

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA  
KELAS V SDN 100108 DESA SISUNDUNG  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**ADE LAILA SAFITRI**

**NIM. 19 205 00069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

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

**2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA  
KELAS V SDN 100108 DESA SISUNDUNG  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

*dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**ADE LAILA SAFITRI**

**NIM. 19 205 00069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

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

**2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA  
KELAS V SDN 100108 DESA SISUNDUNG  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**Skripsi**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**ADE LAILA SAFITRI  
NIM. 19 205 00069**



**Pembimbing I**

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

**Pembimbing II**

**Rahma Hayati Siregar, M.Pd  
NIDN. 2031128501**

**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 Ade Laila Safitri

Padangsidempuan, 08 Januari 2024  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
di-  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n Ade Laila Safitri yang berjudul: *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan*, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**PEMBIMBING I**



Syafrilianto, M.Pd  
NIP. 19870402 201801 1 001

**PEMBIMBING II**



Rahma Hayati Siregar S.Pd., M.Pd  
NIDN. 2031128501

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Laila Safitri

NIM : 19 205 00069

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan**

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi 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 di kemudian 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, 2023  
Saya yang menyatakan

  
Ade Laila Safitri  
NIM. 19 205 00069

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Laila Safitri

NIM : 19 205 00069

Fakultas/Jurusan : 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 UIN Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan  
Saya yang menyatakan

2023



Ade Laila Safitri  
NIM. 19 205 00069



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

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Ade Laila Safitri  
NIM : 19 205 00069  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.  
NIP. 19770726 200312 2 001

Nursyaidah, M.Pd.  
NIP. 19770726 200312 2 001

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

Sekretaris

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

Anggota

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

Nashran Azizan, M.Pd.  
NIDN. 2011119402

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan  
Tanggal : 18 Januari 2024  
Pukul : 08.00 WIB s/d 11.30 WIB  
Hasil/Nilai : Lulus, 81,75 (A)  
Indeks Prediksi Kumulatif : 3,78  
Predikat : Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude\*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD  
ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <https://fik.iainpadangsidimpuan.ac.id> E-mail: [fik@iain-padangsidimpuan.ac.id](mailto:fik@iain-padangsidimpuan.ac.id)

---

**PENGESAHAN**

**Judul Skripsi** : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan

**Nama** : Ade Laila Safitri

**NIM** : 19 205 00069

**Fakultas/Jurusan** : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidimpuan, 2024  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

## ABSTRAK

**Nama** : Ade Laila Safitri  
**NIM** : 1920500069  
**Prodi** : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)  
**Judul** : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan

Latar belakang dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, siswa tidak memiliki keberanian untuk bertanya apa yang tidak diketahuinya sehingga perlu digunakan perubahan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA disebabkan karena kurangnya model pembelajaran yang bervariasi, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan untuk memperbaiki keadaan suatu objek, dimana pada penelitian ini yang menjadi objek adalah siswa kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus pada setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti memberikan tes untuk melihat peningkatan yang diperoleh siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) meningkat. Hasil belajar pada siklus I Pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 58,26 dengan persentase ketuntasan 30,43%. Pada siklus I pertemuan II nilai rata-rata 64,78 dengan persentase ketuntasan 39,13%. Selanjutnya hasil belajar pada siklus II Pertemuan I diperoleh nilai rata-rata siswa 77,82 dengan persentase 60,86% dan hasil belajar pada siklus II pertemuan II meningkat lagi dengan nilai rata-rata 87,82 dengan persentase ketuntasan 78,26%. Dengan peningkatan yang diperoleh, maka siklus dihentikan sampai siklus II. Jadi dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi perubahan wujud dan sifat benda di kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

**Kata Kunci:** *Hasil Belajar, Model Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*

## ABSTRACT

**Name** : Ade Laila Safitri  
**ID** : 1920500069  
**Major** : PGMI  
**Title** : *Application of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Improve Class V Science Learning Outcomes at SDN 100108 Sisundung Village, South Tapanuli Regency*

*The background in this study is the low learning outcomes of students in Science Learning subjects, students do not have the courage to ask what they don't know so it is necessary to use changes in implementing learning in the classroom. This research was conducted in the fifth grade of SDN 100108 Sisundung Village South Tapanuli Regency. The problem in this research is the low student learning outcomes in Science Learning subjects due to the lack of varied learning models, so the purpose of this research is to improve student learning outcomes by using the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model. This research is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out to improve the condition of an object, where in this study the object of this research is the fifth grade of SDN 100108 Sisundung Village South Tapanuli Regency, totaling 23 students. This research was conducted in two cycles filled with two meetings. At each meeting the researcher gave a test to see the improvement obtained by the students. The results of this study indicate that students' Science Learning by using the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model increases. Science Learning outcomes have increased from cycle I to cycle II. Learning outcomes in the first cycle of Meeting 1 obtained an average value of 58,26 with a percentage of completeness 30,43%. In the first cycle of the second meeting, the average value was 64,78 with a completeness percentage of 39,13%. Furthermore, the learning outcomes in the second cycle of the first meeting obtained an average value of 77,82 students with a percentage of 60,86% and learning outcomes in the second cycle of the second meeting increased again with an average value of 87,82 with a percentage of completeness 78,26%. With the increase obtained, the cycle was stopped until the second cycle. So it can be seen that there is an increase in student learning outcomes by using the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model in the material changes in the form and properties of objects in the fifth grade of SDN 100108 Sisundung Village South Tapanuli Regency.*

**Keywords:** *Learning Model Outcomes, Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model*

## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan kepada jalan yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul: **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 100108 DESA SISUNDUNG KABUPATEN TAPANULI SELATAN”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Berkat bantuan dan motivasi yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya Skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Pembimbing I, bapak Syafrilianto, M.Pd dan ibu Pembimbing II Rahma Hayati Siregar, S.Pd.,M.Pd yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun Skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dan Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan bapak Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Nursyaidah M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu peneliti dalam mengadakan buku-buku penunjang untuk menyelesaikan Skripsi ini.

6. Bapak/Ibu Dosen, Staf dan Pengawai, serta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
7. Ibu Salwati S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan telah memberikan banyak informasi terkait penulisan skripsi ini.
8. Bapak Darman Harahap S.Pd selaku wali kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan telah banyak memberikan informasi terkait dengan penulisan skripsi ini.
9. Pegawai dan siswa/siswi SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan yang telah memberikan data dan informasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga tercinta, Ali Aman Lubis dan ibunda tercinta Efrida Hanum. Adik tersayang saya Mhd. Yamin Saputra dan Asyifa Sarah Khoiriyah. Teristimewa kepada Bapak Ali Asrun Lubis yang saya anggap seperti ayah sendiri terimakasih sudah menyayangi dan mendukung saya selama perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi. Terimakasih kepada Bou ku tersayang Nursakinah Lubis S.Pd yang selalu memberi semangat kepada saya selama ini. Abanganda Irfan Fadhilah Azmi terimakasih selalu bersedia memberikan semangat dan rela memberikan bantuan kepada saya selama pengerjaan skripsi.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Selain dari itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. Amin

Padangsidempuan,  
Penulis

November 2023

Ade Laila Safitri  
NIM. 1920500069

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah .....	8
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian .....	10
G. Kegunaan Penelitian.....	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	11
I. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
A. Kajian Teori	
1. Pembelajaran <i>Kooperatif Learning Model TGT (Teams Games Tournament)</i> .....	13
2. Hasil Belajar .....	19
3. Pembelajaran IPA.....	24
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Pikir .....	33
D. Hipotesis Tindakan .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
A. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	35
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	35
C. Latar dan Subjek Penelitian .....	36
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Sumber Data.....	39
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	41
H. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b> .....	<b>45</b>
A. Deskriptif Hasil Data Penelitian .....	45
1. Kondisi Awal .....	45
2. Siklus I Pertemuan I.....	47

a. Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	47
b. Pelaksanaan ( <i>Action</i> ) .....	48
c. Observasi .....	49
d. Refleksi.....	51
3. Siklus I Pertemuan II.....	53
a. Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	53
b. Pelaksanaan ( <i>Action</i> ) .....	53
c. Observasi.....	54
d. Refleksi.....	57
4. Siklus II Pertemuan I.....	58
a. Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	59
b. Pelaksanaan ( <i>Action</i> ) .....	59
c. Observasi .....	60
d. Refleksi.....	62
5. Siklus II Pertemuan II .....	63
a) Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	63
b) Pelaksanaan ( <i>Action</i> ) .....	64
c) Observasi.....	65
d) Refleksi.....	66
B. Pembahasan.....	68
C. Keterbatasan Penelitian.....	74
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan . .....	75
B. Saran-Saran .....	76

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL 3.1</b>	: Tabel Analisis Data Lembar Observasi.....	43
<b>TABEL 3.2</b>	: Kriteria Klasifikasi Presentase Aktifitas Siswa.....	43
<b>TABEL 4.1</b>	: Persentase Nilai Hasil <i>Pre Test</i> .....	46
<b>TABEL 4.2</b>	: Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan I .....	50
<b>TABEL 4.3</b>	: Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I Pertemuan I..	52
<b>TABEL 4.4</b>	: Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan II .....	55
<b>TABEL 4.5</b>	: Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan I dengan Siklus I Pertemuan II.....	57
<b>TABEL 4.6</b>	: Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan I .....	61
<b>TABEL 4.7</b>	: Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan II dengan Siklus II Pertemuan I .....	62
<b>TABEL 4.8</b>	: Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan II.....	65
<b>TABEL 4.9</b>	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	66
<b>TABEL 4.10</b>	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	71

