyah Skripsi

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara sederhana, Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah wujud penelitian yang memiliki sifat reflektif dengan membuat tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas di kelas sehingga peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.¹

Berdasarkan definisi di atas, dapat dikatakan bahwa PTK adalah tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan sesuatu atau memperbaiki suatu masalah yang tersusun secara sistematis dan memiliki sifat reflektif.

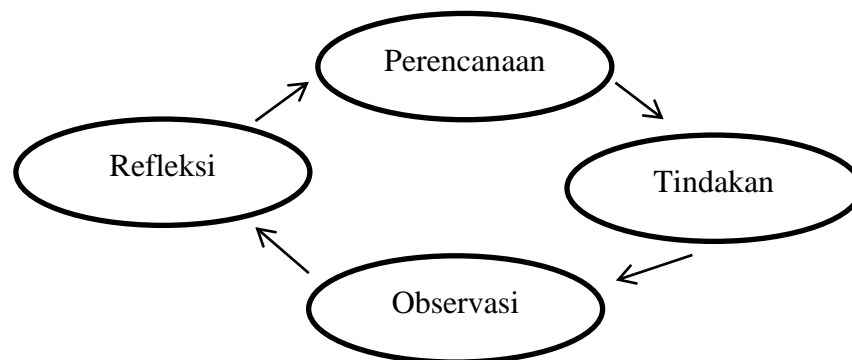
Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas yang dipaparkan oleh Kurt Lewin. Kurt Lewin memaparkan, ada empat bagian yang harus dijalankan dalam tahap penelitian tindakan, yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan, yaitu tahap menentukan program perbaikan atau peningkatan yang bermula dari gagasan peneliti.
2. Tindakan, yaitu kegiatan yang dijalankan oleh peneliti sejalan dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.
3. Observasi, yaitu pengamatan yang dilaksanakan untuk memahami kesesuaian tindakan atau juga untuk menghimpun informasi mengenai kekurangan dari tindakan yang dilakukan.
4. Refleksi, merupakan kegiatan menganalisis hasil observasi sehingga menimbulkan program atau perencanaan berikutnya.²

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa PTK model Kurt Lewin memiliki empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

¹Muhammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: CV Wacana Prima, 2019), hlm. 6.

²Wina Sanjaya, "Penelitian Tindakan Kelas" (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 43-44.



Gambar 3.1 - Model Kurt Lewin

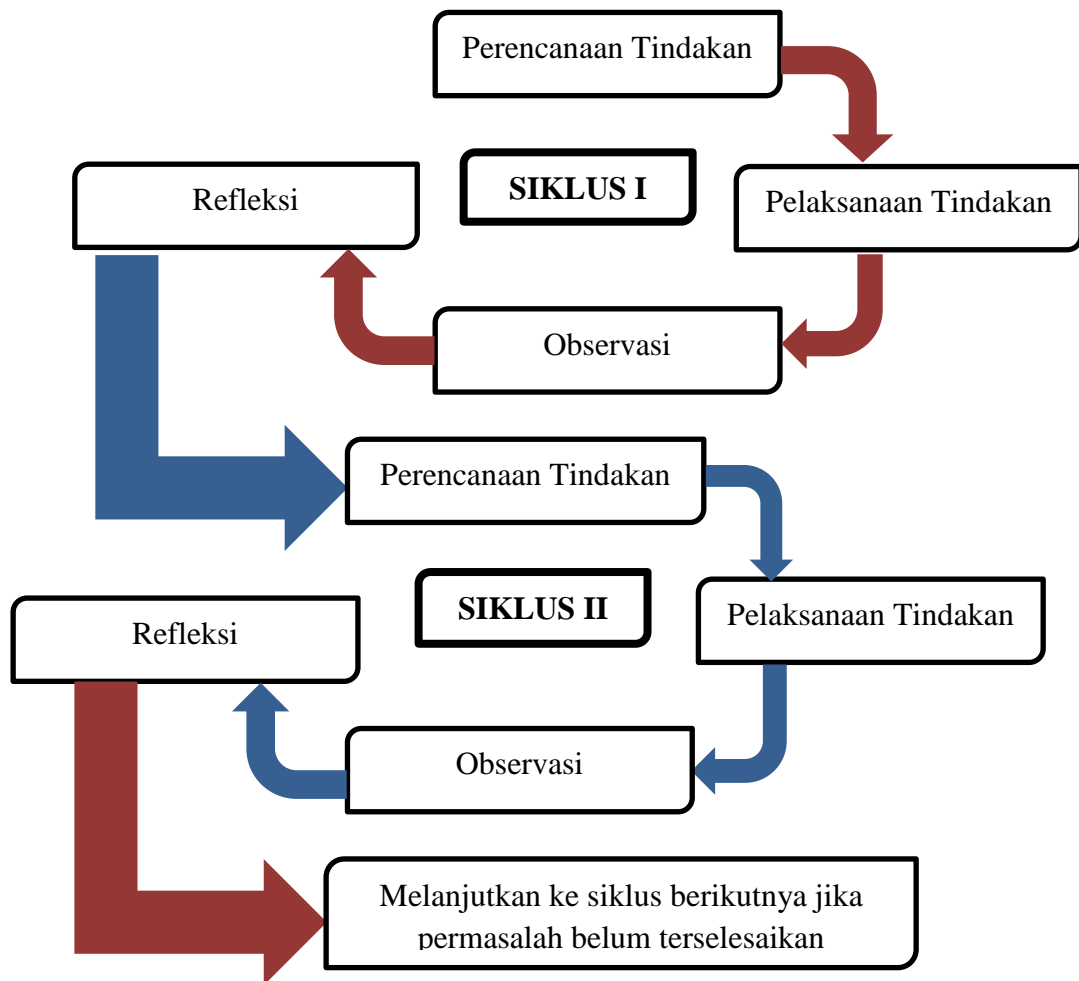
C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar dari penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V-A Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah sebanyak 36 peserta didik, terdiri dari 19 laki-laki dan 17 perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur atau langkah penelitian yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 - Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini direncanakan dua siklus. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* berbasis *ika bina en pabolo* untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Pada penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan wali kelas VA sebagai observer untuk mengamati aktivitas peserta didik sesuai dengan model TGT. Siklus dalam penelitian tindakan kelas tersusun dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan yaitu sebuah proses yang terdapat dalam satu siklus. Jika belum memperoleh hasil yang

diharapkan, maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Siklus pertama dengan menerapkan model TGT, dan pada siklus selanjutnya akan melengkapi siklus pertama. Prosedur penelitian ini memiliki 4 tahapan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang peneliti lakukan pada bagian ini, yakni:

- 1) Merancang RPP
- 2) Mempersiapkan materi, sumber, bahan, dan alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran
- 3) Menyediakan lembar tes

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan meliputi pelaksanaan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada tema 5, subtema 1, pembelajaran 1, dengan menerapkan model TGT. Kegiatan yang peneliti lakukan pada bagian ini, yaitu:

- 1) Menjalankan proses pembelajaran sesuai RPP
- 2) Mengorientasikan peserta didik pada permasalahan yang ada pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, tema 5, subtema 1, pembelajaran 1
- 3) Menjelaskan materi kepada peserta didik agar memahami permasalahan yang ada pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan, tema 5, subtema 1, pembelajaran 1

- 4) Membagi kelompok belajar untuk melaksanakan diskusi kelompok dan untuk turnamen permainan mengenai permasalahan yang ada pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, tema 5, subtema 1, pembelajaran 1
- 5) Membimbing kelompok terhadap permasalahan yang ada pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, tema 5, subtema 1, pembelajaran 1
- 6) Melaksanakan turnamen permainan sesuai dengan peraturan yang telah guru tetapkan
- 7) Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan

c. Pengamatan

Dalam tahap pengamatan, dapat dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati aktivitas dan reaksi peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dengan menerapkan model TGT.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melihat, memeriksa, dan mempertimbangkan hasil-hasil maupun efek dari pelaksanaan tindakan.

2. Siklus II

Langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Peneliti mengidentifikasi kendala yang dialami peserta didik pada siklus I
- 2) Peneliti menyusun RPP menyesuaikan dengan kendala yang dialami peserta didik pada siklus I
- 3) Peneliti membagi kembali kelompok peserta didik
- 4) Menyiapkan lembar tes

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada tahap ini adalah pengembangan tindakan dari tindakan pada siklus I dan meninjau kembali penerapan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik pada materi yang telah dipersiapkan.

Secara umum, tindakan pada tahap ini sama dengan tindakan pada siklus I. Hanya saja, perlu melihat hasil refleksi pada siklus I untuk mengatasi kendala yang ditemukan.

E. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas VA yang berjumlah 36 peserta didik yang terdiri atas 19 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi

sistematis.³ Dengan kata lain, instrumen pengumpulan data adalah alat yang kita gunakan untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditentukan.

Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan, yaitu:

1. Tes

Penelitian ini menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda yang diberikan kepada setiap peserta didik pada setiap akhir tindakan. Alat ini dapat mengevaluasi berbagai kemampuan misalnya, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi.⁴ Berdasarkan kutipan di atas, pemilihan tes berbentuk pilihan ganda adalah alat penilaian yang mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi.

Tes yang akan diberikan kepada peserta didik dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir soal yang telah divalidasi. Butir soal pada penelitian ini menggunakan enam ranah kognitif mulai dari mengingat (C1) hingga berkreasi (C6). Keterangan dari C1 sampai C6, yaitu:

- a. C1 (mengingat), dalam ranah ini peserta didik perlu mendefinisikan mengenai informasi penting dan tanggung jawab.

³Ahmad Nizar Rangkuti, "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan" (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 59.

⁴Sumardi, "Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar" (Yogyakarta: Deepublis, 2020), hlm. 52.

- b. C2 (memahami), tidak hanya perlu memberikan defenisi materi, peserta didik juga harus mampu menentukan defenisi informasi penting dan tanggung jawab.
- c. C3 (menerapkan), peserta didik mampu menghubungkan setiap materi yang dibahas.
- d. C4 (menganalisis), peserta didik perlu mengkaji materi ke tahap lebih tinggi.
- e. C5 (mengevaluasi), pada ranah ini perlu dilakukan penafsiran terhadap materi.
- f. C6 (berkreasi), pada ranah ini adanya ciptaan yang berhubungan dengan materi.

1) Uji Validitas Soal

Butir-butir soal yang akan diberikan kepada subjek penelitian telah divalidasi dengan cara memberikan soal-soal tersebut kepada kelas VIA, kemudian divalidasi dengan bantuan *software* SPSS *versi* 15.0 menggunakan metode *Pearson Correlation*. Jika nilai signifikan sebuah butir soal $< 0,05$, maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Setelah peneliti melakukan validasi dengan bantuan *software* SPSS *versi* 15.0, diperoleh hasil yang ada pada tabel berikut:

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 - Jumlah Item Soal Valid dan Tidak Valid

Instrumen	Jumlah Item		No Item Tidak Valid
	Valid	Tidak Valid	
Tes Hasil Belajar	41	14	4, 8, 14, 17, 22, 23, 24, 40, 42, 44, 46, 47, 51, 55

2) Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas butir-butir soal yang valid menggunakan *software* SPSS *versi* 15.0. Hasil uji reliabilitas butir-butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 - Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,969	41

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,969 yang menunjukkan bahwa soal-soal tersebut reliabel sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan kategori berikut:⁵

⁵Nikolaus Duli, "Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS" (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 109.

Tabel 3.4 - Kategori Koefisien Reliabilitas

Interval	Kategori
< 0,200	Sangat Rendah
0,2 – 0,399	Rendah
0,4 – 0,599	Cukup
0,6 – 0,799	Tinggi
0,8 – 1,00	Sangat Tinggi

Dengan nilai r sebesar 0,969 atau berada di interval 0,8 – 1,00 berarti tingkat reliabilitas sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa soal tes hasil belajar dalam penelitian ini reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3) Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal pada penelitian ini dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

P = taraf kesukaran

B = Peserta didik yang menjawab benar

J = Jumlah peserta tes

Dengan kriteria sebagai berikut:

$0,00 \leq P < 0,30$, soal sukar

$0,30 \leq P < 0,70$, soal sedang

$0,70 \leq P < 1,00$, soal mudah⁶

⁶Ahmad Nizar Rangkti, “Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan” (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 62.

Uji tingkat kesukaran soal melalui 41 butir soal yang valid kemudian diolah menggunakan *software* SPSS *versi* 15.0. Hasil uji tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 - Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Taraf Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,57	Sedang
2	0,64	Sedang
3	0,54	Sedang
5	0,61	Sedang
6	0,50	Sedang
7	0,64	Sedang
9	0,43	Sedang
10	0,43	Sedang
11	0,57	Sedang
12	0,29	Sukar
13	0,43	Sedang
15	0,36	Sedang
16	0,46	Sedang
18	0,39	Sedang
19	0,39	Sedang
21	0,46	Sedang
21	0,46	Sedang
25	0,46	Sedang
26	0,32	Sedang
27	0,32	Sedang
28	0,39	Sedang
29	0,43	Sedang
30	0,36	Sedang
31	0,32	Sedang
32	0,43	Sedang
33	0,36	Sedang
34	0,43	Sedang
35	0,43	Sedang
36	0,39	Sedang
37	0,43	Sedang
38	0,43	Sedang

39	0,39	Sedang
41	0,39	Sedang
43	0,54	Sedang
45	0,54	Sedang
48	0,50	Sedang
49	0,46	Sedang
50	0,57	Sedang
52	0,64	Sedang
53	0,61	Sedang
54	0,46	Sedang

4) Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal pilihan ganda dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = daya pembeda butir soal

BA = banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

JA = banyaknya peserta didik kelompok atas

BB = banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

JB = banyaknya peserta didik kelompok bawah⁷

Penentuan daya pembeda memiliki kategori sebagai berikut:

- 1) Jika nilai daya pembeda 0,70 – 1,00, kategori Baik Sekali
- 2) Jika nilai daya pembeda 0,40 – 0,69, kategori Baik
- 3) Jika nilai daya pembeda 0,20 – 0,39, kategori Cukup
- 4) Jika nilai daya pembeda 0,00 – 0,19, kategori Lemah⁸

⁷Ahmad Nizar Rangkuti, “Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan,” (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm 62.

⁸Ina Magdalena, dkk, “Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Bada Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan,” *Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (Agustus 2021): hlm. 205.

Tabel 3.6 - Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No. Soal	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	0,804	Baik Sekali
2	0,396	Cukup
3	0,561	Baik
5	0,470	Baik
6	0,951	Baik Sekali
7	0,407	Baik
9	0,686	Baik
10	0,618	Bak
11	0,680	Baik
12	0,557	Baik
13	0,574	Baik
15	0,743	Baik Sekali
16	0,586	Baik
18	0,752	Baik Sekali
19	0,564	Baik
20	0,862	Baik Sekali
21	0,715	Baik Sekali
25	0,890	Baik Sekali
26	0,597	Baik
27	0,710	Baik Sekali
28	0,701	Baik Sekali
29	0,551	Baik
30	0,685	Baik
31	0,590	Baik
32	0,799	Baik Sekali
33	0,477	Baik
34	0,635	Baik
35	0,468	Baik
36	0,462	Baik
37	0,692	Baik
38	0,568	Baik
39	0,850	Baik Sekali
41	0,615	Baik
43	0,672	Baik
45	0,500	Baik
48	0,608	Baik
49	0,850	Baik Sekali
50	0,634	Baik
52	0,753	Baik Sekali
53	0,864	Baik Sekali
54	0,867	Baik Sekali

2. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis *ika bina en pabolo* untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya tema 5 “Ekosistem”, subtema 1 “Komponen Ekosistem”, pembelajaran 1 dengan indikator observasi sebagai berikut:

Tabel 3.7 - Indikator Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas VA

No.	Nama Peserta Didik	Indikator			
		1	2	3	4
1.					
2.					
3.					

Keterangan:

Setiap peserta didik yang melakukan indikator aktivitas observasi, observer akan memberikan tanda centang (√) pada kolom indikator yang dilakukan oleh peserta didik dengan ketentuan:

1: Mengamati

3: Cepat Menjawab Soal

2: Berdiskusi

4: Tepat Menjawab Soal

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan standar kebenaran suatu data hasil penelitian yang lebih menekankan pada data atau informasi daripada sikap dan jumlah orang.⁹ Oleh karena itu, data yang peneliti peroleh perlu melalui uji validitasi data agar data tersebut dapat dipercaya dan tidak diragukan keabsahannya.

Data dalam penelitian ini divaliditasi melalui teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan memeriksa data dari berbagai sumber dengan berbagai cara. Beberapa cara yang akan dilakukan dalam proses triangulasi, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu mencari data dari berbagai sumber.¹⁰ Jadi, peneliti dapat membandingkan, dan memeriksa kembali tingkat keakuratan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber, yaitu guru kelas VA dan peserta didik kelas VA.

2. Triangulasi Metode / Teknik

Triangulasi metode / teknik adalah usaha untuk mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Triangulasi metode / teknik dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik

⁹Muh Fitrah dan Luthfiah, “, Metode Penelitian:: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus” (Jawa Barat: CV Jejak, 2017), hlm.93.

¹⁰Wina Sanjaya, “Penelitian Tindakan Kelas.”(Jakarta:Kencana, 2009), hlm. 98.

pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama.¹¹ Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data tes hasil belajar dan teknik analisis data observasi.