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	: Perubahan Wujud Benda dari Padat Menjadi Cair (Mencair)...	28
<b>Gambar 2.2</b>	: Perubahan Wujud Benda dari Cair Menjadi Padat (Membeku)	28
<b>Gambar 2.3</b>	: Perubahan Wujud Benda dari Cair Menjadi Gas (Menguap)....	29
<b>Gambar 2.4</b>	: Perubahan Wujud Benda dari Gas Menjadi Cair (Mengembun).....	29
<b>Gambar 2.5</b>	: Perubahan Wujud Benda dari Padat Menjadi Gas (Menyuplim) .....	30
<b>Gambar 2.6</b>	: Kerangka Berpikir .....	34
<b>Gambar 4.1</b>	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	67
<b>Gambar 4.2</b>	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I</b>	: Time Schedule Penelitian
<b>Lampiran II</b>	: Lembar Validasi
<b>Lampiran III</b>	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
<b>Lampiran IV</b>	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
<b>Lampiran V</b>	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
<b>Lampiran VI</b>	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
<b>Lampiran VII</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Guru
<b>Lampiran VIII</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa
<b>Lampiran IX</b>	: Kisi-Kisi Soal
<b>Lampiran X</b>	: Lembar Soal Tes Awal
<b>Lampiran XI</b>	: Lembar Soal siklus I Pertemuan I
<b>Lampiran XII</b>	: Lembar Soal siklus I Pertemuan II
<b>Lampiran XIII</b>	: Lembar Soal siklus II Pertemuan I
<b>Lampiran XIV</b>	: Lembar Soal siklus II Pertemuan II
<b>Lampiran XV</b>	: Kunci Jawaban
<b>Lampiran XVI</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus
<b>Lampiran XVII</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I
<b>Lampiran XVIII</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II
<b>Lampiran XIX</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I
<b>Lampiran XX</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II
<b>Lampiran XXI</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus
<b>Lampiran XXII</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I
<b>Lampiran XXIII</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II
<b>Lampiran XXIV</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I
<b>Lampiran XXV</b>	: Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II
<b>Lampiran XXVI</b>	: Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra Siklus
<b>Lampiran XXVII</b>	: Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan I
<b>Lampiran XXVIII</b>	: Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan II
<b>Lampiran XXIX</b>	: Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan I
<b>Lampiran XXX</b>	: Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan II
<b>Lampiran XXXI</b>	: Tabel Analisis Data Nilai Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Observasi Awal
<b>Lampiran XXXII</b>	: Dokumentasi

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan membangun bangsa. Pendidikan harus bisa mengakomodasi dan memberikan ide atau solusi terhadap upaya memajukan kemajuan bangsa itu sendiri. Pentingnya pendidikan tercermin dalam sistem pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Pendidikan adalah bimbingan atau pengajaran secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmaniah dan rohaniah anak didik demi terwujudnya tujuan pendidikan. Dalam mencapai tujuan pendidikan banyak faktor yang mempengaruhi untuk terwujudnya tujuan pendidikan tersebut<sup>2</sup>

Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi peserta didik untuk

---

<sup>1</sup> Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, dan Siti Zubaidah Siregar, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan,” *Gravity Journal* 1, no. 1 (13 Mei 2022): 1–10, <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.

<sup>2</sup> Syarifuddin, & Harahap, A. (2021). *Integrasi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan. Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 19–31.

menghasilkan manusia yang berkualitas, yang memiliki berbagai potensi dalam dirinya. Maka salah satu fokus utama dalam proses pendidikan itu adalah dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>3</sup> Pembelajaran dalam hal ini ialah bantuan yang diberikan oleh guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Maka pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik untuk memperoleh hasil belajar berupa perubahan dalam diri individu. Jika tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka proses pembelajaran peserta didik dikatakan tidak berhasil. Dan jika proses pembelajaran dikatakan berhasil maka hasil belajar peserta didik juga dikatakan telah berhasil.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada saat terjadinya proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat

---

<sup>3</sup> Ade Suhendra., *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI* (Prenada Media, 2019). hal.168

terselesaikannya bahan pelajaran.<sup>4</sup> Hasil belajar merupakan perubahan yang lebih baik yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya dalam kurikulum 2013, keberhasilan belajar siswa diukur berdasarkan capaian dari Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi yang harus dicapai berupa Standar Kompetensi (SK) yang terdiri atas kompetensi sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD). Melalui capaian kompetensi tersebut, maka hasil belajar siswa akan tergambar melalui berbagai jenis perbuatan, nilai-nilai, pengertian- pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*ability*), dan keterampilan.<sup>5</sup> Dengan demikian, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa berupa sikap, kemampuan dan keterampilan. Jadi, agar proses belajar dapat lebih terarah dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA meningkat, maka akan lebih baik jika pembelajaran diiringi dengan penerapan model pembelajaran.

Namun, fakta yang terjadi di sekolah khususnya sekolah SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan ditemukan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal atau belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini berdasarkan pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui

---

<sup>4</sup> Ahmadiyahanto Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran ko-RUF-SI (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2 Desember 2016): 980–93, <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v6i2.2326>.

<sup>5</sup> Syafrilianto Syafrilianto, Mariam Nasution, dan Melda Juniati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Quantum Teaching* Di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal," *FORUM PAEDAGOGIK* 13, no. 1 (20 Juni 2022): 130–42, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>.

observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Oktober 2022 di kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran bahwa proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih rendah. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah belum memadai sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Selain itu, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru mengakibatkan siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar dan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah, menganalisis konsep-konsep, maupun mengambil keputusan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).<sup>6</sup> Selain Pembelajaran IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga memiliki kompetensi dalam memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan, sehingga dapat membantu mereka untuk memperoleh keterampilan dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap IPA. Oleh karena itu, melalui kegiatan dan pengalaman belajar IPA hendaknya siswa memiliki berbagai macam

---

<sup>6</sup> Hasil Observasi yang dilakukan di Kelas V (lima) tanggal 20 Oktober 2022

keterampilan termasuk keterampilan kognitif (intelektual), manual (psikomotor) dan sosial (sikap).<sup>7</sup>

Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas di Kelas V SDN 100108 pada tanggal 20 Oktober 2022 diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional, maksudnya pembelajaran hanya dilakukan dengan menjelaskan teori, pemberian contoh dan diakhiri dengan latihan soal-soal. Bisa dikatakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil pembelajaran yang di dapat.

Dilihat dari kemampuan siswa, para siswa masih banyak yang belum mampu memahami konsep dan memecahkan masalah sehingga perhatian siswa ketika mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih kurang, banyak siswa terkadang yang mengantuk, bermain-main dan bahkan bertengkar ketika proses belajar.<sup>8</sup>

Berdasarkan masalah yang ditemukan di SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan, maka adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model yang

---

<sup>7</sup> Syafrilianto, *Hubungan antara Levels of Inquiry (LoI) dan Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran IPA*" Forum Paedagogik: Vol. 11, No01 Juni 2020,P ISSN 2086- 1915/E ISSN 2721. hlm. 31

<sup>8</sup> Hasil Wawancara dengan wali kelas V SDN. No. 100108 pada tanggal 20 Oktober 2022

bisa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini juga sangat cocok untuk mengatur tujuan pembelajaran agar materi bisa dikuasai secara mendalam. Keunggulan model *Team Games Tournament* (TGT) adalah dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pada proses belajar yang baru dan mendorong siswa untuk berpikir sendiri dan dapat mengoptimalkan diri untuk beradaptasi dengan perubahan dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Adapun kekurangan dari model *Team Games Tournament* (TGT) adalah kelas menjadi ramai yang mengakibatkan kurangnya keamanan dalam pembelajaran, serta memerlukan waktu yang cukup banyak untuk memaksimalkan kelas menjadi kondusif.

Berdasarkan penelitian terlebih dahulu yakni Mhd. Rusnadi yang meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V SD No. 5 Tamblang. Hasil belajar pada siklus I mencapai 60 dengan kategori sedang dan pada siklus II mencapai 71,5 dengan kategori tinggi. Selain itu data yang didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan sebelum diberikan tindakan awalnya siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dimana masih didominasi oleh guru. Akan tetapi setelah dilakukannya tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa sudah lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi aktif dan perhatian siswa pada pembelajaran IPA.
2. Kegunaan model pembelajaran kurang bervariasi, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung.
3. Minimnya sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran seperti di sekolah tidak memiliki ruang laboratorium IPA.
4. Rendahnya nilai atau hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran IPA berlangsung.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu terkait dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

#### D. Batasan Istilah

Untuk mempertegas judul ini, agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda dengan maksud penelitian ini, maka penulis perlu membatasi batasan istilah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>9</sup> Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, peserta didik pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.<sup>10</sup>
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran.<sup>11</sup> Taksonomi bloom mengungkapkan bahwa hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Namun, pada penelitian ini hanya membahas tentang hasil belajar dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom yang

---

<sup>9</sup> Anggota IKAPI, *Metode Pembelajaran untuk Penumbuhan Kreatifita warga*. ( Bandung: Mitra Sarana, 2012) hal.25

<sup>10</sup> T.G. Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*. (Yogyakarta : Ombak, 2015), hal 181

<sup>11</sup> Ai Muflahah, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (25 Januari 2021): 152–60, <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86>.

meliputi: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), berkreasi (C6).<sup>12</sup>

3. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga memiliki potensi dalam memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan, sehingga dapat membantu mereka untuk memperoleh keterampilan dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap IPA.<sup>13</sup> Adapun materi pembelajaran IPA yang akan dibahas dalam penelitian ini memuat materi tentang perubahan wujud benda. Materi perubahan wujud benda terdapat pada tema 7 yang memuat konsep IPA. Perubahan Wujud Benda padat, benda cair, dan benda gas dapat mengalami perubahan wujud: (1). Mencair atau melebur : perubahan wujud benda dari padat menjadi cair (2). Membeku : perubahan wujud benda dari cair menjadi padat (3). Menguap : perubahan wujud benda dari cair menjadi gas (4). Mengembun : perubahan wujud benda dari gas menjadi cair (5). Menyublim : perubahan wujud benda dari gas padat menjadi gas.<sup>14</sup>

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah melalui penerapan model

---

<sup>12</sup> Maulana Arafat Lubis M.Pd dan Nashran Azizan M.Pd, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (Samudra Biru, 2019).

<sup>13</sup> Syafrilianto Syafrilianto Syafrilianto, "Hubungan Antara Levels Of Inquiri (LOI) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA," *FORUM PAEDAGOGIK* 11, no. 1 (3 Juni 2020): 31–42, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2599>.

<sup>14</sup> Purwandari, R.D. 2009. Diktat Ajar untuk PGSD. Purwokerto: Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Tapanuli Selatan?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Tapanuli Selatan.

#### **G. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan teori dan pengembangan penelitian yang lebih lanjut dalam usaha meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
  - b. Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan alam, terutama dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

b. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), menumbuhkan minat belajar, dan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran baik proses ataupun hasil sehingga menghasilkan kualitas siswa yang baik pula di sekolah tersebut.

d. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman dan wawasan pembelajaran serta dapat melakukan kajian lebih lanjut untuk menyusun rancangan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

## **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini didasarkan pada pencapaian hasil belajar siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) dengan nilai 75. Penelitian ini berhasil jika 75% dari total jumlah siswa dapat mencapai KKM.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa sub bagian agar pembaca lebih mudah dalam memahami isinya maka penelitian menjelaskan lebih detail sebagai berikut.

Bab I adalah pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan istilah, rumusan masalah, indentifikasi masalah, batasan istilah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah kajian teori, penelitian relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III adalah metodologi penelitian yang mencakup 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 membahas tentang hasil penelitian yang terdiri atas deskripsi data hasil penelitian yang terdiri dari kondisi awal, siklus I dan siklus II, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Bab V merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu dan membangun.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pembelajaran *Kooperatif Learning Model Team Games Tournament*

###### a. Pembelajaran Kooperatif *Learning*

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran kontekstual.

Terkait model pembelajaran cooperative learning, dapat dijelaskan bahwa “Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Ada unsur unsur dasar pembelajaran *coperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan”.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Anita, *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*, hlm. 29.

Penerapan pembelajaran kooperatif akan memberikan hasil yang efektif kalau memperhatikan dua prinsip inti berikut. Yang pertama adalah adanya saling ketergantungan yang positif. Semua anggota dalam kelompok saling bergantung kepada anggota lain dalam mencapai tujuan kelompok, misalnya menyelesaikan tugas dari guru. Prinsip yang kedua adalah tanggung jawab pribadi (*individual accountability*). Setiap anggota kelompok harus memiliki kontribusi aktif dalam bekerjasama.

#### **b. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menjadi faktor terpenting dalam menghidupkan kondisi pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Sebab, model pembelajaran memiliki fase-fase, yang mana fase-fase tersebut dapat menimbulkan pembelajaran yang menggembirakan guru dan murid karena proses belajarnya sambil bermain.

Model pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh murid. Guru harus memahami betul penerapan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab dengan menguasai model pembelajaran, guru akan merasakan adanya kemudahan dalam pentransferan ilmu dengan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching di SD/MI Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)* (Samudra Biru, 2022).

### c. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan, dalam hal ini baik guru (model mengajar) maupun siswa (model belajar). Makin baik model yang di pakai makin baik pula pencapaian tujuan.<sup>17</sup> Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.<sup>18</sup>

Selanjutnya, model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David, dan Keith Edward. Dalam model ini, para siswa di bagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (heterogen). Guru menyiapkan materi lalu siswa berkerja dalam tema mereka untuk memastikan semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *tournament* akademik, dimana para siswa berlomba, sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Budi Utami, "Strategi Belajar Mengajar," t.t., diakses 09 Mei 2022., <http://pakguruonline.pendidikan.net>.

<sup>18</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori&Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 46.

<sup>19</sup>Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*, hlm. 163.

Pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa, tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar siswa dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*(TGT) yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.<sup>20</sup>

#### **d. Langkah-langkah Pembelajaran TGT**

Ada beberapa langkah-langkah dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/bahan.
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok.

Siswa dikelompokkan dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang. Anggota kelompok terdiri dari heterogen meliputi kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar dan jenis kelamin.

- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan persentasi guru dalam menjelaskan berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan persentasi adalah mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.

---

<sup>20</sup>Agus S.H, "*Teams Games Tournament*," t.t., di akses 17 Mei 2022.

#### 4) Memberikan pemahaman konsep

Pemahaman konsep dengan cara siswa diberi tugas-tugas tersebut dengan cara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengerjakan lembar jawaban tetapi juga mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberitahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari sampai selesai semua anggota kelompok memahami materi pembelajaran tersebut.

#### 5) Siswa memainkan pertandingan

Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam Tournament mingguan dan kelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini akan dijumlahkan untuk skor kelompok.

#### 6) Memberi Penghargaan

Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang baik prestasinya atau yang melebihi criteria tertentu. Penghargaan ini berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.<sup>21</sup>

#### e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TGT

Adapun Kelebihan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* adalah:

- a. Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk menyelesaikan tugas
- b. Mengajarkan peserta didik untuk saling menerima perbedaan individu
- c. Peserta didik dapat menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang sedikit
- d. Peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung
- e. Peserta didik terlatih untuk bersosialisasi dengan peserta didik lain
- f. Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik
- g. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
- h. Meningkatkan kebaikan budi (afektif), berpikir kritis (kognitif) dan toleransi terhadap sesama.<sup>22</sup>

Sedangkan Kekurangan *Teams Games Tournament* adalah:

---

<sup>21</sup>Tukiran Tukiran, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 67-71.

<sup>22</sup>Susanna, *Penerapan TGT*, Jurnal Pendidikan, Vol.5 No. 2, 2017, hlm. 5

### 1) Bagi Pendidik

Pendidik kesulitan mengelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Kelemahan ini dapat diatasi jika pendidik mengetahui dengan baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan setiap peserta didik. Diskusi yang dilakukan peserta didik cukup banyak menghabiskan waktu, sehingga pendidik diharapkan mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

### 2) Bagi Peserta Didik

Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan sedang dalam bidang pengetahuan, tidak semuanya bisa memberikan penjelasan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Kelemahan ini bisa diatasi apabila pendidik mampu membimbing peserta didik yang memiliki kemampuan sedang dan tinggi agar bisa menjelaskan pengetahuannya kepada peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh suatu hasil belajar guna menentukan suatu keberhasilan dalam belajar. Pra pakar pendidikan dan psikologi memiliki definisi yang berbeda

mengenai pengertian hasil belajar itu sendiri, namun di antara mereka ada yang memiliki pemahaman yang sama mengenai hasil belajar. Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono merupakan hasil dari suatu interaksi kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik.<sup>23</sup>

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>24</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar dapat berupa angka, huruf, simbol dan kalimat yang menceritakan pencapaian-pencapaian oleh peserta didik.

#### **b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

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

---

<sup>23</sup> I. Putu Ade Andre Payadnya M.Pd S. Pd dkk., *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Deepublish, 2022).

<sup>24</sup> Dr Ahmad Susanto M.Pd, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Kencana, 2016).

## 1) Faktor Internal

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

### a) Faktor Kesehatan

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

### b) Minat

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

### c) Bakat

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

d) Motivasi

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

2) Faktor Eksternal

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

a) Faktor Keluarga

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

b) Faktor Sekolah

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

c) Faktor Masyarakat

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

kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.<sup>25</sup>

### c. Hasil Belajar Kognitif

Keberhasilan belajar menurut Nasution adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan perubahan mengenai pengetahuan saja, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk sikap, kebiasaan, kecakapan, penguasaan, pengertian, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.<sup>26</sup> Jadi dikatakan berhasil manakala adanya suatu perubahan yang terjadi. Sedangkan menurut Hamalik, hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>27</sup> Jadi, hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Selain itu hasil belajar juga merupakan pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan.<sup>28</sup> Adapun yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar

---

<sup>25</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019.

<sup>26</sup> Supardi, Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), 2

<sup>27</sup> Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 30

<sup>28</sup> Agus Suprijono, Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), 5.

mengajar dalam mempelajari materi, sehingga terjadi perubahan pada diri siswa itu sendiri. Pola tingkah laku tersebut terlihat pada perubahan reaksi dan sikap siswa secara fisik maupun mental. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan gambaran kemampuan yang dimilikinya.

### **3. Ilmu Pengetahuan Alam**

#### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan terjemahan dari kata-kata dalam bahasa Inggris, yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

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

Selanjutnya, Nash mengatakan bahwa IPA itu suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analitis, lengkap, cermat, serta

menghubungkan antar satu fenomena dengan fenomena yang lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya itu.<sup>29</sup>

#### **b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

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

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

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

##### 1) Sikap

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

---

<sup>29</sup> Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD," no. 01 (2014).