1. Teknik Analisis Data Tes Hasil Belajar

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data ketuntasan individu dan klasikal:

a. Ketuntasan Individu

Analisis ketuntasan individu ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar individu peserta didik dengan kategori ketuntasan, tuntas atau tidak tuntas. Ketuntasan hasil belajar individu dilihat apabila hasil bagi skor perolehan dengan skor maksimal yang didapatkan sudah mencapai atau melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72. Pada penelitian ini skor maksimal tes hasil belajar adalah 100. Untuk menghitung nilai hasil belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{SMI} \times 100$$

Keterangan:

P : hasil belajar siswa secara individu

X : skor hasil belajar yang diperoleh siswa secara individu

SMI : skor maksimal ideal.¹²

¹¹Ahmad Nizar Ranguti, "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan," (Bandung: Cipta Pustaka Media 2016), hlm. 162

b. Ketuntasan Klasikal

Dalam penelitian ini terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individu diperoleh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Peserta didik dinyatakan tuntas jika mendapat nilai minimal 72, jika peserta didik mendapat nilai di bawah 72 dinyatakan belum tuntas. Pada penelitian ini disesuaikan dengan rumus KKM yang berlaku, yaitu:

$$KK = \frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\text{jumlah peserta didik yang ikut tes}} \times 100\%$$

Keterangan:

KK= Ketuntasan Klasikal

Tindakan dinyatakan berhasil jika tuntas secara klasikal mencapai 85% dari nilai ketuntasan individu

Nilai yang diperoleh peserta didik disesuaikan dengan fokus permasalahan dengan mencari rata-rata kelas. Dengan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik¹³

Untuk menganalisis data yang diperoleh maka dilakukan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik secara individu dan

¹²I Putu Ade Andre Payadnya, "Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)" (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2022), hlm.95.

¹³Angela Herlina Londa, dkk, "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA," *Journal of Elementary School (JOES)*, 1, no. 2 (2018): hlm. 115.

klasikal. Seorang peserta didik dikatakan telah tuntas belajar jika peserta didik tersebut mencapai skor paling sedikit 72 dari total skor.

2. Teknik Analisis Data Observasi

Analisis data dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil observasi dianalisis menggunakan persentase. Analisis data yang digunakan untuk mencari persentase skor yang diperoleh subjek menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Analisis Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%^{14}$$

Pelaksanaan aktivitas dapat dipresentasikan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3.8 – Interpretasi Data Observasi

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
<40%	Kurang ¹⁵

Melalui interpretasi di atas, dapat diketahui kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaian.

¹⁴ Ayutin, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Praktikum Sifat Sistem Penyangga Dalam Minuman Berdasarkan Inkuiri Terbimbing” (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2015).

¹⁵ Kusnandar, “Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013” (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 130.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN

1. Kondisi Awal

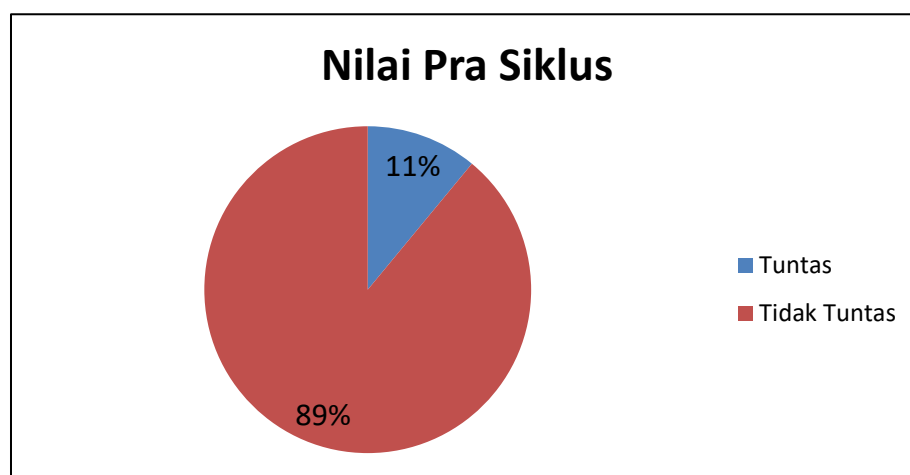
Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu pada kelas VA dengan jumlah peserta didik 36 orang yang terdiri dari 19 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Penelitian diawali dengan pemberian tes awal yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas VA untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar peserta didik. Setelah tes peneliti berikan, peneliti memeriksa dan memberi penilaian terhadap tes awal tersebut. Maka diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal. Nilai tes peserta didik terdapat pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil tes diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 10. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik adalah 72, tetapi hanyas 4 peserta didik yang tuntas dan 32 lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tes kondisi awal dapat dilihat pada lampiran. Berikut rekapitulasi data hasil tes awal peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya:

Tabel 4.1 - Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	< 72	Tidak Tuntas	32	89%
2	≥ 72	Tuntas	4	11%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat juga disajikan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut:

**Gambar 4.1 - Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal**

Berdasarkan data pada tabel dan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar peserta didik dalam menguasai dan memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya masih rendah. Sehingga pada tahap ini peserta didik memperoleh nilai rata-rata 38,88 dengan persentase ketuntasan kelas 11%. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Tindakan yang peneliti lakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *ika bina en pabolo*.

2. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Perencanaan siklus I pertemuan 1 dan 2 direncanakan pada September 2023. Peneliti melakukan persiapan seperti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan alat dan bahan lainnya seperti laptop, pengeras suara, tes, dan lembar observasi peserta didik.

b. Tindakan Siklus I

1) Pertemuan 1

Tindakan siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada 19 September 2023. Peneliti bekerja sama dengan wali kelas VA dalam melakukan tindakan. Pada tindakan yang dilakukan, wali kelas berperan sebagai observer, dan peneliti berperan sebagai guru. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan.

Pada kegiatan pendahuluan, peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama, lalu guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.

Pada kegiatan inti mengamati, guru memperlihatkan video pembelajaran yang berisi materi yang akan dibahas, peserta didik

mengamati video tersebut. Setelah mengamati, guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi tersebut, peserta didik dapat bertanya jika ada hal yang ingin ditanyakan.

Setelah mengamati, guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang heterogen. Kemudian guru memberikan pertanyaan bagaimana cara menjaga kelestarian hewan sesuai dengan semangat *ika bina en pabolo*? Peserta didik dapat mendiskusikannya dengan teman kelompoknya dan dapat mencari informasi dengan mengamati buku siswa atau sumber lain.

Guru mempersiapkan hal-hal yang berhubungan dengan permainan turnamen kelompok termasuk mempersiapkan penjelasan tentang peraturan permainan di saat peserta didik berdiskusi. Setelah berdiskusi, guru meminta tiap kelompok agar meletakkan selembar kertas untuk setiap kelompok. Guru akan memberikan soal tentang materi yang telah di bahas. Tiap kelompok menjawab soal di selembar kertas tersebut dengan cepat dan tepat. Bagi kelompok yang selesai menjawab, dapat langsung mengumpulkan kepada guru. Guru juga meminta peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan semangat *ika bina en pabolo*. Bagi kelompok yang menjawab paling cepat dan paling tepat, maka akan mendapat nilai tertinggi. Setelah itu, guru akan menilai secara total tiap kelompok. Kelompok yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan *reward*. Setelah itu, guru

menambahkan atau menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi bersama peserta didik mengenai pembelajaran yaitu guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini, serta memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang telah dibahas. Setelah itu peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan melakukan doa bersama.

2) Pertemuan 2

Tindakan siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada Selasa, 26 September 2023. Pada kegiatan awal, peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama, kemudian guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.

Pada kegiatan inti, peserta didik mengamati gambar-gambar hewan yang diperlihatkan dan dijelaskan oleh guru, kemudian guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang gambar-gambar yang diperlihatkan tersebut. Setelah selesai guru kemudian membagi peserta didik menjadi 6 kelompok yang heterogen, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik apa yang bisa kamu lakukan untuk memanfaatkan hewan sesuai dengan semangat *ika bina en pabolo*? Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya tentang pertanyaan tersebut. Guru

mempersiapkan hal-hal yang berhubungan dengan permainan turnamen kelompok yang akan dimainkan. Setelah itu, guru menjelaskan peraturan permainan, yaitu setiap kelompok akan berhadapan dengan satu kelompok. Setiap kelompok yang saling berhadapan, memilih seorang perwakilannya secara bergantian ke depan untuk bermain. Setiap perwakilan kelompok yang maju, akan memegang sebuah gambar hewan di atas kepalanya. Kemudian kedua pesertadidik akan berdiri saling membelakangi pada jarak tertentu. Guru akan menghitung mulai dari 1 sampai 3. Pada hitungan 1, setiap peserta didik melangkah 1 kali ke belakang, begitu juga dengan 2. Kemudian pada hitungan 3, keduanya berbalik saling berhadapan, kemudian melihat gambar hewan yang dipegang lawannya, kemudian menyebutkan termasuk golongan apakah hewan tersebut berdasarkan jenis makanannya. Peserta didik yang paling cepat dan tepat dalam menjawab, akan mendapatkan nilai. Bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi, akan memperoleh *reward*. Setelah permainan selesai, guru menambahkan atau menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas.

Pada kegiatan penutup, guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini, yaitu guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini, serta memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang telah dibahas.

Setelah itu, peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan melakukan doa bersama.

c. Observasi Siklus I

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti bertindak sebagai guru berkolaborasi dengan wali kelas VA sebagai observer.

Pada siklus I pertemuan 1, guru telah melaksanakan 12 dari 15 langkah pembelajaran yang telah direncanakan dalam lembar observasi. Hasil observasi siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada lampiran VII.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi proses kegiatan belajar peserta didik yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

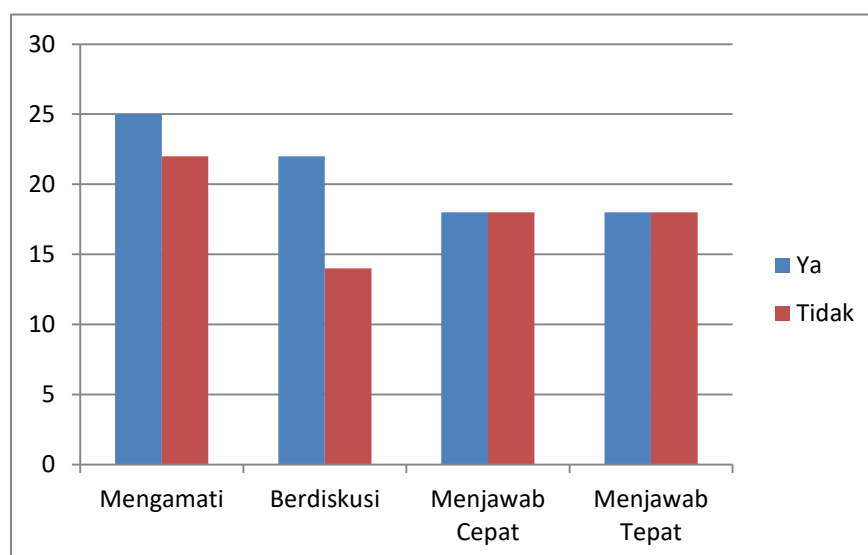
Pada pertemuan 1 indikator mengamati, peserta didik yang mengamati berjumlah 25 orang. Sedangkan 11 peserta didik tidak mengamati. Berdasarkan observasi, peserta didik belum mengamati disebabkan mereka tidak fokus selama video pembelajaran diputar dan sebagian bercerita dan bermain dengan teman di dekatnya.

Pada indikator berdiskusi, peserta didik yang melakukan kegiatan diskusi berjumlah 22 orang. Sedangkan 14 peserta didik lainnya belum aktif melakukan diskusi.

Pada indikator kecepatan menjawab soal, peserta didik yang cepat dalam menjawab soal sebanyak 18 orang. Sedangkan 18 peserta didik lain belum menjawab soal dengan cepat. Berdasarkan hasil observasi, hal ini terjadi karena sebagian peserta didik belum bisa menjawab soal secara cepat dengan baik ketika menjawab soal pada kurun waktu tertentu.

Pada indikator ketepatan menjawab soal, terdapat 18 peserta didik menjawab soal dengan tepat. Sedangkan 18 peserta didik belum menjawab soal dengan tepat.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut:



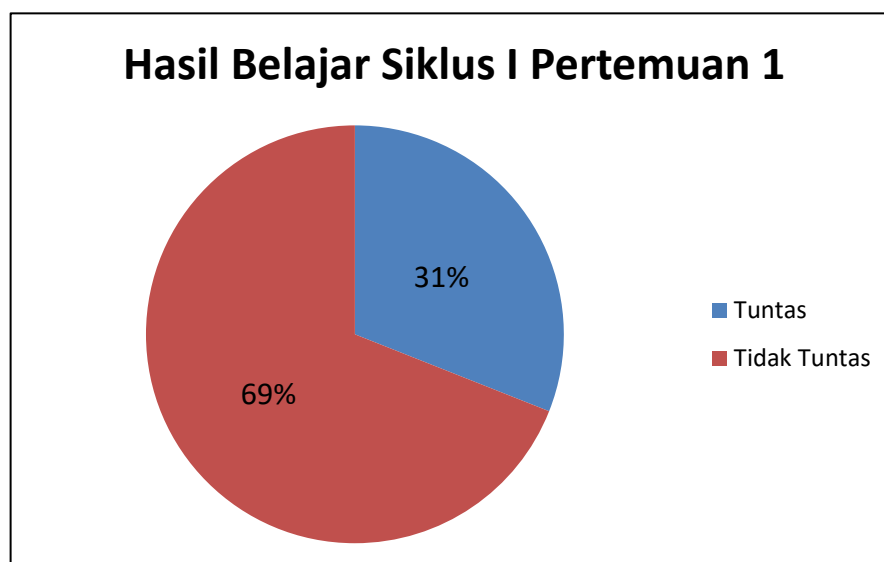
Gambar 4.2 – Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan hasil tes, diperoleh nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 30. Hasil tes dapat dilihat pada lampiran. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 72. Terdapat 11 peserta didik yang mencapai KKM dan 25 peserta didik lainnya belum mencapai KKM. Berikut rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan 1 peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu

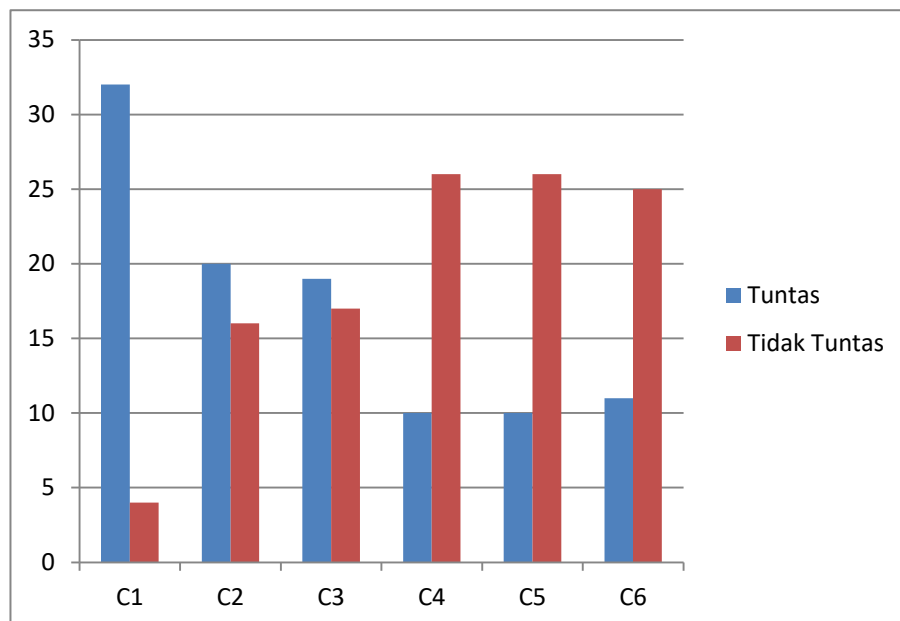
Tabel 4.2 - Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	< 72	Tidak Tuntas	25	69%
2	≥ 72	Tuntas	11	31%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat juga disajikan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 4.3 - Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1



Gambar 4.4 - Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa sebanyak 32 peserta didik atau 89% peserta didik mampu menjawab soal tes level kognitif C1 dengan benar. Sehingga dapat dinyatakan bahwa level kognitif C1 telah mencapai ketuntasan pada pertemuan ini. Pada level kognitif C2 terdapat 20 peserta didik atau 56% peserta didik yang mampu menjawab dengan benar. Berikutnya pada level kognitif C3, terdapat 19 peserta didik atau 53% menjawab soal dengan benar. Pada soal level kognitif C4, terdapat 10 peserta didik atau 28% menjawab dengan benar sama dengan C5 yang juga 28% peserta didik yang menjawab dengan benar. Terakhir, pada level kognitif C6, terdapat 11 peserta didik atau 31% peserta didik yang mampu menjawab benar.

Berdasarkan uraian dari diagram di atas, dapat dilihat bahwa pada pertemuan ini hasil belajar level kognitif yang mencapai ketuntasan adalah level kognitif C1.

3) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2

Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 2, guru telah menjalankan 13 dari 15 langkah pembelajaran yang telah direncanakan dalam lembar observasi. Tabel observasi aktivitas guru siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada lampiran VII.

4) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2

Pada pertemuan 2 indikator mengamati, terdapat 28 peserta didik yang mengamati gambar-gambar dan penjelasan yang diperlihatkan dan disampaikan oleh guru. Sedangkan 8 peserta didik lain tidak mengamatinya.

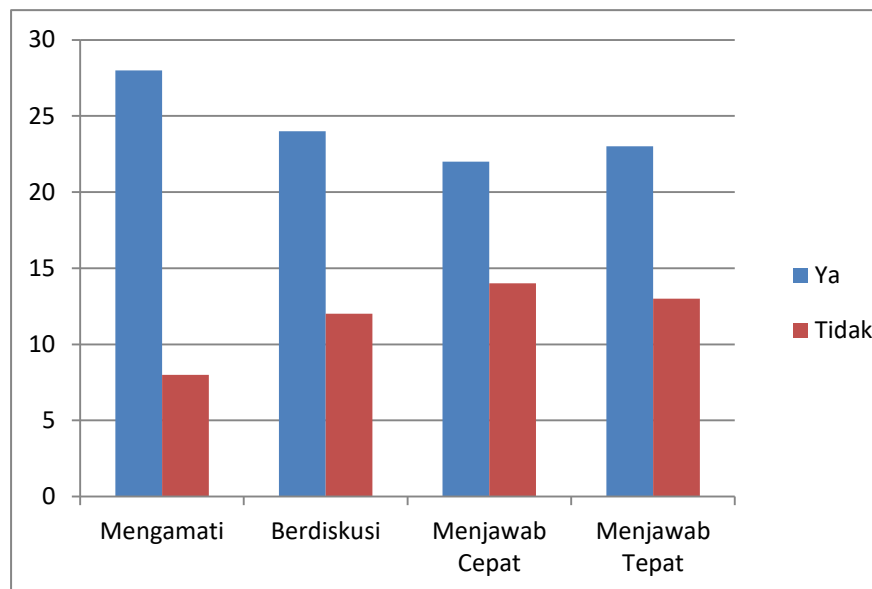
Pada indikator berdiskusi, sebanyak 24 peserta didik terlihat melakukan diskusi, Terjadi sedikit peningkatan dari pertemuan 1. Sedangkan 12 peserta didik masih belum melakukan diskusi.

Pada indikator kecepatan menjawab soal, peserta didik yang menjawab soal dengan cepat sebanyak 22. Orang. Sedangkan 14 peserta didik lain belum cepat dalam menjawab soal.

Pada indikator ketepatan menjawab soal, terdapat 23 peserta didik yang mampu menjawab soal dengan tepat. Sebanyak 13 peserta didik lain masih belum menjawab soal dengan tepat.

Hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dapat dinyatakan belum mencapai indikator keberhasilan tindakan yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, peneliti akan kembali melakukan pertemuan kegiatan pembelajaran dan pemberian instrumen hasil belajar. Pada siklus

selanjutnya diharapkan terjadi peningkatan pada peserta didik yang memiliki nilai kategori tuntas dan terjadi penurunan pada kategori tidak tuntas.



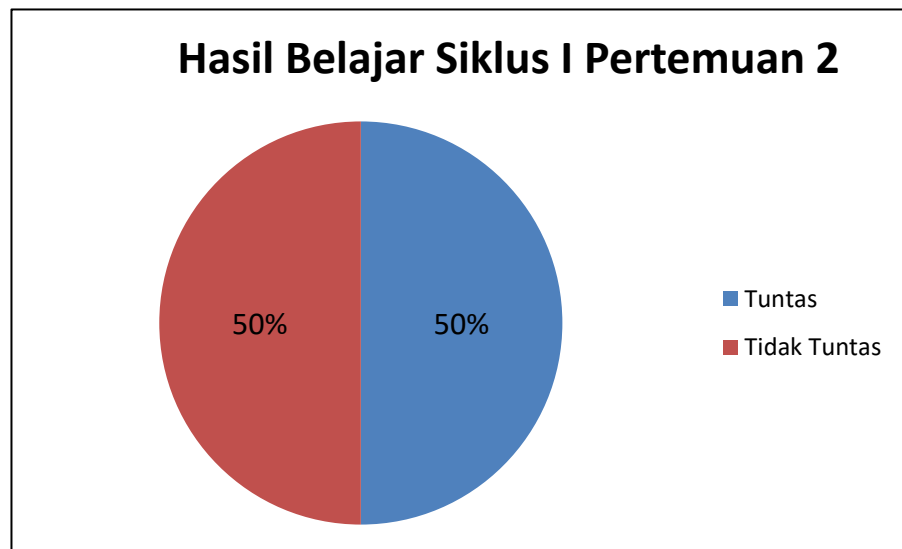
Gambar 4.5 - Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan hasil tes, diperoleh nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 40. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 72. Terdapat 18 peserta didik yang mencapai KKM dan 18 peserta didik lainnya belum mencapai KKM. Berikut rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan 1 peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya:

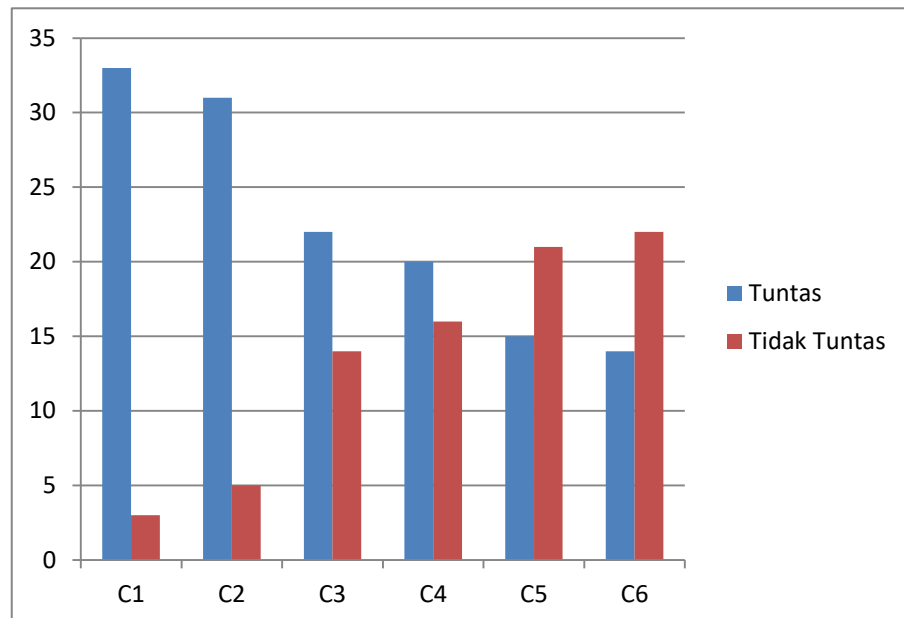
Tabel 4.3 - Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	< 72	Tidak Tuntas	18	50%
2	≥ 72	Tuntas	18	50%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan 2 dapat juga disajikan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 4.6 - Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2



Gambar 4.7 – Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat terdapat 33 peserta didik atau 92% peserta didik mampu menjawab soal level kognitif C1 dengan benar. Sebanyak 31 peserta didik atau 86% peserta didik menjawab soal level kognitif C2 dengan benar. 22 peserta didik atau 61% peserta didik menjawab soal C3 dengan benar. 20 peserta didik atau 56% peserta didik menjawab soal C4 dengan benar. 15 peserta didik atau 42% menjawab soal C5 dengan benar, dan 14 peserta didik atau 39% menjawab soal C6 dengan benar. Dapat dilihat bahwa pada pertemuan ini hasil belajar kognitif level C1 dan C2 tuntas.

d. Refleksi Siklus 1

1) Pertemuan 1

Pada saat pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1, peneliti mendapati beberapa hambatan. Hambatan tersebut yaitu:

- a) Terdapat 11 orang peserta didik tidak mengamati disebabkan mereka tidak fokus selama video pembelajaran diputar, bercerita serta bermain dengan teman di dekatnya.
- b) Ketika berdiskusi, 14 orang peserta didik belum bisa berdiskusi dengan tertib sesuai semangat *ika bina en pabolo* karena belum memahami cara berdiskusi dengan baik sehingga masih bercerita dan tidak ikut serta ketika kegiatan diskusi berlangsung. Akibatnya, suasana saat diskusi masih belum cukup kondusif.
- c) 18 orang peserta didik belum memahami materi yang disampaikan karena peserta didik tidak fokus ketika materi

disampaikan dan belum mampu menjawab soal dengan cepat dan tepat ketika diberi batas dalam kurun waktu tertentu serta berkompetisi dengan kelompok lain sehingga masih banyak peserta didik yang belum mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

- d) Hasil belajar kognitif level C2, C3, C4, C5, dan C6 belum mencapai ketuntasan.

Dengan adanya hal-hal tersebut yang peneliti dapati saat siklus I pertemuan 1, maka peneliti melakukan refleksi dengan melakukan beberapa perbaikan sebagai berikut:

- a) Menyampaikan materi pelajaran dengan mudah, yakni dengan mengaitkan materi tersebut ke dalam keseharian peserta didik
- b) Menjelaskan cara berdiskusi yang baik dan benar serta membimbing peserta didik ketika berdiskusi
- c) Meminimalisir hal-hal yang memperlambat proses kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh waktu yang lebih banyak saat melakukan permainan turnamen kelompok
- d) Mengganti kelompok belajar dan menempatkan peserta didik yang memiliki hasil belajar tuntas pada pertemuan sebelumnya berada dalam kelompok yang sama dengan peserta didik yang belum tuntas.

2) Pertemuan 2

Selama pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menjadi hambatan saat melaksanakan tindakan. Permasalahan tersebut yaitu:

- a) Masih terdapat 12 peserta didik yang belum mau mengeluarkan pendapatnya saat berdiskusi
- b) Masih terdapat 14 peserta didik yang kurang percaya diri ketika memainkan permainan turnamen dan bersaing dengan kelompok lain sehingga lambat dalam menjawab soal turnamen
- c) Hasil belajar kognitif level C3, C4, C5, dan C6 belum mencapai ketuntasan

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang peneliti temui pada siklus I pertemuan 2, maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sebagai berikut:

- a) Memberikan dorongan kepada peserta didik bahwasanya mengeluarkan pendapat saat berdiskusi itu akan membuat diri mereka dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran
- b) Memicu semangat dan rasa percaya diri peserta didik dengan memberikan *reward* berupa jajanan kepada kelompok yang berhasil menjadi pemenang dalam permainan turnamen kelompok pada pertemuan selanjutnya

- c) Menyebar secara merata peserta didik yang memiliki hasil belajar tuntas pada pertemuan sebelumnya menjadi satu kelompok dengan peserta didik yang belum tuntas

3. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Perencanaan siklus II pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada Oktober 2023. Peneliti melakukan persiapan seperti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan alat dan bahan lainnya seperti kertas HVS, lembar tes, dan lembar observasi peserta didik.

b. Tindakan Siklus II

1) Pertemuan 1

Tindakan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada 12 Oktober 2023. Peneliti berkolaborasi bersama wali kelas VA dalam melakukan tindakan. Pada tindakan yang dilakukan, wali kelas VA berperan sebagai observer, dan peneliti berperan sebagai guru. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan.

Kegiatan awal, peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama, kemudian guru menanyakan kabar dan memeriksa

kehadiran peserta didik, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.

Kegiatan inti, guru menjelaskan materi pelajaran dan sedikit membahas materi pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selanjutnya guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang heterogen. Kemudian guru bertanya kepada peserta didik apa yang akan kamu lakukan ketika mengetahui bahwa populasi hewan semakin berkurang di bumi *ika bina en pabolo*? Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya tentang pertanyaan yang telah diajukan guru dan dapat mencari informasi dari buku siswa atau sumber lain. Sementara itu, guru mempersiapkan perangkat permainan dan penjelasan permainan. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan semangat *ika bina en pabolo*. Peraturan permainannya yaitu setiap kelompok akan memperoleh selembar kertas dan sebuah surat yang berisi sebuah gambar hewan dan potongan kertas yang bertuliskan pernyataan tentang hewan. Setiap kelompok menempelkan pada selembar kertas tersebut pernyataan yang benar tentang hewan yang mereka peroleh. Kelompok yang berhasil menyelesaikan dengan cepat dan tepat, akan mendapat nilai tertinggi. Setelah selesai, guru menilai dan memberikan *reward* berupa jajanan kepada kelompok pemenang.

Kegiatan penutup, guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran. Lalu peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama.

2) Pertemuan 2

Tindakan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada 19 Oktober 2023. Peneliti berkolaborasi bersama wali kelas VA dalam melakukan tindakan. Pada tindakan yang dilakukan, wali kelas VA berperan sebagai observer, dan peneliti berperan sebagai guru. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan.

Kegiatan awal, peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama, kemudian guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.

Kegiatan inti, guru menyampaikan materi pelajaran dan mengingatkan sedikit materi sebelumnya, kemudian guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Setelah itu, guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang heterogen. Kemudian guru memberikan pertanyaan hewan apa yang pernah kamu temui di bumi *ika bina en pabolo* dan bagaimana cara berinteraksi dengan hewan tersebut? Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya tentang pertanyaan tersebut dan dapat mencari informasi dari buku siswa atau

sumber lain. Sementara itu, guru mempersiapkan perangkat permainan kelompok. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan semangat *ika bina en pabolo*. Peraturannya adalah setiap kelompok akan memperoleh selembar kertas dan sebuah kartu. Kartu tersebut berisi potongan-potongan soal tentang materi yang telah dipelajari. Setiap kelompok akan diberikan waktu dalam menjawabnya di kertas selembar tersebut. Bagi kelompok yang menjawab paling cepat dan tepat, akan memperoleh nilai tertinggi. Setelah permainan selesai, guru memberikan nilai dan memberikan *reward* berupa jajanan kepada kelompok pemenang. Setelah itu, guru menambahkan atau menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas.

Pada kegiatan penutup, guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini. Guru meminta peserta didik menyimpulkan materi pelajaran dan guru memberikan kembali pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan. Setelah itu, peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan melakukan doa bersama.

c. Observasi Siklus II

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan 1, guru telah melaksanakan 15 dari 15 langkah pembelajaran yang telah direncanakan dalam lembar observasi yang dapat dilihat pada lampiran VII.

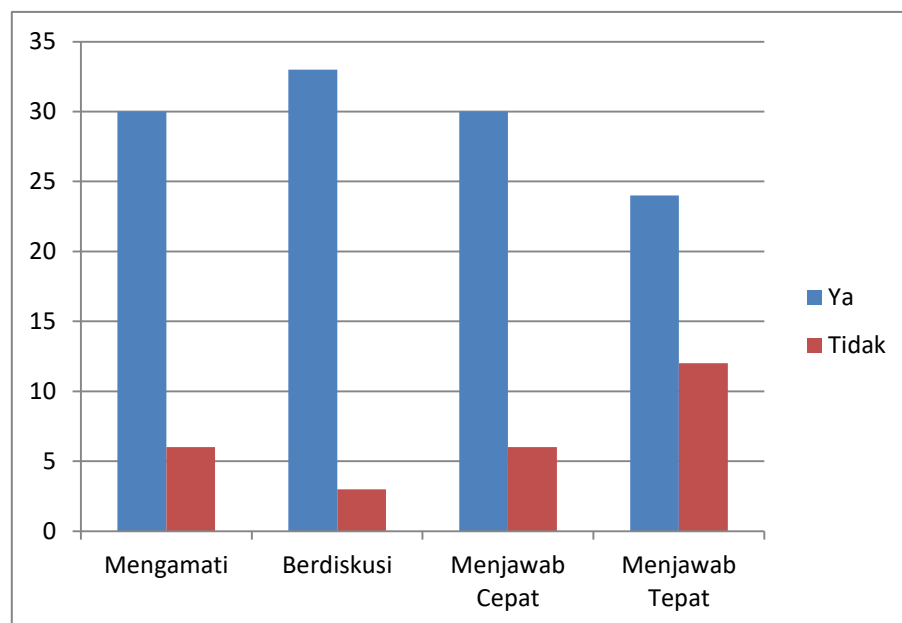
2) Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1

Pada pertemuan 1 indikator mengamati, peserta didik yang mengamati penjelasan berjumlah 30 orang. Sedangkan 6 peserta didik tidak mengamati. Berdasarkan observasi, peserta didik belum mengamati dengan baik disebabkan mereka tidak fokus selama guru menjelaskan, mereka sibuk sendiri dengan aktivitasnya masing-masing.

Pada indikator berdiskusi, peserta didik yang berdiskusi dengan aktif berjumlah 33 orang. Sedangkan 3 peserta didik lainnya tidak aktif berdiskusi.

Pada indikator kecepatan menjawab soal, peserta didik yang cepat dalam menjawab soal sebanyak 30 orang. Sedangkan 6 lainnya tidak menjawab soal dengan cepat. Berdasarkan hasil observasi, hal ini terjadi karena sebagian peserta didik tersebut berfokus pada tim lawan ketika menjawab soal, sehingga mereka kurang berfokus pada kelompoknya sendiri.

Pada indikator ketepatan menjawab soal, terdapat 24. Sedangkan 12 tidak menjawab soal dengan tepat. Berdasarkan hasil observasi, ini disebabkan karena peserta didik terburu-buru mengejar waktu ketika mengerjakan soal, sehingga masih terdapat jawaban yang tidak tepat.