2) Prosedur

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

3) Produk

Berupa fakta, prinsip, teori dan hukum.

4) Aplikasi

Penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.<sup>30</sup>

#### **4. Materi Pembelajaran IPA ( Perubahan Wujud Benda)**

##### **a. Kompetensi Inti**

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

---

<sup>30</sup> Sulthon Sulthon, "Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa MI," *Elementary* 4, no. 1 (2016), <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/1969>.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**b. Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari- hari.	3.7.1 Membuktikan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dalam kehidupan sehari-hari.
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.

**c. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan pengamatan, siswa mampu menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
2. Setelah pengamatan, siswa mampu melaporkan hasil percobaan tentang pengaruh kalor pada benda dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis.

#### **d. Materi Perubahan Wujud Benda**

Perubahan Wujud Benda padat, benda cair, dan benda gas dapat mengalami perubahan wujud:

1. Mencair atau melebur adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair.
2. Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat
3. Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas
4. Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair
5. Menyublim adalah perubahan wujud benda dari gas padat menjadi gas.<sup>31</sup>

##### **1. Mencair**

Es merupakan benda padat yang dapat berubah menjadi air yang berwujud cair. Perubahan benda padat menjadi benda cair disebut peristiwa mencair.



Gambar 2.1 Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair (Mencair)

##### **2. Membeku**

Es merupakan benda cair yang dapat berubah menjadi es yang berwujud padat. Perubahan benda cair menjadi benda padat disebut

---

<sup>31</sup> Purwandari, R.D. 2009. Diktat Ajar untuk PGSD. Purwokerto: Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

peristiwa membeku. Air apabila terkena suhu dibawah suhu  $0^{\circ}$  maka akan membeku atau akan menjadi benda padat.<sup>32</sup>



Gambar 2.2 Perubahan wujud benda dari cair menjadi padat (Membeku)

### 3. Menguap

Air apabila dipanaskan terus-menerus akan menjadi uap air. Menguapnya air yang dipanaskan tersebut disebut peristiwa penguapan.



Gambar 2.3 Perubahan wujud benda dari cair menjadi gas (menguap)

### 4. Mengembun

Pada saat gelas berisi air es, pada dinding gelas terjadi titik-titik air. Titik-titik air berasal dari udara yang berwujud gas berubah menjadi cair. Perubahan ini disebut mengembun.

---

<sup>32</sup> Bingham, J.2005. *Percobaan-percobaan sains*. Bandung: Pakar Raya.



Gambar 2.4 Perubahan wujud benda dari gas menjadi cair (mengembun)

## 5. Menyublim

Kapur barus atau kamper adalah benda padat. Jika kita menyimpan kamper pewangi di ruangan atau kamar mandi, lama kelamaan akan habis. Kamper berubah menjadi gas. Buktinya kita dapat merasakan harumnya. Perubahan dari kamper yang padat menjadi gas disebut peristiwa menyublim.



Gambar 2.5 Perubahan wujud benda dari padat menjadi gas (menyublim)

Dari beberapa perubahan wujud di atas ternyata ada yang bersifat sementara ada yang tidak. Misalnya perubahan air menjadi uap air ternyata hanya bersifat sementara. Apabila suhu menjadi dingin, uap air menjadi air kembali. Maka perubahan wujud benda dibedakan menjadi:

1. Perubahan fisika Perubahan fisika, jika dalam perubahannya bersifat sementara dan dapat kembali ke wujud semula. Contoh air jika didinginkan menjadi es, setelah mencair menjadi air kembali.

2. Perubahan kimia Pada perubahan kimia tidak bersifat sementara dan zat yang lama akan habis, menjadi zat yang baru. Zat yang baru tidak bisa berubah menjadi zat semula lagi. Contoh, kayu bakar yang dibakar berubah menjadi zat baru yaitu arang, dalam perubahannya arang tidak dapat kembali ke wujud kayu lagi.<sup>33</sup>

## B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Adapun persamaan penelitian ini Dede Kurnia Adiputra dengan penelitian yang sedangkan peneliti lakukan adalah sama-sama dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya adalah dengan penelitian oleh saudara Dede Kurnia ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas VI (enam) sedangkan subjek penelitian pada penelitian ini yang peneliti lakukan adalah kelas V (lima).<sup>34</sup>
2. Ni Nyoman Sukasih “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar

---

<sup>33</sup> Purwandari, R.D. 2009. Diklat Ajar untuk PGSD. Purwokerto: Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

<sup>34</sup> Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar” pada jurnal *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD* ISSN : 2579 – 6151 Volume V No. 2 November 2021

PKN”. Adapun persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sedangkan perbedaannya adalah objek yang dilakukan pada penelitian ini adalah pelajaran PKN sedangkan objek pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah pelajaran IPA.<sup>35</sup>

3. Penelitian Siti Rochmana & Mas’ad Shobirin (Skripsi) tentang “Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya”. Adapun persamaan penelitian ini Siti Rochmana & Mas’ad Shobirin dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya adalah mengenai materi yang akan diteliti. Pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Rochmana mengambil objek penelitian tentang keseluruhan secara umum mengenai pembelajaran IPA sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti pada penelitian ini adalah “Perubahan wujud benda”.<sup>36</sup>
4. Penelitian Adang Romanda (Skripsi) tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu”, Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Adang Romanda adalah sama-sama dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team*

---

<sup>35</sup> Ni Nyoman Sukasih “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN” pada jurnal *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 2, Number 3, Tahun 2018, pp. 224-229

<sup>36</sup> Siti Rochmana & Mas’ad Shobirin “Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara 2018

*Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian yang diteliti oleh Adang Romanda, ia mengambil keseluruhan pelajaran untuk diteliti dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini, sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti pada penelitian ini adalah hanya terfokus kepada pelajaran IPA saja.<sup>37</sup>

### C. Kerangka Berpikir

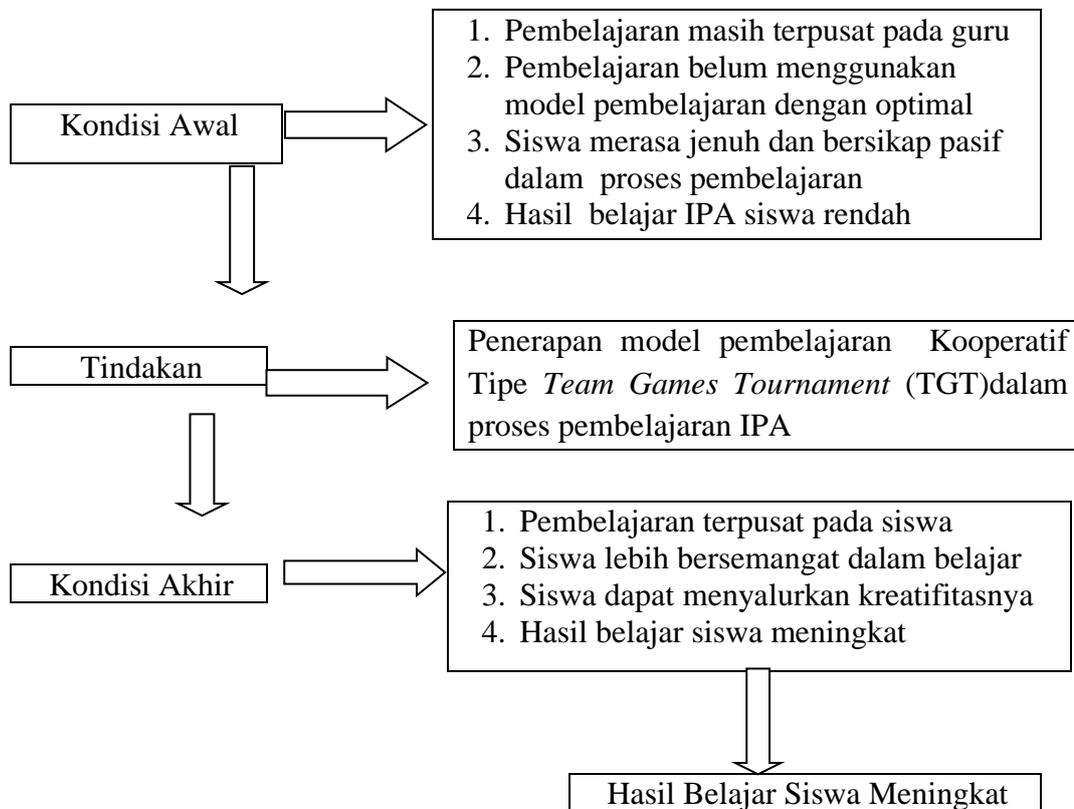
Pada kondisi awal pembelajaran IPA, kemampuan hasil belajar IPA siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai-nilai siswa yang masih banyak belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung proses pembelajaran lebih terpusat kepada guru sedangkan siswa hanya bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh dan cenderung tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, maka dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, salah satu langkah yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan model yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik sehingga hasil belajar dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dipilih yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

---

<sup>37</sup> Adang Romanda NPM. 1211100089 “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017”, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2016.

(TGT). Setelah menerapkan model pembelajaran ini, diharapkan hasil belajar IPA siswa dapat meningkat dan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru, tetapi pada siswa itu sendiri. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dengan bagan berikut ini:



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini ialah penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi perubahan wujud benda kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena belum pernah ada peneliti yang meneliti tentang judul ini di sekolah SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan ini. Kemudian peneliti juga ingin meningkatkan hasil belajar siswa yang masih dalam kategori rendah di sekolah ini. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dalam rentang waktu 12 Bulan, terhitung sejak Juni 2022 hingga Juli 2023.

#### **B. Jenis Dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sementara itu, dilaksanakannya PTK diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru/ pengajar-peneliti itu sendiri,

yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.<sup>38</sup>

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

### **C. Latar dan Subjek Penelitian**

Latar penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 100108 yang ber alamat di Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang melibatkan siswa sebanyak 23 siswa. Mata pelajaran yang diteliti ialah Mata pelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatife Tipe Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan penelitian ke SDN 100108 yang ber alamat di Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan dan melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengakurat kan hasil penelitian. Penelitian direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian dengan menggunakan dua siklus. Perencanaan ini bertujuan apabila dalam siklus I belum mendapatkan hasil maka dilanjutkan dengan siklus II. Siklus I yang terdiri

---

<sup>38</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan* (Citapustaka Media, 2016).

dari dua kali pertemuan dan siklus II juga terdiri dari dua kali pertemuan. Tahapan pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

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

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Menentukan pokok bahasan yang akan dibahas. Materi pelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pada materi “Perubahan Wujud Benda.”
- c. Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran IPA atau buku tematik yang relevan dengan materi yang diajarkan.
- d. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- e. Membuat alat pengumpul data yaitu butir soal tes hasil belajar kognitif pilihan berganda, lembar observasi aktivitas siswa.

2. Tindakan (*action*)

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

a. Tahap Pendahuluan

- 1) Peneliti membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Tahap Inti

- 1) Peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- 2) Peneliti meminta siswa untuk berdiskusi bersama kelompok mengenai materi yang dipelajari.
- 3) Peneliti meminta siswa menuliskan hasil diskusi dalam bentuk *Team Games Tournament* (TGT)
- 4) Peneliti meminta siswa untuk mempresentasikan hasil *Team Games Tournament* (TGT) yang telah dikerjakan.
- 5) Peneliti memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mempresentasikan *Team Games Tournament* (TGT).
- 6) Peneliti memberikan lembar soal tes kognitif kepada siswa.

c. Tahap Penutup

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

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada saat observasi dilaksanakan, peneliti telah mempersiapkan lembar observasi, guna mengetahui keterlaksanaan

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

#### 4. Refleksi

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

### **E. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Wali kelas SDN 100108 yang beralamat di Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.
2. Siswa kelas SDN 100108 yang beralamat di Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan yang berjumlah 29 siswa, siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan siswa perempuan sebanyak 14 orang.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

### **1. Butir Soal Tes Kognitif**

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

### **2. Lembar Observasi**

Lembar observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat baik peneliti maupun guru itu sendiri. Pengamatan ini tidak terpisah dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru yang digunakan untuk mengamati penerapan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada saat proses pembelajaran dan lembar observasi aktivitas belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi foto-foto, video, dan data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi yaitu catatan keterangan atau kondisi objektif lokasi penelitian yang diteliti dengan mencatat semua data secara langsung dari referensi yang membahas tentang objek penelitian.

## **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik-teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut.

2. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi penelitian seperti, film, video atau rekaman lainnya. Bahan-bahan yang terekam atau tercatat dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.

3. Triangulasi

Triangulasi ialah melakukan pendekatan analisis data dari berbagai sumber. Dengan pencarian yang cepat untuk memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan program yang berbasis pada bukti.<sup>39</sup>

## **H. Teknik Analisis Data**

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

---

<sup>39</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan*. Citapustaka Media, 2016.

## 1. Analisis data tes hasil belajar kognitif siswa

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

### a. Ketuntasan Individual

Analisis ketuntasan individual ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individual dengan ketuntasan kategori pencapaian nilai tuntas atau tidak tuntas. Data nilai didapat dengan menjumlahkan skor yang didapat peneliti dari tes hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>40</sup>

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

### b. Ketuntasan nilai rata-rata kelas

Rumus yang digunakan dalam analisis ketuntasan klasikal yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah Nilai Total

$N$  = Jumlah Seluruh Siswa

### c. Persentase Ketuntasan belajar klasikal

---

<sup>40</sup> Yusep Kurniawan, *Inovasi Pembelajaran Model dan Metode Pembelajaran Bagi Guru* (CV Kekata Group, 2019).

Rumus yang digunakan dalam menentukan nilai persentase ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut:<sup>41</sup>

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

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar Klasikal

NS = Jumlah Siswa yang Tuntas

N = Jumlah Seluruh Siswa

## 2. Analisis Data Lembar Observasi

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

**Tabel 3.1**  
**Analisis Data Lembar Observasi**

<b>Penilaian Observasi</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

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

$$\text{Nilai Observasi aktivitas siswa} = \frac{\text{skor nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

---

<sup>41</sup> Nur Ayni Sri Adini, *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS* (Riau: DOTPLUS, 2021), hlm. 49.

Keterlaksanaan aktivitas siswa dapat dipresentasikan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut:<sup>42</sup>

**Tabel 3.2**

**Kriteria Klasifikasi Presentase Aktifitas Siswa**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
85 – 100	Sangat baik
65 – 84	Baik
55 – 64	Cukup baik
≤54	Kurang baik

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

---

<sup>42</sup> Sugeng Lukito Yuwono, *Asyiknya Mengajarkan Sains Di Kelasku: Berbagi Pengalaman Mengajar* (Bandung: Tata Akbar, 2020), hlm. 64

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **1. Kondisi Awal**

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan melalui wawancara dan observasi, peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa masih rendah serta penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran belum maksimal. Data studi pendahuluan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Maka peneliti berencana melakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran khususnya materi perubahan wujud dan sifat benda di kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah tempat penelitian dilakukan. Kemudian peneliti menemui kepala sekolah SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan untuk menyampaikan permohonan izin dan prosedur penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan

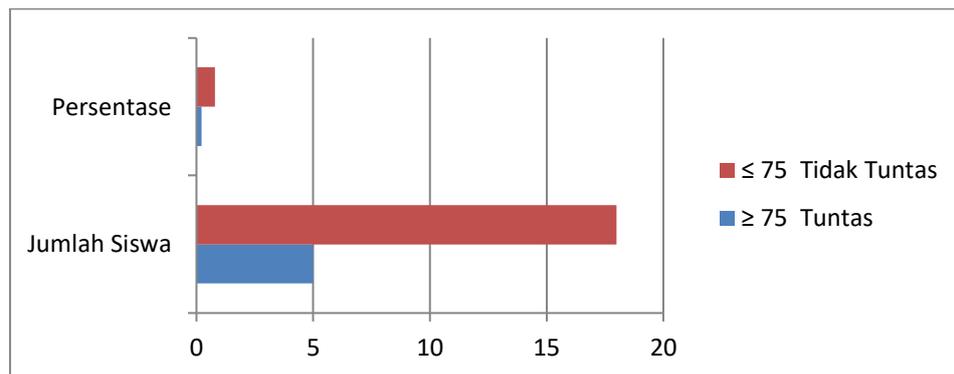
hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA khususnya materi perubahan wujud dan sifat benda.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dimana peneliti bertindak sebagai pemberi tindakan dan guru kelas sebagai observer. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu setiap siklus masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti mengadakan pra siklus terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal dan kemampuan siswa terkait dengan hasil belajar kognitifnya. Pada kegiatan pra siklus, siswa diberikan tes awal berupa soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Berikut disajikan dengan tabel:

**Tabel 4.1**  
**Ketuntasan Klasik pada Nilai Hasil *Pre-Test***

No	Nilai KKM	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	$\geq 75$	Tuntas	5	21,73%
2	$\leq 75$	Tidak Tuntas	18	78,26%

Peningkatan ketuntasan klasik pada nilai hasil *Pre-Test* belajar siswa pada dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini :



**Gambar 4.1**  
**Ketuntasan Klasik pada Nilai Hasil *Pre-Test***

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan perbaikan hasil belajar kognitif siswa pada materi perubahan wujud dan sifat benda di kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

## 2. Siklus 1 Pertemuan 1

### a. Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melaksanakan tindakan perencanaan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dan tindakan dilaksanakan dengan satu kali pertemuan. Adapun hal-hal yang direncanakan yaitu:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Menyusun materi yang akan diajarkan mengenai perubahan wujud benda.
- 3) Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran IPA atau buku tematik yang relevan dengan materi yang diajarkan.
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

5) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar soal tes hasil belajar kognitif dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Tindakan (*Action*)

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

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan awal diawali guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru menanyakan siapa saja siswa yang tidak hadir setelah itu mengajak siswa berdoa bersama. Setelah itu guru mengecek kesiapan diri serta memeriksa kerapian pakaian. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi yang akan diajarkan dan menyampaikan model yang akan digunakan saat pembelajaran yaitu model *Team Games Tournament* (TGT).

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan I guru membagi siswa kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Guru kemudian menjelaskan tentang materi perubahan wujud dan sifat benda serta apa saja pengaruhnya akibat kalor. Kemudian, guru meminta siswa

untuk berdiskusi bersama kelompok mengenai materi yang dipelajari. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menuliskan hasil diskusi dalam bentuk *Team Games Tournament* (TGT). Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi *Team Games Tournament* (TGT) yang telah dikerjakan bersama kelompoknya. Kemudian guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Guru memberikan lembar soal tes kognitif kepada siswa.