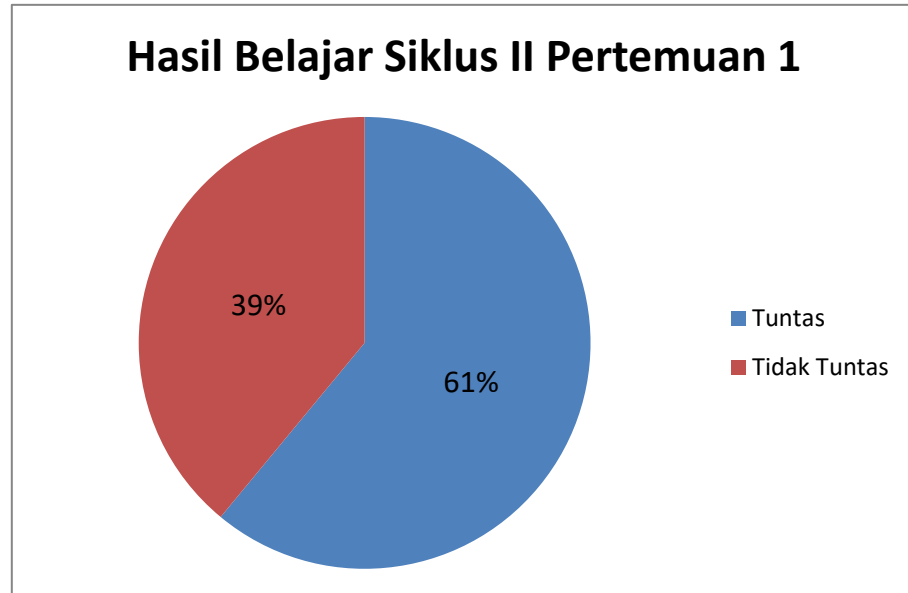
Gambar 4.8 - Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan hasil tes, diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Terdapat 22 peserta didik yang mencapai KKM dan 14 peserta didik lainnya belum mencapai KKM. Berikut rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan 1 peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya:

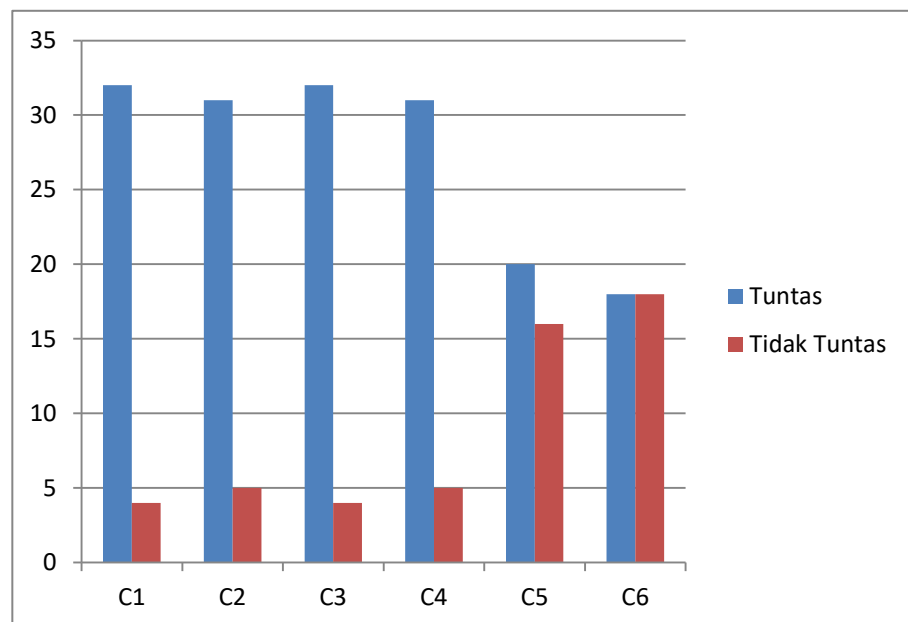
Tabel 4.4 - Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	< 72	Tidak Tuntas	14	39%
2	≥ 72	Tuntas	22	61%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil belajar peserta didik siklus II pertemuan 1 dapat disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4.9 – Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1



Gambar 4.10 - Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa sebanyak 32 peserta didik atau 89% menjawab soal kognitif C1 dengan benar. 31 peserta didik atau 86% peserta didik menjawab soal kognitif C2 dengan benar. Pada soal kognitif C3, terdapat 32 peserta didik atau 89% menjawab dengan benar. 31 peserta didik atau 86% menjawab dengan benar soal kognitif C4. Pada soal C5 terdapat 20 peserta didik atau 56% peserta didik menjawab dengan benar dan 18 peserta didik atau 50% peserta didik menjawab soal C6 dengan benar. Pada pertemuan ini hasil belajar kognitif yang tuntas adalah C1, C2, C3, dan C4.

3) Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan 2, guru telah menjalankan 15 dari 15 langkah pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya pada lembar observasi. Hasil observasi terdapat pada lampiran.

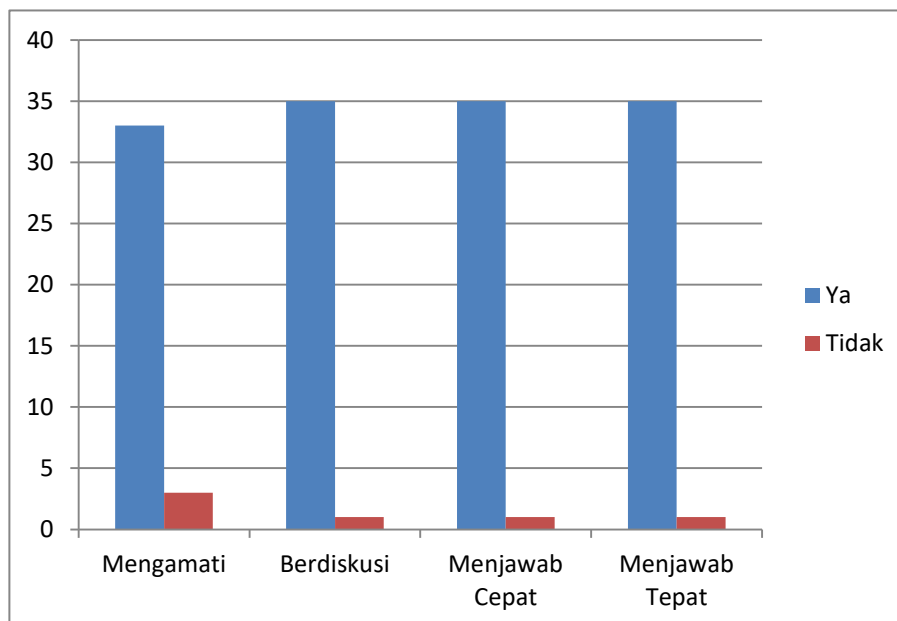
4) Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2

Pada pertemuan 2 indikator mengamati, terdapat 33 peserta didik yang mengamati penjelasan guru.

Pada indikator berdiskusi, sebanyak 35 peserta didik terlihat melakukan diskusi, dan 1 peserta didik tidak melakukan diskusi.

Pada indikator kecepatan menjawab soal, peserta didik yang cepat dalam menjawab soal sebanyak 35 orang.

Pada indikator ketepatan menjawab soal, terdapat 35 peserta didik yang mampu menjawab soal dengan tepat.



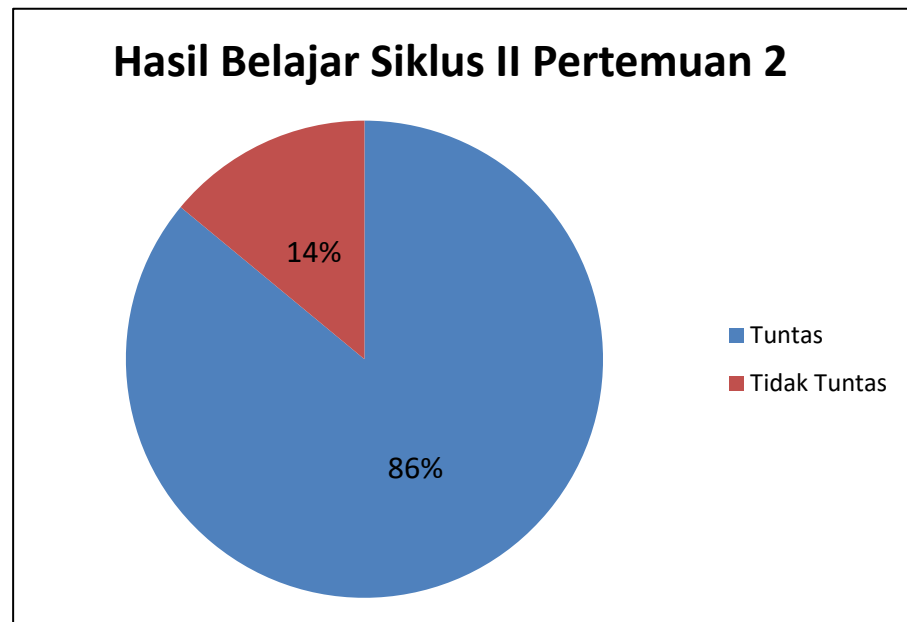
Gambar 4.11 – Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan hasil tes, diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 72. Terdapat 31 peserta didik yang mencapai KKM dan 5 peserta didik lainnya belum mencapai KKM. Berikut rekapitulasi hasil belajar siklus II pertemuan 2 peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya:

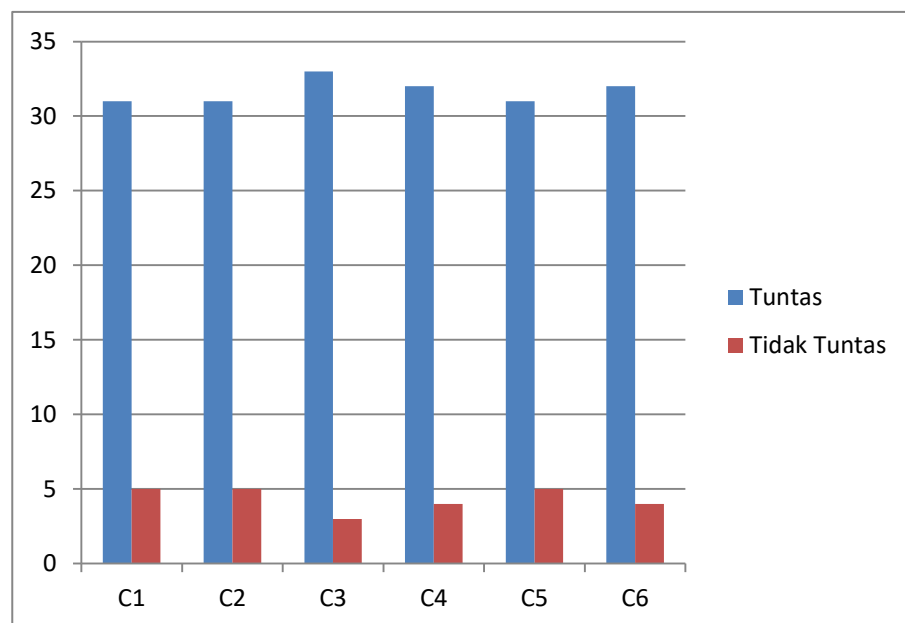
Tabel 4.5 - Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	< 72	Tidak Tuntas	5	14%
2	≥ 72	Tuntas	31	86%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil belajar peserta didik siklus II pertemuan 2 dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4.12 - Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2



Gambar 4.13 - Hasil Belajar Peserta Didik Level Kognitif C1-C6

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa terdapat 31 peserta didik atau 86% menjawab soal C1 dengan benar. 31 Peserta didik atau 86% menjawab C2 dengan benar. 33 atau 92% peserta didik menjawab soal C3 dengan benar. 32 peserta didik atau 89% menjawab soal C4 dengan benar. 31 peserta didik atau 86% menjawab soal C5

dengan benar. 32 peserta didik atau 89% menjawab soal C6 dengan benar. Berdasarkan hasil belajar pada siklus II pertemuan 2, Hasil belajar level kognitif C1 sampai C6 telah mencapai ketuntasan.

d. Refleksi Siklus II

1) Pertemuan 1

Selama pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1, peneliti masih mendapati hambatan, yaitu:

- a) Masih terdapat 12 peserta didik yang belum menjawab soal dengan tepat dalam kegiatan permainan turnamen kelompok
- b) Hasil belajar level kognitif C5 dan C6 belum mencapai ketuntasan

Dengan mendapati hambatan seperti di atas, maka peneliti melakukan refleksi dengan melakukan hal-hal berikut:

- a) Menempatkan peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat ketika melaksanakan permainan turnamen kelompok ke dalam kelompok yang sama dengan peserta didik yang belum mampu menjawab pertanyaan dengan tepat
- b) Memberikan *reward* kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan turnamen kelompok
- c) Memberikan permainan turnamen kelompok yang berisi pertanyaan-pertanyaan akademis dengan level kognitif mulai dari C1 hingga C6

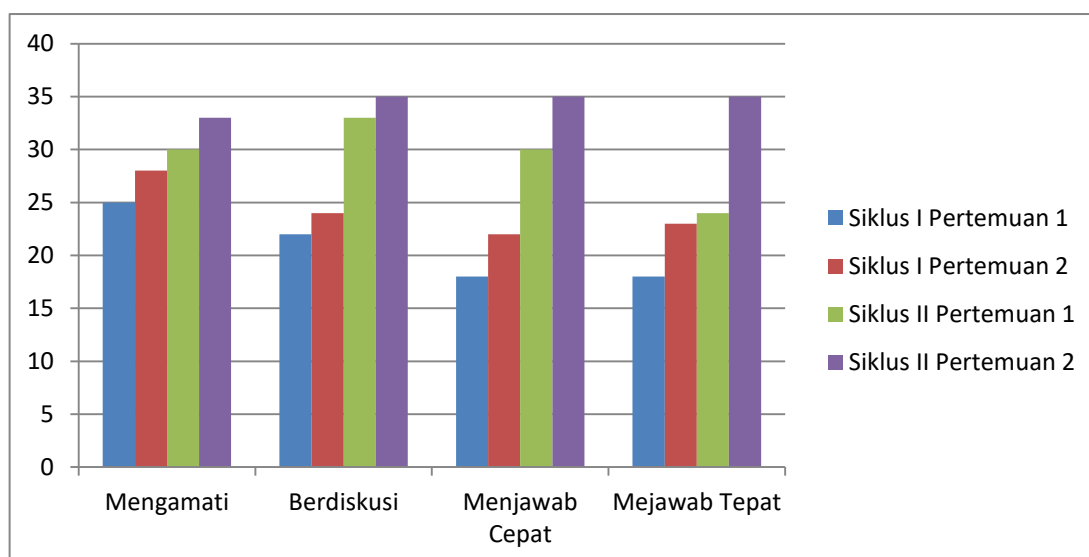
2) Pertemuan 2

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan 2, terdapat peningkatan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal di mana terdapat 31 peserta didik atau 86% memiliki hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72. Selanjutnya jika dilihat ketuntasan belajar klasikal dari level kognitif C1-C6, juga terjadi peningkatan. Level kognitif C1, C2 dan C5, sebanyak 31 atau 86% peserta didik tuntas. Level kognitif C3 sebanyak 33 atau 92% peserta didik tuntas dan untuk level kognitif C6, sebanyak 32 atau 89% peserta didik tuntas. Dengan hasil ini, peningkatan hasil belajar kognitif C1-C6 telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini dinyatakan cukup sampai siklus II pertemuan 2.

Tabel 4.6 – Hasil Belajar Peserta Didik Tiap Siklus

No	Nama Peserta Didik	Nilai			
		Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Siklus II Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2
1.	Abdul Aziz	70	60	70	80
2	Abdul Malik	90	90	90	100
3	Aditya Hamda	40	70	90	100
4	Aidil Pratama	40	50	90	80
5	Al Fahry	70	80	80	100
6	Al Haq-ly Sirait	80	80	90	90
7	Aldy Pratama	50	60	70	90
8	Alya Syakila	80	90	100	90
9	Aqifa Ardinda	60	80	70	100
10	Arif Sidik Rambe	50	70	70	90
11	Arif Syahputra	40	60	60	70
12	Aulia Fitri Harahap	90	90	100	100
13	Aura Celia	80	90	90	100
14	Avika Zahara	50	70	70	100

15	Azura Anggraini	40	50	70	90
16	Cahaya Azura	80	80	90	100
17	Cahaya Febriana	70	60	70	90
18	Chairil Amri	40	50	50	60
19	Daffa Ramadhan	60	80	90	100
20	Dinda Rahayu	80	70	90	90
21	Dwiana Aulia	90	90	90	100
22	Dzaky Hakim	50	90	100	100
23	Hafizh Al Rasyid	80	90	90	100
24	M Alka Al Anshor	70	80	90	100
25	Miftahul Jannah	70	70	80	90
26	Muhammad Doli	80	80	100	100
27	Najwa Akila	60	90	80	100
28	Nur Intan Dwi	40	90	90	100
29	Nurhalijah Daulay	60	60	60	70
30	Nurkhalijah Siregar	40	60	50	70
31	Pikri Prastia	30	70	70	90
32	Raisya Irawan	60	90	100	100
33	Raja Luthfi Alazmi	40	50	70	80
34	Rakha Al Maisan	80	90	90	90
35	Rehan Pariaman	40	40	50	60
36	Sutra Tjipta	50	70	90	90
Jumlah		2.200	2.640	2.900	3.260
Rata-Rata		61,11	73,33	80,5	90,5
Ketuntasan Klasikal		31%	50%	61%	86%



Gambar 4.14 – Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan II

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VA SDN 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu pada ranah kognitif. Penelitian oleh Desi Puspitasari, dkk, yang berjudul "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Benda dan Sifatnya melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD*", pada kesimpulan penelitian tersebut menerangkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Mulai dari prasiklus ketuntasan hanya 28% sampai pada siklus II menjadi 89%.