### 3) Kegiatan Penutup

Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dan memberikan penguatan tentang materi yang telah dibahas, dan guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

#### c. Observasi

Observasi aktivitas guru dilakukan guru kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan terhadap proses pembelajaran. Hasil observasi guru siklus I pertemuan I dengan nilai 66% yaitu cukup. Berdasarkan observasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas belum maksimal. Maka perlu memperbaiki dan meningkatkan kembali agar lebih maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran.

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan berdasarkan

hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan I jumlah nilai nilai aktivitas siswa 59,56% yaitu cukup. Terlihat dari siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran dikarenakan belum paham langkah-langkah cara memainkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Ada juga beberapa siswa yang mengganggu temannya yang lain.

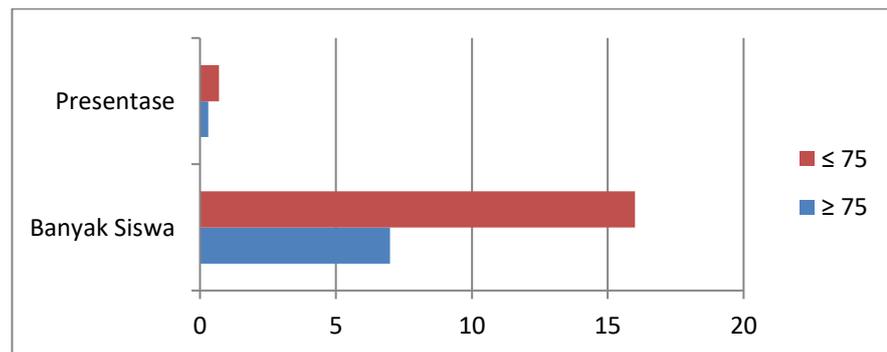
Berikut ini ketuntasan klasik pada tes hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1.

**Tabel 4.2**  
**Ketuntasan Klasik pada Tes Siklus I Pertemuan 1**

Nilai	Banyak Siswa	Presentase
$\geq 75$	7	30,43%
$\leq 75$	16	69,56%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 dari 23 siswa terdapat 7 siswa yang tuntas dengan persentase 30,43% dan 16 siswa yang belum tuntas dengan persentase 69,56%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 100108 Desa Sisundung belum mencapai tingkat ketuntasan belajar sebesar 80% siswa yang tuntas secara klasikal.

Peningkatan ketuntasan klasik pada tes siklus I pertemuan 1 belajar siswa pada dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini :



**Gambar 4.2**

**Ketuntasan Klasik pada Tes Siklus I Pertemuan 1**

d. Refleksi

Setelah melalui tahapan pelaksanaan sekaligus tahapan observasi, maka selanjutnya yang dilakukan adalah adalah tahapan refleksi. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, diperoleh informasi bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar belum mencapai ketuntasan yaitu:

- 1) Masih banyak siswa yang belum paham dengan materi pelajaran yang disampaikan, terlihat pada saat siswa menjawab soal tes yang diberikan.
- 2) Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Masih banyak siswa yang belum berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 4) Siswa masih belum sepenuhnya bisa mengikuti pembelajaran dengan kelompok belajar *Team Games Tournament* (TGT) dengan maksimal.

Berdasarkan hasil refleksi maka diperoleh beberapa permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran, sehingga dilakukan diskusi dengan kolaborator untuk mengatasi masalah tersebut. Berikut hal-hal yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya:

- 1) Guru harus bisa membimbing dan memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Guru harus berusaha mendorong siswa agar lebih aktif.
- 3) Guru memberikan reward kepada siswa yang berani bertanya.
- 4) Siswa akan didampingi dan dibimbing pada saat kegiatan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berlangsung.

**Tabel 4.3**  
**Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I Pertemuan 1**

<b>Hasil Tes Awal</b>	<b>Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus I</b>	<b>Peningkatan</b>
21,73%	30,43%	8,7%

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil tes pertemuan I siklus 1 diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa hanya mencapai 7 siswa atau 30,43% yang tuntas. Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa atau 69,56%.

### 3. Siklus 1 Pertemuan 2

#### a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan mata pelajaran dan materi pelajaran yang telah dipilih dengan model *Team Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran tentang perubahan wujud dan sifat benda.
- 3) Menyediakan contoh benda-benda di sekitar sebagai media pembelajaran berupa botol minum yang berisi air dan air es.
- 4) Mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar tes siswa, lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

#### b. Tindakan (*Action*)

##### 1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan awal diawali guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru menanyakan siapa saja siswa yang tidak hadir setelah itu mengajak siswa berdoa bersama. Setelah itu guru mengecek kesiapan diri serta memeriksa kerapian pakaian dan dilanjutkan dengan tepuk semangat dan meneriakkan yel-yel untuk menambah semangat peserta didik dalam belajar. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi yang akan diajarkan dan menyampaikan model yang akan digunakan saat pembelajaran yaitu model *Team Games Tournament* (TGT).

## 2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II guru membagi siswa kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 4- 5 siswa. Kemudian guru menjelaskan tentang materi perubahan wujud dan sifat benda kepada siswa dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama kelompoknya mengenai perubahan wujud benda. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menuliskan hasil diskusi dalam lembar kerja siswa yang disediakan di setiap kelompok. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok *Team Games Tournament* (TGT). Kemudian guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah berhasil dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok terbaik.

### e. Kegiatan Penutup

Pada akhir pertemuan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Kemudian mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

### c. Observasi

Observasi aktivitas guru dilakukan guru kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan terhadap proses pembelajaran. Hasil observasi guru siklus I pertemuan II dengan nilai 75% yaitu baik. Berdasarkan observasi dalam proses pembelajaran

yang dilakukan oleh guru kelas belum maksimal. Observasi dapat dilihat bahwa guru tidak menyampaikan tema pembelajaran yang akan di bahas, dan guru tidak memberikan apresiasi kepada siswa yang melakukan presentasi serta guru juga tidak menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa. Guru perlu memperbaiki dan meningkatkan kembali agar lebih maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran. Maka perlu memperbaiki dan meningkatkan kembali agar lebih maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran.

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan I jumlah nilai nilai aktivitas siswa 60,86% yaitu cukup. Terlihat dari siswa yang kurang semangat mengikuti pembelajaran dikarenakan belum paham langkah-langkah cara memainkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Ada juga beberapa siswa yang mengganggu temannya yang lain saat proses pembelajaran berlangsung.

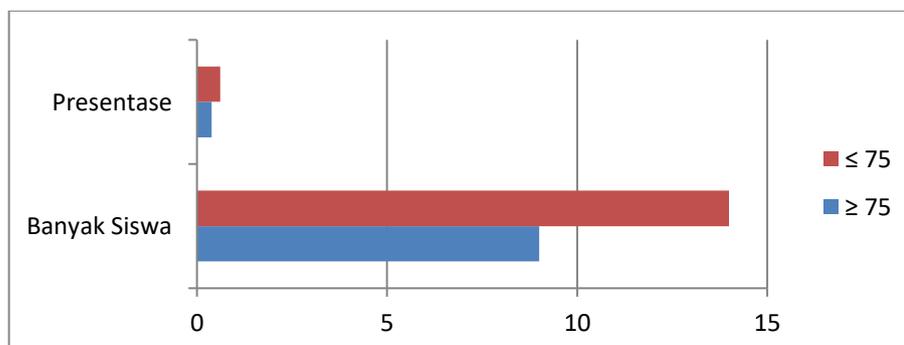
Setelah selesai pembelajaran, peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

**Tabel 4.4**  
**Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan 2**

Nilai	Banyak Siswa	Presentase
$\geq 75$	9	39,13%
$\leq 75$	14	60,86%

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus 1 pertemuan 1. Pada siklus 1 pertemuan 2 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 14 siswa. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 39,13%. Jadi dapat diketahui dari banyaknya jumlah siswa yang tuntas, maka secara klasikal belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya 39,13% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang diharapkan sebesar 80%.

Peningkatan ketuntasan klasik pada tes siklus I pertemuan 2 belajar siswa pada dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini :



**Gambar 4.3**  
**Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan 2**

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan 2 nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya 21,73% pada pertemuan 1 kemudian meningkat menjadi 30,43% pada pertemuan 2. Sementara itu ada ada 14 siswa yang belum tuntas mencapai KKM. Namun, hasil belajar tersebut belum tercapai secara maksimal karena nilai rata-rata hasil belajar siklus 1 pertemuan 2 berkisar 64,78 dan masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kurang tercapainya hasil belajar yang diharapkan pada siklus ini yaitu:

- 1) Masih banyak siswa yang belum aktif mengikuti pembelajaran.
- 2) Guru belum menjelaskan secara menyeluruh tentang perubahan wujud dan sifat benda akibat pengaruh kalor sehingga siswa kesulitan mengerjakan soal.
- 3) Siswa masih melihat catatan ketika diberi pertanyaan oleh guru.

Berdasarkan hasil refleksi maka diperoleh beberapa permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan, sehingga dilakukan diskusi dengan kolaborator untuk mengatasi masalah tersebut. Berikut hal-hal yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya:

- 1) Pembelajaran dibuat lebih menarik agar siswa lebih aktif.
- 2) Guru akan menjelaskan lebih detail tentang perubahan wujud dan sifat benda akibat pengaruh kalor.
- 3) Guru membimbing siswa membaca peta pikiran agar mudah diingat.
- 4) Guru akan lebih membimbing siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).
- 5) Guru mengoptimalkan proses pembelajaran.
- 6) Kemudian untuk peningkatan hasil tes siklus I Pertemuan 2 ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5**  
**Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus I dengan**  
**Siklus I Pertemuan 2**

Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus I	Hasil Tes Pertemuan II Siklus I	Peningkatan
30,43%	39,13%	8,7%

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil belajar klasik pada tes pertemuan I siklus I adalah 30,43%, dan hasil belajar klasik tes pertemuan 2 siklus I adalah 39,13%, jadi dari pertemuan ke I dan ke II terdapat peningkatan sebanyak 8,7%.

#### 4. Siklus 2 Pertemuan 1

- a. Perencanaan (*Planning*)
  - 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan dibahas.

- 2) Menyiapkan materi tentang perubahan wujud dan sifat benda akibat pengaruh kalor.
- 3) Menyiapkan pedoman observasi.
- 4) Menyiapkan tes berbentuk pilihan ganda.
- 5) Membuat kelompok belajar *Team Games Tournament* (TGT).

b. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan pembelajaran pada silus I dan II tidak banyak berbeda. Perbedaannya adalah perbaikan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I diawali guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa dan ketua kelas memimpin siswa berdoa bersama. Setelah itu guru memeriksa kesiapan diri serta memeriksa kerapian pakaian. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif pada pembelajaran siklus I agar lebih serius mengikuti pembelajaran serta tetap memberikan semangat kepada siswa yang sudah berhasil dalam siklus I. kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

## 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan I guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari di depan kelas. Guru menjelaskan kembali tentang perubahan wujud dan sifat benda sebagaimana yang sudah pernah dipelajari sebelumnya dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 4- 5 siswa. Kemudian guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama kelompoknya mengenai perubahan wujud dan sifat benda akibat pengaruh kalor. Guru meningkatkan pengawasan dan bimbingan yang lebih efektif agar diskusi berjalan dengan baik dibandingkan dengan diskusi pada siklus I. Selanjutnya guru memberikan apresiasi berupa reward kepada siswa yang telah berhasil menjawab pertanyaan dari guru.

## 3) Kegiatan Penutup

Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar dalam sehari. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

### c. Observasi

Observasi aktivitas guru dilakukan guru kelas V terhadap proses pembelajaran. Hasil observasi guru siklus II pertemuan I dengan nilai

83% yaitu baik sekali. Berdasarkan observasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas sudah maksimal. Akan tetapi masih perlu memperbaiki dan meningkatkan kembali agar lebih maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran.

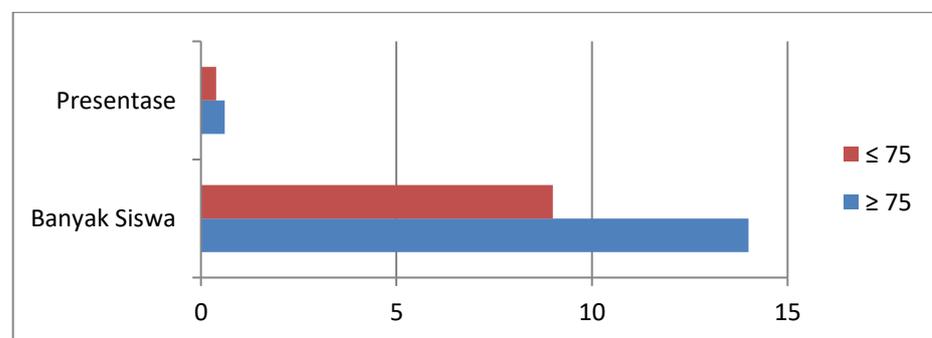
Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa kelas V berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan I dengan rata-rata nilai aktivitas siswa 70,43% yaitu baik. Terlihat dari siswa yang sudah mulai semangat mengikuti pembelajaran dikarenakan sudah paham cara main model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Terlihat masih ada beberapa siswa yang mengganggu temannya yang lain. Setelah selesai melakukan pembelajaran, peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

**Tabel 4.6**  
**Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan 1**

Nilai	Banyak Siswa	Presentase
$\geq 75$	14	60,86%
$\leq 75$	9	39,13%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan ke-1 adalah 77,82%, banyak siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa (60,86%) dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa (39,13%).

Peningkatan ketuntasan klasik pada tes siklus I pertemuan 2 belajar siswa pada dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini :



**Gambar 4.4**  
**Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan 1**

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1 nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya 39,13% pada siklus I pertemuan ke-2 kemudian meningkat menjadi 60,86% pada siklus II pertemuan ke-1. Sementara itu ada siswa yang belum tuntas mencapai KKM. Namun, hasil belajar tersebut belum tercapai secara maksimal karena nilai rata-rata hasil belajar siklus II pertemuan ke-1 berkisar 60,86 % dan masih belum mencapai Kriteria ketuntasan minimal. Guru perlu lebih mengoptimalkan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT). agar hasil belajar siswa pada pertemuan selanjutnya meningkat dan dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Untuk melihat peningkatan hasil tes siklus II pertemuan 1 dengan siklus sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2 dengan Siklus II Pertemuan 1**

<b>Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus I</b>	<b>Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus II</b>	<b>Peningkatan</b>
39,13%	60,86%	21,71%

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil belajar klasik siswa pada tes siklus I pertemuan ke 2 adalah 39,13%, dan hasil belajar klasik tes siklus II pertemuan I adalah 60,86%, jadi dari pertemuan ke I dan ke II terdapat peningkatan sebanyak 21,71%.

## 5. Siklus II Pertemuan ke-2

### a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan mata pelajaran dan materi pelajaran yang telah dipilih dengan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran tentang perubahan wujud dan sifat benda.
- 3) Mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar tes siswa, lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

b. Tindakan (*Action*)

1) Kegiatan Pendahuluan

Guru masuk kedalam kelas mengucapkan salam dan berdoa. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru mengecek kesiapan siswa dan memeriksa kerapian seragam dan tempat duduk siswa. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif pada pembelajaran siklus I agar lebih serius mengikuti pembelajaran serta tetap memberikan semangat kepada siswa yang sudah berhasil dalam siklus I. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan tentang perubahan wujud dan sifat benda dengan menggunakan *Team Games Tournament (TGT)* yang telah dibuat oleh guru sebelumnya. Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 4- 5 siswa. Kemudian guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama kelompok yang sudah dibagi guru. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk *Team Games Tournament (TGT)*. Selanjutnya guru meningkatkan pengawasan dan bimbingan yang lebih efektif agar diskusi berjalan dengan baik dibandingkan dengan diskusi pada siklus I. Guru memberikan apresiasi berupa penghargaan kepada siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusinya.

### 3) Kegiatan Penutup

Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar dalam sehari. Guru memberikan lembar soal tes kognitif kepada siswa. Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

#### c. Observasi

Observasi aktivitas guru dilakukan guru kelas V terhadap proses pembelajaran. Hasil observasi guru siklus II pertemuan II dengan nilai 91% yaitu baik sekali. Berdasarkan observasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas sudah maksimal. Akan tetapi masih perlu memperbaiki dan meningkatkan agar penyampaian materi lebih maksimal.

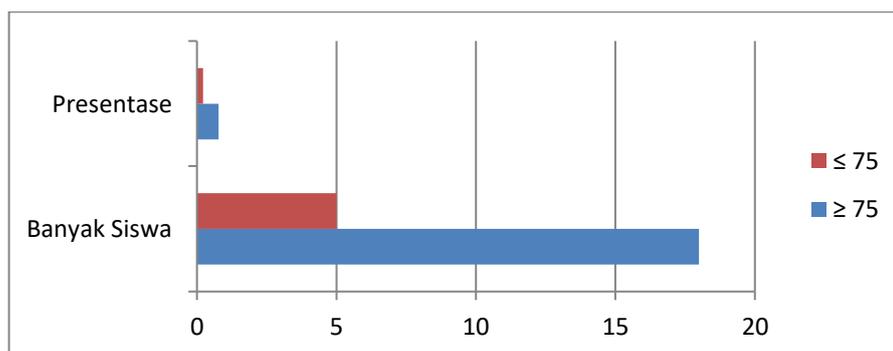
Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa kelas V berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan II dengan rata-rata nilai aktivitas siswa 80,43% yaitu baik sekali. Terlihat dari siswa yang sudah mulai semangat mengikuti pembelajaran dikarenakan sudah paham cara main model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Terlihat beberapa siswa sudah mulai aktif dan semangat saat pembelajaran berlangsung. Di akhir pertemuan guru memberikan tes yaitu soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan 1I**

Nilai	Banyak Siswa	Presentase
$\geq 75$	18	78,26%
$\leq 75$	5	21,75%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan ke-2 adalah 87,82%, banyak siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (78,26%) dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa (21,75%).

Peningkatan ketuntasan klasik pada tes siklus I pertemuan 2 belajar siswa pada dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini :



**Gambar 4.5**  
**Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan 1I**

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran setiap siklus hingga akhir penelitian. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 ini tetap sama dengan pertemuan I yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II pertemuan 2 ini siswa sudah sangat mengerti dengan model

pembelajaran *Team Games Tournamaent* (TGT). Siswa mulai aktif saat berdiskusi, sehingga guru bisa benar-benar menjadi fasilitator yang baik pula tanpa memberikan banyak arahan kepada siswa. Siswa sudah mampu membuat pertanyaan saat berdiskusi dengan baik.