Penelitian oleh Magrina dan Taurusia dan Ramalis Hakim, yang berjudul "*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaent (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak.*" Penelitian ini berkesimpulan bahwa terjadi peningkatan pada aktivitas siswa mulai dari siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata 64,28% menjadi 92,86% pada siklus II pertemuan 2, dan juga terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata 60,00 pada siklus I pertemuan 1 menjadi 86,25 pada siklus II pertemuan 2.

Penelitian tindakan yang peneliti laksanakan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VA Sekolah Dasar

Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu dengan penerapan model *Teams Games Tournamen* berbasis *ika bina en pabolo*. Dapat dilihat bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Pada siklus I pertemuan 1 terdapat 31% ketuntasan klasikal. Pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 50%. Pada siklus II pertemuan 1, ketuntasan klasikal mencapai 61%, dan pada siklus II pertemuan 2 kembali meningkat menjadi 86%. Penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang relevan. Perbedaannya terletak pada variabel X_2 . Penelitian yang peneliti laksanakan berbasis kearifan lokal yaitu *ika bina en pabolo*. Pada pelaksanaan penelitian, peserta didik lebih mengenal, mencintai, dan memajukan daerah tempat tinggalnya yaitu Kabupaten Labuhanbatu. Sebab, penerapan model TGT berbasis *ika bina en pabolo* ini menyadarkan peserta didik untuk mengetahui bahwa daerah mereka memiliki semboyan yang mengandung semangat yang sangat baik dan juga sejalan dengan model pembelajaran yang peneliti terapkan. Oleh karena itu, peserta didik lebih memahami dan dapat menerapkan semangat dari semboyan *ika bina en pabolo* yaitu bersama-sama membangun Labuhanbatu menjadi lebih baik sesuai dengan kemampuan masing-masing mulai dari lingkup yang kecil, yaitu ruang kelas melalui model TGT. Hal tersebut terlihat pada saat penerapan model TGT, peserta didik dari tiap kelompok bahu-membahu memberikan yang terbaik bagi kelompoknya sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing dan bersaing secara sehat dengan kelompok lain untuk menjadi yang terbaik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dan subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran yang berjalan secara berkelompok cukup mengalami kendala di awal, di mana tidak semua peserta didik bersedia menerima anggota kelompoknya yang telah guru tetapkan.
2. Pada saat permainan turnamen kelompok berlangsung, membutuhkan usaha yang lebih untuk mengatasi suasana kelas karena keterlibatan peserta didik secara langsung dan keseluruhan berpotensi menimbulkan keributan di dalam kelas.
3. Soal tes kognitif level C5, dan C6 merupakan level kognitif yang paling sulit bagi peserta didik sehingga guru harus melakukan penjelasan dan pelatihan secara berulang setiap pertemuan agar peserta didik mampu memahaminya.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis *ika bina en pabolo* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Terlihat pada tahap siklus I pertemuan 1, hanya 31% peserta didik yang mencapai KKM. Pada siklus I pertemuan 2, terdapat 50% peserta didik yang mencapai KKM. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 61% peserta didik yang mencapai KKM, dan meningkat lagi menjadi 86% peserta didik yang mencapai KKM. Hal ini terjadi melalui keterlibatan peserta didik secara langsung dan keseluruhan dalam proses pembelajaran, penempatan peserta didik yang heterogen terutama berdasarkan hasil belajar pada setiap pertemuan, permainan turnamen kelompok dengan soal akademik yang diikuti peserta didik dengan antusias dan penyampaian materi pelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka.

B. Saran

Penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas VA, maka disarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Guru

Penerapan model *Teams Games Tournament* alangkah baiknya diaplikasikan dalam pembelajaran IPA menyajikan topik pembelajaran yang akan dibahas dalam materi dan mengemasnya ke dalam sebuah permainan yang menarik kemauan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah alangkah baiknya konsisten dalam memfasilitasi, melengkapi, dan terus mengembangkan segala hal yang dibutuhkan untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *student centered* lainnya.

3. Bagi Peneliti

Peneliti mendatang yang akan melakukan penelitian terkait dengan model *Teams Games Tournament* alangkah baiknya mengembangkan penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas, seperti dengan menggabungkan dengan model pembelajaran lain, atau dengan memodifikasi permainan turnamen sehingga terjadi pembaruan.

4. Bagi Peserta Didik

Dengan penerapan nilai-nilai kearifan lokal di dalam kelas seperti semangat ika bina en pabolo, peneliti menyarankan dan berharap peserta

didik dapat pula menerapkan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka khususnya sebagai masyarakat Labuhanbatu dan umumnya sebagai warga negara Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Malik Iskandar. *Monograf: Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar*,. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021.
- Ahmad Nizar Rangkuti,. “Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan,” hlm. 59. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Ahmad Nizar Rangkuti. “Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan,” hlm. 62. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Ai Solihah. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal SAP 1* hlm. 48 (Agustus 2016): 1.
- . “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal SAP 1*, Agustus 2016, hlm.48.
- Angela Herlina Londa, dkk. “Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA.” *Journal of Elementary School (JOES)*, 1, no. 2 (2018): hlm. 115.
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati. “Metodologi Pembelajaran IPA.” Jakarta, t.t.
- Asriana Harahap. “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Keterampilan Proses Sains Melalui Metode Outdoor Study.” *jurnal prosiding konferensi integrasi interkoneksi islam dan sains 1* (September 2018): 33–38.
- Ayutin. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Praktikum Sifat Sistem Penyangga Dalam Minuman Berdasarkan Inkuiri Terbimbing.” Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- Desi Puspita Sari, dkk. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Benda dan Sifatnya melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budh* 6, no. 2 (Januari 2023): hlm. 125.
- Duta Damai Sumut. “Memaknai Falsafah Ika Bina En Pabolo sebagai Prinsip untuk Berkolaborasi,” 2020. (<https://dutadamaisumut.id/memaknai-falsafah-ika-bina-en-pabolo-sebagai-prinsip-untuk-berkolaborasi/>),.
- . “Memaknai Falsafah Ika Bina En Pabolo sebagai Prinsip untuk Berkolaborasi,” t.t. ,” <https://dutadamaisumut.id/memaknai-falsafah-ika-bina-en-pabolo-sebagai-prinsip-untuk-berkolaborasi/>.
- Endang Sri Wahyuni. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*,. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Eva Maghfiroh, Syamsul Arifin. “Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Memudahkan Pembelajaran IPA terhadap Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (Oktober 2021): hlm. 226.

- Farida Nur Kurmala. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika, 2016.
- Hikmah Auliyah, dkk. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Hidden Chart dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan Kelurahan Perbutulan Kabupaten Cirebon.” *Action Research Journal Indonesia* 4, no. 1 (Maret 2022): hlm. 71-76.
- I Made Alit Mariana dan Wandy Praginda. *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*. 2009 ed. hlm. 15-17. Bandung: PPPPTK IPA, t.t.
- I Putu Ade Andre Payadnya. “Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK),” hlm. 95. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2022.
- Ina Magdalena, dkk. “Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan,.” *Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (Agustus 2021): hlm. 205.
- Jusrianto, dkk. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament SDN 256 Bonepate Kecamatan Nuha.” *Jurnal Kependidikan* 10, no. 3 (November 2021): hlm. 281. Kabupaten Labuhanbatu. “Profil Kabupaten Labuhanbatu,” t.t.
- Kementrian Agama RI. “Al-quran dan Terjemahnya.” Garut, 2017.
- Kusnandar. “Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013,” 130. Jakarta: Raja Grapindo Persada, 2013.
- Magrina Taurusia dan Ramalis Hakim. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak.” *Jurnal Education and development*, Februari 2022, hlm. 199.
- Maulana Arafat, dkk. *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*,. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Media Nasional Target Kasus. “Dr. Jupriman, S.Pd., M.Hum Doktor Linguistik Pertama di Kabupaten Labuhanbatu,” t.t. ,” <https://mediatargetkasus.com>.
- Meilani Bakti Hartanti. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas II Semester II SD Negeri 03 Kebondalem Tahun Pelajaran 2017/2018.” *Dialektika FKIP* 5, no. 1 (Mei 2021): hlm. 129-134.
- Muh Fitrah dan Luthfiah. “, Metode Penelitian:: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus,” hlm. 93. Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Muhammad Asrori,. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima, 2019.
- Nikolaus Duli. “Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS,” hlm. 109. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Ochteria Friskilia dan Hendri Winata. “Regulasi Diri (Pengaturan Diri) sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3 3, no. 1 (Januari 2018).
- Shilphy A. Octavia. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

- . “Model-Model Pembelajaran,” hlm. 59. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Siti Rochmana dan Ma’as Shobirin. “Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya.” *Elementary 3*, Desember 2017, hlm. 93.no. 2.
- Sumardi. “Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar,” hlm. 52. Yogyakarta: Deepublis, 2020.
- Widi Noorfaedah. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan pada Materi Sumber Daya Alam.” *Jurnal Ilmiah Nasional 4*, no. 3 (Desember 2022): 134.
- Wina Sanjaya. *Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2006.
- . “Penelitian Tindakan Kelas,” hlm. 43-44. Jakarta: Kencana, 2009.
- . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 68., 2006.
- . “Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,” hlm 64. Jakarta: Kencana, 2006.
- Wisnu D. Yudianto, dkk. “Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK,,” *Journal of Mechanical Engineering Education 1* (Desember 2014): hlm. 324.

Lampiran I

NILAI ULANGAN PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Kelas/ Semester : VA/I

Mata Pelajaran : IPA

Tahun Ajaran : 2023/2024

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	Abdul Azis	40	Tidak Tuntas
2.	Abdul Malik	60	Tidak Tuntas
3.	Aditya Hamda	45	Tidak Tuntas
4.	Aidil Pratama	40	Tidak Tuntas
5.	Al Fahry	80	Tuntas
6.	Al Haq-ly Sirait	80	Tuntas
7.	Aldy Pratama	40	Tidak Tuntas
8.	Alya Syakila	70	Tidak Tuntas
9.	Aqifa Ardinda	40	Tidak Tuntas
10.	Arif Sidik Rambe	75	Tuntas
11.	Arif Syahputra	40	Tidak Tuntas
12.	Aulia Fitri Harahap	40	Tidak Tuntas
13.	Aura Celia	45	Tidak Tuntas
14.	Avika Zahara	50	Tidak Tuntas
15.	Azura Anggraini	55	Tidak Tuntas
16.	Cahaya Azura	60	Tidak Tuntas
17.	Cahaya Febriana	40	Tidak Tuntas
18.	Chairil Amri	40	Tidak Tuntas
19.	Daffa Ramadhan	80	Tuntas
20.	Dinda Rahayu	45	Tidak Tuntas
21.	Dwiana Aulia	75	Tuntas
22.	Dzaky Hakim	75	Tuntas
23.	Hafizh Al Rasyid	75	Tuntas
24.	M Alka Al Anshor	65	Tidak Tuntas
25.	Miftahul Jannah	40	Tidak Tuntas
26.	Muhammad Doli	60	Tidak Tuntas
27.	Najwa Akila	45	Tidak Tuntas
28.	Nur Intan Dwi	65	Tidak Tuntas
29.	Nurhalijah Daulay	40	Tidak Tuntas

30.	Nurkhalijah Siregar	65	Tidak Tuntas
31.	Pikry Prastia	40	Tidak Tuntas
32.	Raisya Irawan Sagala	55	Tidak Tuntas
33.	Raja Luthfi Alazmi	40	Tidak Tuntas
34.	Rakha Al Maisan	65	Tidak Tuntas
35.	Rehan Pariaman	40	Tidak Tuntas
36.	Sutra Tjipta Laksana	45	Tidak Tuntas

Rantauprapat, 2023
Guru Kelas VA

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP. 19820125 201401 2001

Lampiran II

Siklus I

Pertemuan ke- 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Kelas/Semester : VA/I

Tema : 5

Sub Tema : 1

Muatan Terpadu : IPA

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5. Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1. Menganalisis Penggolongan Hewan Berdasarkan jenis makanannya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati materi yang disajikan, peserta didik mampu mengetahui jenis makanan hewan.
2. Dengan menyimak dan mencermati penjelasan, peserta didik mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan penjelasan secara tepat.
3. Dengan membuat catatan, peserta didik mampu menyebutkan golongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
4. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, peserta didik mampu memahami cara menjaga kelestarian hewan sesuai dengan semangat ika bina en pabolo.

D. Materi Pembelajaran

1. Jenis makanan hewan dan penggolongan hewan berdasarkan makanannya
2. Menjaga kelestarian hewan sesuai semangat Ika Bina En Pabolo

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Metode : Tanya jawab, diskusi, ceramah.

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku Siswa SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
3. Video pembelajaran tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dan gambar-gambar hewan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama.❖ Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.	10 menit
Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">❖ Guru menampilkan video pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya (https://youtu.be/hh9Fq-eDDmE)	40 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang video pembelajaran tersebut. <p>Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, setiap kelompok berisi 6 orang peserta didik yang heterogen. ❖ Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik bagaimana cara menjaga kelestarian hewan sesuai dengan semangat ika bina en pabolo? ❖ Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya tentang pertanyaan yang telah diajukan oleh guru dan peserta didik bisa mencari informasi dari buku siswa atau sumber lainnya. ❖ Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok. ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik agar mengikuti permainan sesuai semangat ika bina en pabolo. ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai. ❖ Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang. ❖ Guru menambahkan atau menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas. 	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. ❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan melakukan doa bersama. 	<p style="text-align: center;">10 menit</p>

H. Penilaian Pengetahuan

Skor penilaian : 0 – 100

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

Guru Kelas

Rantauprapat, September 2023
Peneliti

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Hilal Fajar Hasibuan
NIM 1920500003

Kepala Sekolah

Ade Mayrika Hutagalung, S.Pd.SD
NIP. 19800424 200604 2009

Siklus I

Pertemuan ke- 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Kelas/Semester : VA/I

Tema : 5

Sub Tema : 1

Muatan Terpadu : IPA

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
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 (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5. Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1. Menganalisis Penggolongan Hewan Berdasarkan jenis makanannya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati materi yang disajikan, peserta didik mampu mengenal hewan herbivora, karnivora dan omnivora.
2. Dengan menyimak dan mencermati penjelasan, peserta didik mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan penjelasan secara tepat.
3. Dengan membuat catatan, peserta didik mampu menggolongkan hewan yang termasuk ke dalam kelompok herbivora, karnivora dan omnivora.
4. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, peserta didik mampu memanfaatkan hewan herbivora, karnivora dan omnivora yang ada di bumi ini dengan baik.

D. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui hewan herbivora, karnivora dan omnivora
2. Memanfaatkan hewan yang ada di bumi ini dengan baik

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Metode : Tanya jawab, diskusi, ceramah.

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku Siswa SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
3. Gambar-gambar hewan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama.❖ Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.	10 menit

Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memperlihatkan gambar-gambar hewan dan menjelaskan tentang hewan tersebut sesuai materi. ❖ Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang gambar yang ditunjukkan oleh guru. <p>Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 peserta didik yang heterogen. ❖ Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik apa saja yang bisa kamu lakukan untuk memanfaatkan hewan herbivora yang ada di bumi ika bina en pabolo? ❖ Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya mengenai pertanyaan yang telah diajukan guru dan dapat mencari informasi dari buku siswa atau sumber lainnya. ❖ Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok. ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan meminta peserta didik agar mengikuti permainan sesuai semangat ika bina en pabolo. ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai. ❖ Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang ❖ Guru menambahkan atau menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas. 	40 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. ❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan melakukan doa bersama. 	10 menit

H. Penilaian Pengetahuan

Skor penilaian : 0 – 100

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

Guru Kelas

Rantauprapat, September 2023
Peneliti

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Hilal Fajar Hasibuan
NIM 1920500003

Kepala Sekolah

Ade Mayrika Hutagalung, S.Pd.SD
NIP. 19800424 200604 2009

Siklus II

Pertemuan ke- 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Kelas/Semester : VA/I

Tema : 5

Sub Tema : 1

Muatan Terpadu : IPA

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
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 (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5. Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1. Menganalisis Penggolongan Hewan Berdasarkan jenis makanannya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati materi yang disajikan, peserta didik mampu menemukan perbedaan fisik antara hewan karnivora dan omnivora
2. Dengan menyimak dan mencermati penjelasan, peserta didik mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan penjelasan secara tepat.
3. Dengan membuat catatan, peserta didik mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan benar.
4. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, peserta didik mampu menjaga populasi hewan karnivora dan omnivora di bumi ika bina en pabolo.

D. Materi Pembelajaran

1. Mengenal hewan karnivora dan omnivora
2. Menjaga populasi hewan di bumi ika bina en pabolo

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Metode : Tanya jawab, diskusi, ceramah.

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku Siswa SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru.❖ Guru berdoa bersama peserta didik.❖ Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.	10 menit

Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan materi pelajaran dan mengingatkan sedikit tentang pelajaran sebelumnya. ❖ Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang gambar yang ditunjukkan oleh guru. <p>Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 peserta didik yang heterogen. ❖ Guru bertanya kepada peserta didik apa yang akan kamu lakukan ketika mengetahui bahwa populasi hewan semakin berkurang di bumi ika bina en pabolo? ❖ Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya tentang pertanyaan yang telah diajukan oleh guru dan dapat mencari informasi dari buku siswa atau sumber lainnya. ❖ Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok. ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik agar mengikuti permainan sesuai semangat ika bina en pabolo. ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai. ❖ Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang ❖ Guru menambahkan atau menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas. 	40 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. ❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru melakukan doa bersama. 	10 menit

H. Penilaian Pengetahuan

Skor penilaian : 0 – 100

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

Guru Kelas Rantauprapat, Oktober 2023
Peneliti

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Hilal Fajar Hasibuan
NIM 1920500003

Kepala Sekolah

Ade Mayrika Hutagalung, S.Pd.SD
NIP. 19800424 200604 2009

Siklus II

Pertemuan ke- 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Kelas/Semester : VA/I

Tema : 5

Sub Tema : 1

Muatan Terpadu : IPA

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
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 (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5. Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1. Menganalisis Penggolongan Hewan Berdasarkan jenis makanannya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati materi yang disajikan, peserta didik mengetahui struktur gigi hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Dengan menyimak dan mencermati penjelasan, peserta didik mampu membuat pertanyaan sehubungan dengan penjelasan dengan tepat.
3. Dengan membuat catatan, peserta didik mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan benar dan menjaga kelestariannya.
4. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, peserta didik memahami cara menjaga dan memanfaatkan kekayaan alam di bumi kita.

D. Materi Pembelajaran

1. Struktur gigi hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Berinteraksi dengan berbagai jenis hewan

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Metode : Tanya jawab, diskusi, ceramah.

F. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Guru SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku Siswa SD/MI Kelas V, Tema 5 *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan berdoa bersama.❖ Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.	10 menit
Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">❖ Guru menjelaskan materi pelajaran dan	40 menit

	<p>mengingatkan sedikit materi sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. <p>Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 peserta didik yang heterogen. ❖ Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik hewan apa yang pernah kamu temui di bumi ika bina en pabolo dan bagaimana cara berinteraksi dengan hewan tersebut? ❖ Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya tentang pertanyaan yang telah diajukan guru dan dapat mencari informasi dari buku siswa atau sumber lainnya. ❖ Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok. ❖ Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik agar mengikuti permainan sesuai semangat ika bina en pabolo. ❖ Guru mengontrol jalannya permainan dari awal hingga selesai. ❖ Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang. ❖ Guru menambahkan atau menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. ❖ Peserta didik mengucapkan salam kepada guru dan melakukan doa bersama. 	10 menit

H. Penilaian Pengetahuan

Skor penilaian : 0 – 100

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

Guru Kelas

Rantauprapat, Oktober 2023
Peneliti

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Hilal Fajar Hasibuan
NIM 1920500003

Kepala Sekolah

Ade Mayrika Hutagalung, S.Pd.SD
NIP. 19800424 200604 2009

Lampiran III

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan
Mata Pelajaran : IPA
Kelas/ Semester : V/1
Nama Validator : Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd.
Pekerjaan : Guru Kelas VA SDN 01 Rantau Selatan

A. Petunjuk

1. Saya memohon kiranya Bapak/Ibu 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/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan 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 indikator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				
3.	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 Kajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif peserta didik				
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 C = 60-69

B = 70-79 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:

.....
.....
.....
.....

Rantauprapat, September 2023
Validator,

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd.
NIP 19820125 201407 2001

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Kholijah Dalimunthe, S. Pd.

Pekerjaan : Guru Kelas VA SDN 01 Rantau Selatan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis Ika Bina En Pabolo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 01 Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”**.

Yang disusun oleh:

Nama : Hilal Fajar Hasibuan

Nim : 1920500003

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang baik.

Rantauprapat, September 2023
Validator,

Siti Kholijah Dalimunte, S.Pd.
NIP 19820125 201407 2001

Lampiran IV

Materi Pelajaran

Tema 5 Ekosistem

Subtema 1 Komponen Ekosistem

Penelitian ini hanya meneliti satu mata pelajaran yakni Ilmu Pengetahuan Alam, kelas V, tema 1, subtema 1, dan pembelajaran 1. Pada penelitian ini peneliti membatasi materi Ilmu Pengetahuan Alam hanya pada KD 3.5 “Menganalisis Hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar” materi yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Jenis Makanan Hewan

Secara umum, jenis makanan hewan ada 2, yaitu tumbuhan dan hewan.

a. Tumbuhan

Tumbuhan merupakan salah satu jenis makanan hewan dan mampu menghasilkan makanannya sendiri dengan zat hijau daun (klorofil). Tumbuhan disebut juga makhluk hidup autotrof karena mampu menghasilkan makanannya sendiri. Seluruh bagian tumbuhan seperti akar, batang, daun, dan buahnya dapat menjadi sumber makanan bagi hewan lain terutama bagi hewan herbivora.

b. Hewan

Hewan disebut juga makhluk hidup heterotrof karena tidak mampu menghasilkan makanannya sendiri disebabkan tidak memiliki klorofil seperti tumbuhan. Pada umumnya, hewan herbivora seperti rusa, kambing, dan domba adalah hewan yang menjadi sumber makanan bagi hewan karnivora atau omnivora seperti harimau, buaya, dan singa.

2. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Berdasarkan jenis makanannya, secara umum hewan dapat digolongkan ke dalam 3 bagian, yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora.

a. Hewan Herbivora

Hewan herbivora adalah hewan yang memakan tumbuhan atau dengan kata lain, makanan utamanya bersumber dari tumbuhan. Contohnya adalah Kuda, Unta, dan Zebra. Hewan herbivora ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Makanan utamanya berupa tumbuhan seperti rumput atau sayuran
- 2) Sebagian besar berkembang biak dengan cara melahirkan
- 3) Sebagian besar termasuk hewan mamalia atau menyusui
- 4) Sebagian besar berkaki 4
- 5) Pada umumnya menjadi makanan bagi hewan karnivora dan omnivora
- 6) Memiliki gigi seri yang tajam untuk memotong makanan
- 7) Memiliki gigi geraham yang lebar untuk menghaluskan makanan yang telah dipotong gigi seri
- 8) Tidak memiliki gigi taring

b. Hewan Karnivora

Hewan Karnivora adalah hewan yang memakan hewan (daging). Sumber makanan utamanya berasal dari hewan lain. Contoh hewan karnivora yaitu Macan tutul, kucing, dan buaya. Ciri-ciri hewan karnivora adalah sebagai berikut:

- 1) Makanan utamanya adalah hewan lain (daging)
- 2) Sebagian memiliki kuku atau cakar yang tajam
- 3) Sebagian memiliki bisa (racun) yang dapat melemahkan mangsa
- 4) Sebagian besar merupakan hewan buas
- 5) Memiliki gigi taring yang tajam dan kuat untuk mengoyak makanan
- 6) Memiliki gigi seri yang kecil dan tajam untuk memotong makanan
- 7) Tidak memiliki gigi geraham

c. Hewan Omnivora

Hewan omnivora adalah yang memakan tumbuhan dan hewan (daging) atau disebut juga hewan pemakan segala. Sumber makanan utama hewan ini dapat berasal dari tumbuhan maupun hewan lain. Contoh hewan

omnivora adalah tikus, beruang, dan musang. Ciri-ciri hewan omnivora adalah sebagai berikut:

- 1) Memakan adalah tumbuhan dan hewan (daging)
- 2) Mempunyai gigi yang tajam pada bagian depan
- 3) Mempunyai gigi yang datar pada bagian belakang
- 4) Gigi taring dan gigi seri digunakan untuk memakan makanan berupa hewan lain
- 5) Gigi seri dan gigi geraham digunakan untuk memakan tumbuhan

Lampiran V

Butir-Butir Soal

Siklus I Pertemuan 1

Materi Pelajaran/ KD	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
Ilmu Pengetahuan Alam/ 3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaringan-jaring makanan di lingkungan sekitar	Memilih hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan	1	C1	Hewan yang sumber makanannya berasal dari tumbuhan adalah hewan jenis... a. Herbivora b. Karnivora c. Omnivora d. Insektivora	A
	Menyusun hewan berdasarkan golongan dan jenis makanannya dengan tepat	2	C6	Berikut ini terdapat komponen-komponen: (1) Kucing (2) Kambing (3) Beruang (4) Rusa (5) Karnivora (6) Omnivora (7) Herbivora (8) Tumbuhan (9) Hewan Susunan yang benar tentang hewan, golongannya, dan jenis makanannya adalah... a. Hewan: Kucing Golongan: Karnivora Jenis makanan: Hewan b. Hewan: Kambing Golongan:	A

				<p>Omnivora Jenis makanan: Tumbuhan c. Hewan: Beruang Golongan: Herbivora Jenis Makanan: Hewan d. Hewan: Rusa Golongan: Omnivora Jenis makanan: Tumbuhan dan hewan</p>	
	Memilih sikap yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan	3	C3	<p>Singa, harimau sumatera, dan macan tutul jawa, selain termasuk ke dalam hewan karnivora, mereka juga termasuk ke dalam hewan langka. Sikap yang sesuai kita lakukan terhadap hewan-hewan tersebut adalah...</p> <p>a. Menjaganya dari kepunahan b. Memburunya agar tidak memangsa hewan lain c. Menjual bagian tubuhnya yang bernilai tinggi d. Menangkapnya untuk dipelihara</p>	A
	Menilai hewan yang termasuk	4	C5	<p>Hewan seperti beruang, monyet dan musang memiliki kesamaan makanan.</p>	B

	ke dalam omnivora			Berikut ini hewan yang memiliki makanan yang sama seperti hewan-hewan tersebut adalah... a. Ular b. Orangutan c. Buaya d. Kelinci	
	Mengecek hal yang bukan makanan hewan herbivora	5	C5	Berikut ini yang <i>tidak</i> termasuk makanan hewan herbivora adalah... a. Akar, buah, bunga b. Batang, daun, buah c. Bunga, buah, batang d. Buah, serangga, daun	D
	Mengolongkan hewan yang termasuk omnivora	6	C2	Di bawah ini yang termasuk hewan omnivora adalah... a. Ayam, tikus, musang b. Ayam, kambing, sapi c. Kucing, kuda, bebek d. Kelinci, marmut, kalkun	A
	Menganalisis jenis makanan hewan	7	C4	Saat berjalan, Adi menemui seekor kucing. Adi memberi kucing tersebut makanan berupa ikan dan nasi. Ternyata, kucing tersebut hanya memakan ikan. Hal ini terjadi karena.. a. Kucing suka nasi	B

				<ul style="list-style-type: none"> b. Kucing karnivora c. Ikan lebih enak d. Kucing herbivora 	
	Menganalisis golongan hewan omnivora	8	C4	<p>Manfaat mengetahui golongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengetahui musuh alaminya b. Mengetahui cara menangkapnya c. Mengetahui cara membunuhnya d. Mengetahui cara menjratnya 	A
	Memahami fungsi gigi pada hewan herbivora	9	C2	<p>Menghaluskan makanan merupakan fungsi dari...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gigi taring b. Gigi seri c. Gigi geraham d. Gigi seri dan taring 	C
	Menggolongkan hewan yang termasuk omnivora	10	C2	<p>Ayam dapat memakan jagung, beras, dan juga cacing serta serangga kecil. Hal ini menunjukkan bahwa ayam adalah kelompok...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Omnivora b. Karnivora c. Insektivora d. Herbivora 	A

Siklus I Pertemuan 2

Materi Pelajaran / KD	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
Ilmu Pengetahuan Alam/ 3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaringan makanan di lingkungan sekitar	Memilih hewan yang termasuk kelompok herbivora	1	C1	Hewan yang termasuk herbivora adalah... a. Monyet dan cicak b. Kambing dan ular c. Kuda dan Gajah d. Musang dan domba	C
	Mengimplementasikan cara memanfaatkan hewan dengan tepat	2	C3	Ada banyak cara memanfaatkan hewan dalam kehidupan. Cara yang tepat bagi kita untuk memanfaatkan hewan adalah... a. Menjual telur ayam yang kita ternak b. Berburu musang liar c. Menjerat harimau d. Menjual gading gajah	A
	Menentukan tindakan yang tepat	3	C3	Saat berjalan di kebun, Andi melihat seekor burung Jalak Bali terjerat. Hal yang seharusnya dilakukan oleh Andi adalah...	A


				<p>a. Melepaskan dari jeratan dan mengembalikannya ke alam</p> <p>b. Menangkap dan membawanya pulang</p> <p>c. Membiarkannya</p> <p>d. Menjerat burung Jalak Bali lain</p>	
	Mengevaluasi alasan yang tepat	4	C5	<p>Alasan yang tepat mengapa kita tidak diperbolehkan mendekati harimau adalah karena...</p> <p>a. Harimau termasuk hewan berbahaya tingkat tinggi</p> <p>b. Harimau termasuk kucing besar</p> <p>c. Harimau memiliki bulu yang tebal</p> <p>d. Harimau termasuk hewan langka</p>	A
	Menganalisis sebab sekelompok singa mengejar sekelompok zebra	5	C4	<p>Sekelompok singa lapar mengintai mangsa. Saat sekelompok zebra lewat, para singa itu mengejar para zebra. Hal ini</p>	A

				<p>terjadi karena...</p> <p>a. Makanan singa adalah hewan lain (daging)</p> <p>b. Zebra tidak menyukai singa</p> <p>c. Singa dan zebra berbeda spesies</p> <p>d. Singa dan zebra tidak bisa tinggal di tempat yang sama</p>	
	Mengkombinasikan pasangan yang tepat	6	C6	<p>Di dalam suatu hutan, terdapat komponen-komponen sebagai berikut:</p> <p>(1) Ular</p> <p>(2) Buah-buahan</p> <p>(3) Rumput</p> <p>(4) Rusa</p> <p>(5) Harimau</p> <p>(6) Elang</p> <p>Pasangan yang tepat antara hewan dan makanannya adalah..</p> <p>a. (4) dan (3)</p> <p>b. (1) dan (2)</p> <p>c. (5) dan (6)</p> <p>d. (3) dan (6)</p>	A
	Memahami golongan hewan	7	C2	<p>Berikut ini adalah contoh hewan karnivora, kecuali...</p> <p>a. Musang</p> <p>b. Buaya</p> <p>c. Ular</p> <p>d. Serigala</p>	A
	Menelaah	8	C4	kebiasaan yang	C

	kebiasaan umum hewan karnivora			dimiliki oleh hewan karnivora secara umum adalah... a. Memanjat b. Berdiam diri c. Berburu d. Berpindah	
	Memperkirakan senjata yang dimiliki hewan	9	C2	Senjata yang dimiliki ular piton untuk melumpuhkan mangsanya adalah... a. Racun b. Penglihatan c. Kecepatan d. Lilitan yang kuat	D
	Mengartikan definisi dari hewan omnivora	10	C1	Hewan yang sumber makanannya berasal dari tumbuhan dan hewan merupakan jenis hewan... a. Karnivora b. Omnivora c. Insektivora d. Herbivora	B

Siklus II Pertemuan 1

Materi Pelajaran/ KD	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
Ilmu Pengetahuan Alam/ 3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar	Memilih hewan yang termasuk kelompok herbivora	1	C1	Kelompok hewan pemakan rumput yaitu... a. Macan, gajah, dan rusa b. Tikus, singa, dan srigala c. Anjing, sapi, dan kerbau d. Sapi, kelinci, dan kambing	D
	Menunjukkan makanan utama dari hewan	2	C2	Berikut ini yang merupakan makanan utama untuk harimau adalah... a. Biji-bijian b. Ular c. Kecambah d. Rusa	D
	Menentukan tindakan yang tepat terhadap suatu hal	3	C3	Riko adalah seorang siswa kelas 5 SD. Ketika libur sekolah, ia dan keluarganya pergi berlibur ke kebun binatang. Ada banyak hewan langka di kebun binatang tersebut, di antaranya adalah harimau sumatera. Sikap yang tepat dilakukan oleh Riko ketika melihat	C

				<p>harimau tersebut adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendekati kandangnya Memberi makan harimau Menjaga jarak aman Tidak perlu melihat harimau 	
	Menelaah hewan yang termasuk ke dalam golongan yang sama	4	C4	 <p>Berdasarkan jenis makanannya, hewan yang termasuk ke dalam golongan hewan di atas adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Kuda Simpanse Badak Elang 	D
	Menafsirkan hewan yang terdapat dalam satu golongan	5	C5	<p>Singa, ular, dan elang dapat digolongkan ke dalam golongan yang sama berdasarkan jenis makanannya. Berikut ini hewan yang termasuk ke dalam golongan hewan-hewan di atas berdasarkan makanannya adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Domba 	B

				b. Komodo c. Beruang d. Monyet	
	Menyusun komponen yang tepat	6	C6	Pak Tani memiliki sawah yang cukup luas. Di lingkungan sawah tersebut terdapat komponen-komponen sebagai berikut: (1) Elang (3) Padi (2) Tikus (4) Ular Dari komponen-komponen tersebut, urutan makhluk hidup dan makanannya yang tepat sehingga membentuk rantai makanan pada ekosistem sawah adalah... a. 1 – 2 – 3 – 4 b. 3 – 2 – 4 – 1 c. 4 – 3 – 2 – 1 d. 3 – 4 – 1 – 2	B
	Menilai pernyataan yang tidak tepat tentang hewan karnivora	7	C5	Berikut ini pernyataan yang <i>tidak</i> tepat tentang hewan karnivora adalah... a. Memiliki cakar b. Memiliki gigi seri c. Memiliki bisa d. Memiliki gigi geraham	D
	Menganalisis akibat dari suatu	8	C4	Jika di suatu daerah mengalami kekeringan yang	D







	kejadian terhadap hewan			menyebabkan banyak rumput dan pohon mati, maka hewan pertama yang paling terancam adalah... a. Omnivora b. Karnivora c. Karnivora dan omnivora d. Herbivora	
	Mengimplimentasikan cara menjaga populasi hewan	9	C3	Langkah yang dapat kita lakukan untuk menjaga populasi hewan adalah... a. Menebang pohon b. Berburu hewan buas c. Menangkap hewan liar d. Menjaga kelestarian hutan	D
	Membedakan hewan herbivora dan karnivora	10	C2	Berikut ini hewan yang tidak memakan dedaunan adalah... a. Jerapah b. Zebra c. Buaya d. Gajah	C

Siklus II Pertemuan 2

Materi Pelajaran/ KD	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
Ilmu Pengetahuan Alam/ 3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaringan makanan di lingkungan sekitar	Memahami sebab hewan butuh tumbuhan dan hewan lain sebagai makanan	1	C2	Makanan hewan berupa tumbuhan atau hewan lainnya. Hal ini terjadi karena... a. Hewan tidak memiliki bunga b. Hewan tidak memiliki tumbuhan c. Hewan tidak memiliki zat hijau daun d. Hewan tidak memiliki mahkota	C
	Mengingat kembali makanan hewan karnivora	2	C1	Buaya termasuk ke dalam kelompok hewan karnivora, karena pemakan... a. Hewan dan tumbuhan b. Akar c. Tumbuhan d. Hewan	D
	Mengimplementasikan cara berinteraksi dengan hewan berbahaya	3	C3	Jika kita pergi ke laut dengan <i>speedboat</i> , lalu melihat kawanan hiu. Hal yang harus kita lakukan adalah... a. Terjun ke laut dengan pelampung b. Menjauhi lokasi itu c. Mengamati hiu d. Mendekati kawanan hiu tersebut	B
	Mengevaluasi	4	C5	Berikut ini pernyataan yang tepat tentang gigi	D

	pernyataan yang tepat tentang gigi geraham			geraham adalah... a. Terdapat pada hewan karnivora b. Dapat mengoyak makanan c. Berguna untuk memotong makanan d. Berfungsi untuk menghaluskan makanan	
	Menentukan hewan yang termasuk ke dalam golongan karnivora	5	C5	Hewan seperti buaya, hiu, dan macan dapat dikelompokkan berdasarkan jenis makanannya. Berikut ini adalah hewan yang merupakan kelompok hewan tersebut adalah... a. Rusa b. Tikus c. Elang d. Domba	C
	Mendefinisikan makhluk hidup autotrof dan heterotrof	6	C1	Tumbuhan merupakan makhluk hidup autotrof. Arti dari makhluk hidup autotrof adalah... a. Mengambil makanan dari makhluk hidup lain b. Tidak dapat membuat makanannya sendiri c. Dapat membuat makanannya sendiri d. Mengambil makanan orang lain	C
	Menyusun hewan dan	7	C6	Berikut ini adalah komponen-	B

	<p>ciri-cirinya secara tepat</p>		<p>komponen ekosistem. (1) Herbivora (2) Karnivora (3) Omnivora (4) Air (5) Darat (6) Hewan (Daging) (7) Tumbuhan Berdasarkan komponen-komponen ekosistem di atas, penggolongan hewan yang tepat berdasarkan jenis makanannya adalah...</p> <p>a. Nama Hewan: Rusa Jenis Makanan: Hewan (Daging) Tempat Hidup: Darat Jenis Hewan: Herbivora</p> <p>b. Nama Hewan: Harimau Jenis Makanan: Hewan (Daging) Tempat Hidup: Darat Jenis Hewan : Karnivora</p> <p>c. Nama Hewan: Kelinci Jenis Makanan: Tumbuhan Tempat Hidup: Darat Jenis Hewan : Omnivora</p> <p>d. Nama Hewan: Hiu Jenis Makanan: Tumbuhan Tempat Hidup: Air Jenis Hewan :</p>	
--	----------------------------------	--	--	--

				Karnivora	
	Memahami hewan yang memiliki struktur gigi lengkap	8	C2	Berikut ini hewan yang memiliki struktur gigi lengkap adalah... a. Komodo b. Hiu c. Gajah d. Monyet	D
	Memahami hewan yang tidak berbahaya	9	C2	Berikut ini hewan yang tidak berbahaya adalah... a. Ular sawah b. Merpati c. Kalajengking d. Gajah	B
	Menganalisis golongan hewan karnivora	10	C4	Perhatikan gambar berikut! 1.  2.  3.  4.  5.  6.  Hewan yang tidak memiliki gigi geraham ditunjukkan	A

				oleh nomor...	
				a. 1, 3, 5	
				b. 1, 2, 3	
				c. 2, 4, 6	
				d. 1, 3, 4	

Lampiran VI

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 1

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Tulislah penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai hasil pengamatan Anda.

No.	Indikator Observasi	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a) Guru menjawab salam dan berdoa bersama peserta didik		
		b) Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik		
		c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik		
2.	Kegiatan inti	a) Guru menampilkan video pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya		
		b) Guru melakukan tanya jawab bersama peserta didik tentang materi dari video pembelajaran		
		c) Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang heterogen		
		d) Guru memberi pertanyaan		

		kepada peserta didik bagaimana cara menjaga kelestarian hewan sesuai dengan semangat ika bina en pabolo?		
		e) Guru meminta peserta didik berdiskusi bersama teman kelompoknya		
		f) Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok		
		g) Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan semangat ika bina en pabolo		
		h) Guru mengontrol jalannya permainan		
		i) Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang		
		j) Guru menambahkan dan menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas		
3.	Kegiatan Penutup	a) Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran bersama peserta didik		
		b) Guru menjawab salam dan berdoa bersama peserta didik		
Jumlah Skor				
Nilai Aktivitas				
Kategori				

Keterangan: Ya = 1

Tidak = 0

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
<40	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, September 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 2

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Tulislah penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai hasil pengamatan Anda.

No.	Indikator Observasi	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a) Guru menjawab salam dan berdoa bersama peserta didik		
		b) Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik		
		c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik		
2.	Kegiatan inti	a) Guru memperlihatkan gambar-gambar hewan dan memberikan penjelasan tentang hewan-hewan tersebut sesuai materi		
		b) Guru melakukan tanya jawab bersama peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan		
		c) Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang heterogen		
		d) Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik apa yang		

		bisa kamu lakukan untuk memanfaatkan hewan di bumi ika bina en pabolo?		
		e) Guru meminta peserta didik berdiskusi bersama teman kelompoknya		
		f) Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok		
		g) Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan semangat ika bina en pabolo		
		h) Guru mengontrol jalannya permainan		
		i) Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang		
		j) Guru menambahkan dan menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas		
3.	Kegiatan Penutup	a) Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran bersama peserta didik		
		b) Guru menjawab salam dan melakukan doa bersama peserta didik		
Jumlah Skor				
Nilai Aktivitas				
Kategori				

Keterangan: Ya = 1

Tidak = 0

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
<40	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, September 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 1

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Tulislah penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai hasil pengamatan Anda.

No.	Indikator Observasi	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a) Guru menjawab salam dan berdoa bersama peserta didik		
		b) Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik		
		c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik		
2.	Kegiatan inti	a) Guru menjelaskan materi pelajaran		
		b) Guru melakukan tanya jawab bersama peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan		
		c) Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang heterogen		
		d) Guru memberi pertanyaan apa yang akan kamu lakukan ketika mengetahui bahwa populasi hewan semakin berkurang di		

		bumi ika bina en pabolo?		
		e) Guru meminta peserta didik berdiskusi bersama teman kelompoknya		
		f) Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok		
		g) Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan semangat ika bina en pabolo		
		h) Guru mengontrol jalannya permainan		
		i) Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang		
		j) Guru menambahkan dan menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas		
3.	Kegiatan Penutup	a) Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran bersama peserta didik		
		b) Guru menjawab salam dan melakukan doa bersama peserta didik		
Jumlah Skor				
Nilai Aktivitas				
Kategori				

Keterangan: Ya = 1
Tidak = 0

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
<40	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, Oktober 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 2

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Tulislah penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai hasil pengamatan Anda.

No.	Indikator Observasi	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pembuka	a) Guru menjawab salam dan berdoa bersama peserta didik		
		b) Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik		
		c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik		
2.	Kegiatan inti	a) Guru menjelaskan materi pelajaran		
		b) Guru melakukan tanya jawab bersama peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan		
		c) Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok yang heterogen		
		d) Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik hewan apa yang pernah kamu temui di bumi ika bina en pabolo dan		

		bagaimana cara berinteraksi dengan hewan tersebut?		
		e) Guru meminta peserta didik berdiskusi bersama teman kelompoknya		
		f) Guru mempersiapkan perangkat permainan turnamen kelompok		
		g) Guru menjelaskan peraturan permainan dan meminta peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan semangat ika bina en pabolo		
		h) Guru mengontrol jalannya permainan		
		i) Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok pemenang		
		j) Guru menambahkan dan menguatkan jika terdapat hal-hal yang belum jelas		
3.	Kegiatan Penutup	a) Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran bersama peserta didik		
		b) Guru menjawab salam dan melakukan doa bersama peserta didik		
Jumlah Skor				
Nilai Aktivitas				
Kategori				

Keterangan: Ya = 1
Tidak = 0

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
<40	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, Oktober 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lampiran VII

Lembar Observasi Peserta Didik

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 1

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Berilah tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, sesuai dengan pengamatan Anda, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1: Mengamati 3: Cepat Menjawab Soal
 2: Berdiskusi 4: Tepat Menjawab Soal

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Observasi				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Abdul Aziz	√				1	Kurang
2	Abdul Malik	√				1	Kurang
3	Aditya Hamda	√	√			2	Cukup
4	Aidil Pratama	√	√		√	3	Baik
5	Al Fahry		√	√	√	3	Baik
6	Al Haqly Sirait		√	√	√	3	Baik
7	Aldy Pratama		√			1	Kurang
8	Alya Syakila	√	√	√	√	4	Sangat Baik
9	Aqifa Ardinda		√	√	√	3	Baik
10	Arif Sidik Rambe		√	√		2	Cukup
11	Arif Syahputra	√	√			2	Cukup
12	Aulia Fitri Harahap	√	√	√	√	4	Sangat Baik
13	Aura Celia	√				1	Kurang
14	Avika Zahara	√		√	√	3	Baik
15	Azura Anggraini	√				1	Kurang
16	Cahaya Azura	√	√	√		3	Baik
17	Cahaya Febriana			√	√	2	Cukup
18	Chairil Amri	√				1	Kurang

19	Daffa Ramadhan	√		√	√	3	Baik
20	Dinda Rahayu		√	√	√	3	Baik
21	Dwiana Aulia	√	√	√	√	4	Sangat Baik
22	Dzaky Hakim	√	√	√	√	4	Sangat Baik
23	Hafizh Al Rasyid		√	√	√	3	Baik
24	M Alka Al Anshor		√	√	√	3	Baik
25	Miftahul Jannah	√	√			2	Cukup
26	Muhammad Doli	√	√	√		3	Baik
27	Najwa Akila	√	√			2	Cukup
28	Nur Intan Dwi	√	√	√	√	4	Sangat Baik
29	Nurhalijah Daulay	√				1	Kurang
30	Nurkhalijah Siregar	√				1	Kurang
31	Pikry Prastia				√	1	Kurang
32	Raisya Irawan	√	√	√	√	4	Sangat Baik
33	Raja Luthfi	√				1	Kurang
34	Rakha Al Maisan				√	1	Kurang
35	Rehan Pariaman	√				1	Kurang
36	Sutra Tjipta Laksana	√	√	√		3	Baik
Jumlah Skor						84	
Rentang Skor						58,33%	
Kategori						Cukup	

Kategori Skor:

1: Kurang

3: Baik

2: Cukup

4: Sangat Baik

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
<40%	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, September 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lembar Observasi Peserta Didik

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 2

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Berilah tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, sesuai dengan pengamatan Anda, dengan ketentuan sebagai berikut:

1: Mengamati 3: Cepat Menjawab Soal

2: Berdiskusi 4: Tepat Menjawab Soal

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Observasi				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Abdul Aziz			√		1	Kurang
2	Abdul Malik	√	√		√	3	Baik
3	Aditya Hamda	√	√	√		3	Baik
4	Aidil Pratama		√		√	2	Cukup
5	Al Fahry	√		√	√	3	Baik
6	Al Haqly Sirait	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7	Aldy Pratama			√	√	2	Cukup
8	Alya Syakila	√	√	√		3	Baik
9	Aqifa Ardinda	√	√	√	√	4	Sangat Baik
10	Arif Sidik Rambe	√		√		2	Cukup
11	Arif Syahputra	√	√		√	3	Baik
12	Aulia Fitri Harahap		√	√	√	3	Baik
13	Aura Celia	√			√	2	Cukup
14	Avika Zahara	√				1	Kurang
15	Azura Anggraini	√	√			2	Cukup
16	Cahaya Azura	√	√		√	3	Baik
17	Cahaya Febriana	√		√	√	3	Baik
18	Chairil Amri	√				1	Kurang
19	Daffa Ramadhan		√	√	√	3	Baik

20	Dinda Rahayu	√	√	√	√	4	Sangat Baik
21	Dwiana Aulia	√	√	√	√	4	Sangat Baik
22	Dzaky Hakim	√	√	√	√	4	Sangat Baik
23	Hafizh Al Rasyid	√		√	√	3	Baik
24	M Alka Al Anshor		√	√	√	3	Baik
25	Miftahul Jannah	√	√	√		3	Baik
26	Muhammad Doli	√	√	√	√	4	Sangat Baik
27	Najwa Akila	√	√	√	√	4	Sangat Baik
28	Nur Intan Dwi	√	√	√	√	4	Sangat Baik
29	Nurhalijah Daulay	√				1	Kurang
30	Nurkhalijah Siregar		√			1	Kurang
31	Pikry Prastia		√	√		2	Cukup
32	Raisya Irawan	√	√	√	√	3	Baik
33	Raja Luthfi	√			√	2	Cukup
34	Rakha Al Maisan	√	√			2	Cukup
35	Rehan Pariaman	√			√	2	Cukup
36	Sutra Tjipta Laksana	√	√			2	Cukup
Jumlah Skor						96	
Rentang Skor						66,66%	
Kategori						Baik	

Kategori Skor:

1: Kurang

3: Baik

2: Cukup

4: Sangat Baik

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
<40%	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, September 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lembar Observasi Peserta Didik

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 1

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Berilah tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, sesuai dengan pengamatan Anda, dengan ketentuan sebagai berikut:

1: Mengamati 3: Cepat Menjawab Soal

2: Berdiskusi 4: Tepat Menjawab Soal

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Observasi				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Abdul Aziz	√	√		√	3	Baik
2	Abdul Malik	√	√		√	3	Baik
3	Aditya Hamda	√	√		√	3	Baik
4	Aidil Pratama	√	√	√		3	Baik
5	Al Fahry	√		√	√	3	Baik
6	Al Haqly Sirait	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7	Aldy Pratama	√	√	√		3	Baik
8	Alya Syakila	√	√	√	√	4	Sangat Baik
9	Aqifa Ardinda	√	√	√	√	4	Sangat Baik
10	Arif Sidik Rambe	√	√	√		3	Baik
11	Arif Syahputra	√	√	√	√	4	Sangat Baik
12	Aulia Fitri Harahap		√	√	√	3	Baik
13	Aura Celia	√	√	√	√	4	Sangat Baik
14	Avika Zahara	√	√		√	3	Baik
15	Azura Anggraini		√	√		2	Cukup
16	Cahaya Azura	√	√	√	√	4	Sangat Baik
17	Cahaya Febriana	√	√	√		3	Baik
18	Chairil Amri	√	√	√		3	Baik
19	Daffa Ramadhan			√	√	2	Cukup

20	Dinda Rahayu	√	√	√	√	4	Sangat Baik
21	Dwiana Aulia	√	√	√	√	4	Sangat Baik
22	Dzaky Hakim	√	√	√	√	4	Sangat Baik
23	Hafizh Al Rasyid	√	√	√	√	4	Sangat Baik
24	M Alka Al Anshor	√	√	√	√	4	Sangat Baik
25	Miftahul Jannah	√	√	√		3	Baik
26	Muhammad Doli	√	√	√	√	4	Sangat Baik
27	Najwa Akila	√	√	√	√	4	Sangat Baik
28	Nur Intan Dwi		√	√	√	3	Baik
29	Nurhalijah Daulay	√	√		√	3	Baik
30	Nurkhalijah Siregar	√	√	√		3	Baik
31	Pikry Prastia	√		√		2	Cukup
32	Raisya Irawan	√	√	√	√	4	Sangat Baik
33	Raja Luthfi	√	√	√		3	Baik
34	Rakha Al Maisan	√	√	√		3	Baik
35	Rehan Pariaman		√	√		2	Cukup
36	Sutra Tjipta Laksana		√		√	2	Cukup
Jumlah Skor						117	
Rentang Skor						81,25%	
Kategori						Sangat Baik	

Kategori Skor:

1: Kurang

3: Baik

2: Cukup

4: Sangat Baik

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
<40%	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, Oktober 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lembar Observasi Peserta Didik

Satuan Pendidikan : SDN 01 Rantau Selatan

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 2

Kelas / Semester : VA / I

Petunjuk: Berilah tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, sesuai dengan pengamatan Anda, dengan ketentuan sebagai berikut:

1: Mengamati 3: Cepat Menjawab Soal

2: Berdiskusi 4: Tepat Menjawab Soal

No.	Nama Peserta Didik	Indikator Observasi				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Abdul Aziz	√	√	√	√	4	Sangat Baik
2	Abdul Malik	√	√	√	√	4	Sangat Baik
3	Aditya Hamda	√	√	√	√	4	Sangat Baik
4	Aidil Pratama	√				1	Kurang
5	Al Fahry	√	√	√	√	4	Sangat Baik
6	Al Haqly Sirait	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7	Aldy Pratama	√	√	√	√	4	Sangat Baik
8	Alya Syakila	√	√	√	√	4	Sangat Baik
9	Aqifa Ardinda	√	√	√	√	4	Sangat Baik
10	Arif Sidik Rambe	√	√	√	√	4	Sangat Baik
11	Arif Syahputra	√	√	√	√	4	Sangat Baik
12	Aulia Fitri Harahap	√	√	√	√	4	Sangat Baik
13	Aura Celia	√	√	√	√	4	Sangat Baik
14	Avika Zahara	√	√	√	√	4	Sangat Baik
15	Azura Anggraini	√	√	√	√	4	Sangat Baik
16	Cahaya Azura	√	√	√	√	4	Sangat Baik
17	Cahaya Febriana	√	√	√	√	4	Sangat Baik
18	Chairil Amri		√	√	√	3	Baik
19	Daffa Ramadhan	√	√	√	√	4	Sangat Baik

20	Dinda Rahayu	√	√	√	√	4	Sangat Baik
21	Dwiana Aulia	√	√	√	√	4	Sangat Baik
22	Dzaky Hakim	√	√	√	√	4	Sangat Baik
23	Hafizh Al Rasyid	√	√	√	√	4	Sangat Baik
24	M Alka Al Anshor	√	√	√	√	4	Sangat Baik
25	Miftahul Jannah		√	√	√	3	Baik
26	Muhammad Doli	√	√	√	√	4	Sangat Baik
27	Najwa Akila	√	√	√	√	4	Sangat Baik
28	Nur Intan Dwi		√	√	√	3	Baik
29	Nurhalijah Daulay	√	√	√	√	4	Sangat Baik
30	Nurkhalijah Siregar	√	√	√	√	4	Sangat Baik
31	Pikry Prastia	√	√	√	√	4	Sangat Baik
32	Raisya Irawan	√	√	√	√	4	Sangat Baik
33	Raja Luthfi	√	√	√	√	4	Sangat Baik
34	Rakha Al Maisan	√	√	√	√	4	Sangat Baik
35	Rehan Pariaman	√	√	√	√	4	Sangat Baik
36	Sutra Tjipta Laksana	√	√	√	√	4	Sangat Baik
Jumlah Skor						138	
Rentang Skor						95,83%	
Kategori						Sangat Baik	

Kategori Skor:

1: Kurang

3: Baik

2: Cukup

4: Sangat Baik

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
<40%	Kurang

Mengetahui,
Rantauprapat, Oktober 2023
Observer

Siti Kholijah Dalimunthe, S.Pd
NIP 19820125 201407 2001

Lampiran VIII

Nilai Tes Awal Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Aziz	-	√	-	√	-	√	-	√	-	-	40	Tidak Tuntas
2	Abdul Malik	-	-	-	-	-	√	-	√	-	-	20	Tidak Tuntas
3	Aditya Hamda	√	√	-	-	√	-	-	√	-	-	40	Tidak Tuntas
4	Aidil Pratama	-	-	-	-	-	-	-	√	-	-	10	Tidak Tuntas
5	Al Fahry	√	√	-	-	-	-	-	-	-	√	30	Tidak Tuntas
6	Al Haqly Sirait	-	-	-	-	-	√	-	-	-	√	20	Tidak Tuntas
7	Aldy Pratama	-	-	√	-	√	-	√	-	√	√	50	Tidak Tuntas
8	Alya Syakila	√	√	-	-	√	-	-	√	-	√	50	Tidak Tuntas
9	Aqifa Ardinda	-	-	-	-	√	-	-	√	√	√	40	Tidak Tuntas
10	Arif Sidik	√	√	-	-	-	-	-	-	-	√	30	Tidak Tuntas
11	Arif Syahputra	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	10	Tidak Tuntas
12	Aulia Fitri	-	-	-	√	√	-	√	√	-	√	50	Tidak Tuntas
13	Aura Celia	-	√	-	√	-	-	-	√	-	-	30	Tidak Tuntas
14	Avika Zahara	-	-	-	-	-	√	√	√	√	√	50	Tidak Tuntas
15	Azura Anggraini	√	-	-	-	√	-	-	-	√	-	30	Tidak Tuntas
16	Cahaya Azura	√	√	√	√	√	-	√	√	-	√	80	Tuntas
17	Cahaya Febriana	√	-	-	-	-	-	-	√	-	-	20	Tidak Tuntas
18	Chairil Amri	-	√	√	-	-	-	-	√	-	√	40	Tidak Tuntas
19	Daffa Ramadhan	√	√	-	√	√	√	√	√	-	√	80	Tuntas
20	Dinda Rahayu	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	80	Tuntas
21	Dwiana Aulia	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	80	Tuntas
22	Dzaky Hakim	-	-	√	-	√	-	√	-	√	√	50	Tidak Tuntas
23	Hafizh Al Rasyid	-	-	-	√	√	-	√	√	-	√	50	Tidak Tuntas
24	M Alka AL Anshor	√	√	-	-	√	-	√	√	-	-	50	Tidak Tuntas
25	Miftahul Jannah	√	-	-	-	√	-	-	√	-	√	40	Tidak Tuntas

26	Muhammad Doli	√	√	-	√	-	-	-	-	-	√	40	Tidak Tuntas
27	Najwa Akila	√	-	-	-	-	-	√	√	-	√	40	Tidak Tuntas
28	Nur Intan Dwi	-	-	-	√	-	-	-	√	√	√	40	Tidak Tuntas
29	Nurhalijah Daulay	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	10	Tidak Tuntas
30	Nurkhalijah Siregar	-	√	-	-	-	-	-	√	-	√	30	Tidak Tuntas
31	Pikri Prastia	-	-	-	-	√	-	√	-	√	-	30	Tidak Tuntas
32	Raisya Irawan	√	√	-	-	√	-	√	√	-	-	50	Tidak Tuntas
33	Raja Luthfi	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	10	Tidak Tuntas
34	Rakha Al Maisan	√	√	-	√	-	-	-	-	-	-	30	Tidak Tuntas
35	Rehan Pariaman	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	10	Tidak Tuntas
36	Sutra Tjipta Laksana	√	-	-	√	√	-	-	√	-	-	40	Tidak Tuntas
Jumlah												1.400	
Rata-Rata												38,88	
Ketuntasan Klasikal												11%	

Nilai Tes Peserta Didik Siklus I Pertemuan I

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Aziz	√	√	-	√	√	-	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
2	Abdul Malik	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	90	Tuntas
3	Aditya Hamda	-	-	-	-	-	√	√	-	√	√	40	Tidak Tuntas
4	Aidil Pratama	√	-	√	√	-	√	-	-	-	-	40	Tidak Tuntas
5	Al Fahry	-	-		√	√	√	√	√	√	√	70	Tidak Tuntas
6	Al Haqly Sirait	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	80	Tuntas
7	Aldy Pratama	√	√	-	√	-	-	-	-	√	√	50	Tidak Tuntas
8	Alya Syakila	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
9	Aqifa Ardinda	√	-	-	-	√	√	√	-	√	√	60	Tidak Tuntas
10	Arif Sidik	√	-	-	√	√	-	√	√	-	-	50	Tidak Tuntas
11	Arif Syahputra	√	-	√	√	-	√	-	-	-	-	40	Tidak Tuntas
12	Aulia Fitri	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√	90	Tuntas
13	Aura Celia	√	√	√	-	√	√	√	-	√	√	80	Tuntas
14	Avika Zahara	√	-	-	√	√	-	-	-	√	√	50	Tidak Tuntas
15	Azura Anggraini	√	-	-	√	√	-	√	-	-	-	40	Tidak Tuntas
16	Cahaya Azura	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
17	Cahaya Febriana	√	-	√	-	√	√	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
18	Chairil Amri	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	40	Tidak Tuntas
19	Daffa Ramadhan	-	-	√	√	√	√	-	-	√	√	60	Tidak Tuntas
20	Dinda Rahayu	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	80	Tuntas
21	Dwiana Aulia	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
22	Dzaky Hakim	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	50	Tidak Tuntas
23	Hafizh Al Rasyid	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	80	Tuntas
24	M Alka AL Anshor	√	-	√	√	√	√	-	-	√	√	70	Tidak Tuntas
25	Miftahul Jannah	√	-	-	-	√	√	√	√	√	√	70	Tidak Tuntas
26	Muhammad Doli	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	80	Tuntas
27	Najwa Akila	√	-	√	-	√	√	-	-	√	√	60	Tidak Tuntas

28	Nur Intan Dwi	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	40	Tidak Tuntas
29	Nurhalijah Daulay	√	-	-	-	√	√	√	-	√	√	60	Tidak Tuntas
30	Nurkhalijah Siregar	-	√	-	√	-	-	-	√	-	√	40	Tidak Tuntas
31	Pikri Prastia	√	-	-	-	-	-	-	√	-	√	30	Tidak Tuntas
32	Raisya Irawan	√	-	√	-	√	-	√	-	√	√	60	Tidak Tuntas
33	Raja Luthfi	√	√	-	-	√	-	-	-	√	-	40	Tidak Tuntas
34	Rakha Al Maisan	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
35	Rehan Pariaman	√	-	√	-	-	-	-	-	√	√	40	Tidak Tuntas
36	Sutra Tjipta Laksana	√	-	-	-	√	-	√	-	√	√	50	Tidak Tuntas
Jumlah												2.200	
Rata-Rata												61,11	
Ketuntasan Klasikal												31%	

Nilai Tes Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Aziz	√	√	-	-	-	-	√	√	√	√	60	Tidak Tuntas
2	Abdul Malik	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
3	Aditya Hamda	√	√	√	-	-	-	√	√	√	√	70	Tidak Tuntas
4	Aidil Pratama	√	-	√	-	-	-	√	-	√	√	50	Tidak Tuntas
5	Al Fahry	√	√	-	√	√	-	√	√	√	√	80	Tuntas
6	Al Haqly Sirait	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	80	Tuntas
7	Aldy Pratama	-	-	√	-	√	-	√	√	√	√	60	Tidak Tuntas
8	Alya Syakila	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
9	Aqifa Ardinda	√	√	√	√	-	√	√	-	√	√	80	Tuntas
10	Arif Sidik	√	√	√	-	-	-	√	√	√	√	70	Tidak Tuntas
11	Arif Syahputra	√	-	√	-	√	-	√	√	√	-	60	Tidak Tuntas
12	Aulia Fitri	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
13	Aura Celia	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
14	Avika Zahara	√	√	-	-	√	√	√	-	√	√	70	Tidak Tuntas
15	Azura Anggraini	√	√	√	√	-	-	-	-	-	√	50	Tidak Tuntas
16	Cahaya Azura	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	80	Tuntas
17	Cahaya Febriana	√	√	√	-	√	-	-	√	-	√	60	Tidak Tuntas
18	Chairil Amri	-	√	-	-	√	-	√	√	√	-	50	Tidak Tuntas
19	Daffa Ramadhan	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	80	Tuntas
20	Dinda Rahayu	√	√	-	-	√	-	√	√	√	√	70	Tidak Tuntas
21	Dwiana Aulia	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
22	Dzaky Hakim	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
23	Hafizh Al Rasyid	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
24	M Alka AL Anshor	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	80	Tuntas
25	Miftahul Jannah	√	√	-	√	-	√	√	-	√	√	70	Tidak Tuntas
26	Muhammad Doli	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
27	Najwa Akila	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas

28	Nur Intan Dwi	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
29	Nurhalijah Daulay	√	√	-	√	-	-	√	-	√	√	60	Tidak Tuntas
30	Nurkhalijah Siregar	√	-	-	-	√	√	√	√	-	√	60	Tidak Tuntas
31	Pikri Prastia	√	-	√	-	√	-	√	√	√	√	70	Tidak Tuntas
32	Raisya Irawan	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	90	Tuntas
33	Raja Luthfi	-	√	√	-	-	-	√	-	√	√	50	Tidak Tuntas
34	Rakha Al Maisan	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	90	Tuntas
35	Rehan Pariaman	√	√	-	√	-	-	-	-	-	√	40	Tidak Tuntas
36	Sutra Tjipta Laksana	√	√	√	√	-	-	√	-	√	√	70	Tidak Tuntas
Jumlah												2.640	
Rata-Rata												73,33	
Ketuntasan Klasikal												50%	

Nilai Tes Peserta Didik Siklus II Pertemuan 1

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Aziz	√	√	√	√	-	-	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
2	Abdul Malik	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
3	Aditya Hamda	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
4	Aidil Pratama	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
5	Al Fahry	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	80	Tuntas
6	Al Haqly Sirait	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
7	Aldy Pratama	-	-	√	√	√	√	√	√	√	-	70	Tidak Tuntas
8	Alya Syakila	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
9	Aqifa Ardinda	√	√	√	√	-	-	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
10	Arif Sidik	√	√	√	√	-	-	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
11	Arif Syahputra	√	-	√	-	√	√	√	-	√	-	60	Tidak Tuntas
12	Aulia Fitri	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
13	Aura Celia	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
14	Avika Zahara	√	√	√	√	-	-	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
15	Azura Anggraini	√	-	√	√	√	√	-	√	√	-	70	Tidak Tuntas
16	Cahaya Azura	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
17	Cahaya Febriana	√	√	√	√	-	-	√	√	-	√	70	Tidak Tuntas
18	Chairil Amri	√	√	√	-	-	-	-	-	√	√	50	Tidak Tuntas
19	Daffa Ramadhan	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	90	Tuntas
20	Dinda Rahayu	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
21	Dwiana Aulia	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
22	Dzaky Hakim	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
23	Hafizh Al Rasyid	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
24	M Alka AL Anshor	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
25	Miftahul Jannah	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	80	Tuntas
26	Muhammad Doli	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
27	Najwa Akila	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	80	Tuntas

28	Nur Intan Dwi	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
29	Nurhalijah Daulay	√	√	√	-	√	-	-	-	√	√	60	Tidak Tuntas
30	Nurkhalijah Siregar	√	√	√	-	-	-	-	-	√	√	50	Tidak Tuntas
31	Pikri Prastia	-	√	√	√	-	√	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
32	Raisya Irawan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
33	Raja Luthfi	√	√	√	√	√	-	-	√	√	-	70	Tidak Tuntas
34	Rakha Al Maisan	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√	90	Tuntas
35	Rehan Pariaman	-	√	-	-	√	√	√	-	√	-	50	Tidak Tuntas
36	Sutra Tjipta Laksana	√	√	√	√	-	√	√	√	√	√	90	
Jumlah												2.900	
Rata-Rata												80,5	
Ketuntasan Klasikal												61%	

Nilai Tes Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Aziz	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	80	Tuntas
2	Abdul Malik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
3	Aditya Hamda	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
4	Aidil Pratama	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	80	Tuntas
5	Al Fahry	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
6	Al Haqly Sirait	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
7	Aldy Pratama	√	√	√	√	√	√	√	-	√	√	90	Tuntas
8	Alya Syakila	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	90	Tuntas
9	Aqifa Ardinda	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
10	Arif Sidik	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
11	Arif Syahputra	√	-	√	√	√	-	√	√	-	√	70	Tidak Tuntas
12	Aulia Fitri	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
13	Aura Celia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
14	Avika Zahara	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
15	Azura Anggraini	√	√	√	√	-	√	√	√	√	√	90	Tuntas
16	Cahaya Azura	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
17	Cahaya Febriana	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	90	Tuntas
18	Chairil Amri	√	-	-	√	√	-	-	√	√	√	60	Tidak Tuntas
19	Daffa Ramadhan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
20	Dinda Rahayu	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
21	Dwiana Aulia	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
22	Dzaky Hakim	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
23	Hafizh Al Rasyid	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
24	M Alka AL Anshor	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
25	Miftahul Jannah	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	90	Tuntas
26	Muhammad Doli	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
27	Najwa Akila	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas

28	Nur Intan Dwi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
29	Nurhalijah Daulay	√	√	√	√	√	-	-	-	√	√	√	70	Tidak Tuntas
30	Nurkhalijah Siregar	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	70	Tidak Tuntas
31	Pikri Prastia	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
32	Raisya Irawan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	100	Tuntas
33	Raja Luthfi	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	80	Tuntas
34	Rakha Al Maisan	√	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	90	Tuntas
35	Rehan Pariaman	√	-	√	-	-	√	-	√	√	√	√	60	Tidak Tuntas
36	Sutra Tjipta Laksana	√	√	√	√	√	-	√	√	√	√	√	90	Tuntas
Jumlah												3.260		
Rata-Rata												90,5		
Ketuntasan Klasikal												86%		

Lampiran IX

DOKUMENTASI

Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament*

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran



2. Guru membagi kelompok



3. Guru menjelaskan peraturan permainan



4. Peserta didik memainkan permainan turnamen



5. Penghargaan kelompok



Lampiran X

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Hilal Fajar Hasibuan
Nim : 1920500003
Tempat Tanggal Lahir : Rantauprapat, 27 Oktober 2000
Alamat : Jl. SM Raja No. 124 Rantauprapat

2. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : H. Muhammad Ali Riduan, ST
Pekerjaan : Pensiunan
Nama Ibu : Hj. Siti Ramah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. SM Raja No. 124 Rantauprapat

3. PENDIDIKAN

SDN 11 Rantau Selatan Tahun 2007-2013
MTsN 1 Rantauprapat Tahun 2013-2016
MAN Labuhanbatu Tahun 2016-2019
UIN SYAHADA Padangsidempuan Tahun 2019-2024