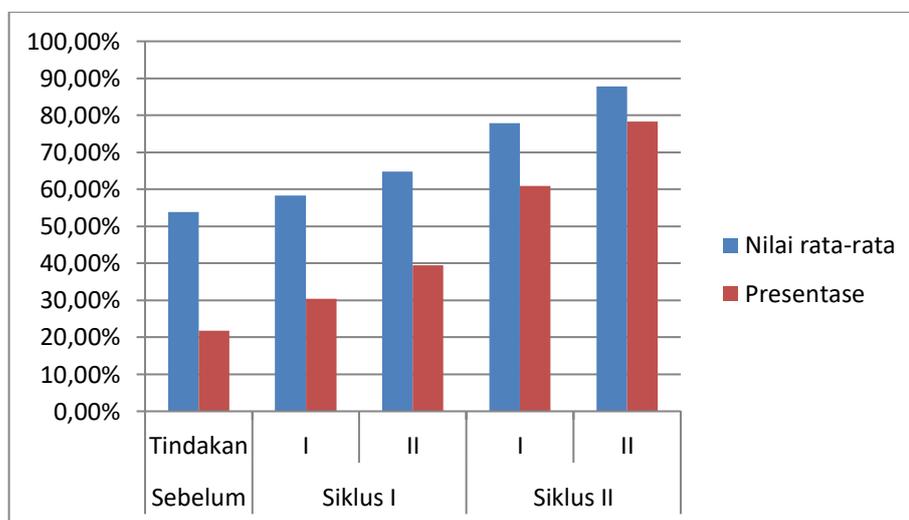
Dalam hal ini guru sudah mampu melakukan tugasnya dengan baik, salah satunya membelajarkan siswanya untuk lebih aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Sehingga saat pelaksanaan tes, sebagian besar siswa merasa percaya diri dengan hasil pekerjaan tanpa banyak bertanya kepada teman sebelahnya dan hasil tes tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi menunjukkan peningkatan semakin membaik dari setiap kegiatan belajar mengajar. Dari hasil tes menunjukkan peningkatan yang dilihat dari rata-rata kelas siswa 87,82% dengan jumlah siswa yang tuntas 18 orang atau sebesar 78,26%. Dengan kata lain, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamaent* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Dengan demikian tindakan yang dilakukan dihentikan pada siklus ini karena dianggap telah selesai berdasarkan refleksi di atas. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.9**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Kategori	Sebelum Tindakan	Siklus I		Siklus II	
		I	II	I	II
Nilai rata-rata	53,91%	58,26%	64,78%	77,82%	87,82%
Presentase	21,73%	30,43%	39,43%	60,86%	78,26%

Peningkatan hasil belajar IPA siswa berdasarkan nilai rata-rata dan presentase belajar siswa pada setiap pertemuan dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini :



**Gambar 4.6**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

## B. Pembahasan

Pembelajaran dengan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tindakan awal berupa *pre-tes*, hanya 5 orang siswa (21,73%) yang tuntas. Hasil

belajar ini masih dibawah KKM mata pelajaran IPA dan masih tergolong rendah.

Model *Team Games Tournamaent* (TGT) bertujuan agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat kembali. Pembelajaran dengan model *Team Games Tournamaent* (TGT) dilengkapi dengan gambar dan warna yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan. Dari siklus I pertemuan ke-1 dengan persentase 66% meningkat menjadi 75% pada pertemuan ke-2. Kemudian pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh persentase sebesar 83% meningkat menjadi 91% pada pertemuan ke-2. Hasil observasi tersebut menjadi tolak ukur untuk mempertahankan yang sudah sangat baik dan meningkatkan pada aspek yang dianggap masih kurang.

Berdasarkan observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan ke-1 yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 59,56% meningkat menjadi 60,86% pada siklus I pertemuan ke-2. Pada siklus I siswa masih kurang aktif yaitu pada saat siswa diminta untuk bertanya, tidak ada yang berani bertanya. Siswa juga masih kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran. Pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh persentase 70,43% meningkat menjadi 80,43% pada siklus II pertemuan ke-2. Pada siklus II siswa sudah mengalami peningkatan seperti sudah berani bertanya hal-hal yang belum dipahami dan siswa sudah

mulai antusias dalam bekerja kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan bentuk kelompok *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari *pre-test* yaitu dengan 5 orang siswa yang tuntas dengan persentase 21,73% meningkat menjadi 30,43% dengan jumlah siswa yang tuntas 7 orang pada siklus I pertemuan ke-1 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58,26% lalu meningkat lagi menjadi 64,78% dengan jumlah siswa yang tuntas 9 orang pada pertemuan ke-2 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64,78%. Pada siklus I siswa belum aktif ketika melaksanakan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dan siswa masih merasa kesulitan untuk mengingat materi yang telah diajarkan.

Oleh karena itu, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan melakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa lebih meningkat dibanding dengan siklus I. pada siklus II pertemuan ke-1 persentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 60,86% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 77,82, lalu meningkat menjadi 78,26% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 87,82%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran dari setiap siklus dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), sehingga hipotesis tindakan pada bab II dapat diterima.

Hal ini juga sejalan dengan teori yang dikembangkan oleh David, dan Keith Edward. Dalam model *Team Games Tournament* (TGT), para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (heterogen). Guru menyiapkan materi lalu siswa berkerja dalam tim mereka untuk memastikan semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *tournament* akademik, dimana para siswa berlomba, sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>43</sup>

Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar siswa dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.<sup>44</sup>

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian oleh Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Adapun persamaan penelitian ini Dede Kurnia Adiputra dengan penelitian yang

---

<sup>43</sup>Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*, hlm. 163.

<sup>44</sup>Agus S.H, “*Teams Games Tournament*,” t.t., di akses 17 Mei 2022.

sedangkan peneliti lakukan adalah sama-sama dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya adalah dengan penelitian oleh saudara Dede Kurnia ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas VI (enam) sedangkan subjek penelitian pada penelitian ini yang peneliti lakukan adalah kelas V (lima).<sup>45</sup>

Kemudian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Rochmana & Mas'ad Shobirin (Skripsi) tentang "Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya". Adapun persamaan penelitian ini Siti Rochmana & Mas'ad Shobirin dengan penelitian yang sedangkan peneliti lakukan adalah sama-sama dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya adalah mengenai materi yang akan diteliti. Pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Rochmana mengambil objek penelitian tentang keseluruhan secara umum mengenai pembelajaran IPA sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti pada penelitian ini adalah "Perubahan wujud benda".<sup>46</sup>

Untuk lebih jelas, data di atas disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

---

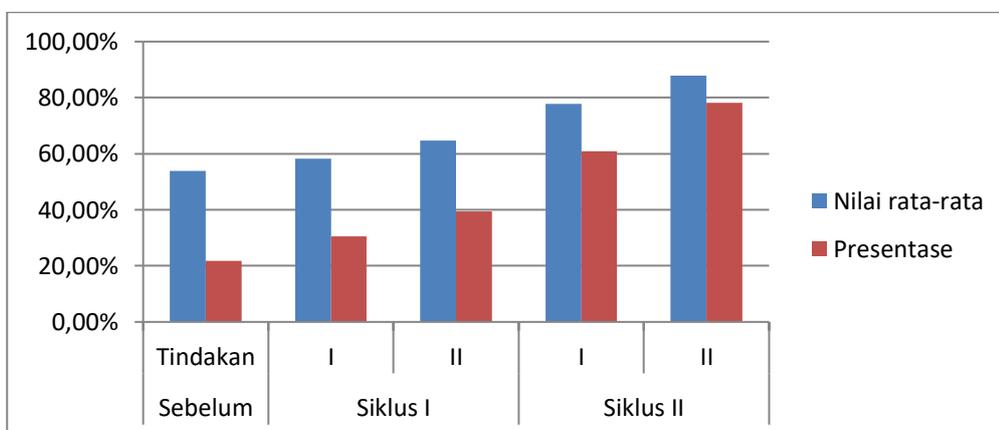
<sup>45</sup> Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar" pada jurnal *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD* ISSN : 2579 – 6151 Volume V No. 2 November 2021

<sup>46</sup> Siti Rochmana & Mas'ad Shobirin "Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya" Universitas Islam Negeri Sumatera Utara 2018

**Tabel 4.10**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Kategori	Sebelum Tindakan	Siklus I		Siklus II	
		I	II	I	II
Nilai rata-rata	53,91%	58,26%	64,78%	77,82%	87,82%
Presentase	21,73%	30,43%	39,43%	60,86%	78,26%

Peningkatan hasil belajar IPA siswa berdasarkan nilai rata-rata dan presentase belajar siswa pada setiap pertemuan dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini :



**Gambar 4.7**

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA materi Perubahan wujud dan sifat benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) hanya membantu siswa untuk mempermudah memahami materi dan membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Oleh karena itu model ini tidak menjamin siswa mampu menguasai materi dengan sempurna.
2. Aspek yang diamati dalam penelitian ini hanya aspek kognitif saja.
3. Peneliti kesulitan dalam membagi kelompok, karena sebagian siswa ingin satu kelompok dengan teman dekatnya.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V yang berjumlah 23 orang. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi dan tes hasil belajar kognitif yang diberikan juga meningkat pada setiap siklusnya.

Tes hasil belajar pada pra tindakan diperoleh hasil yaitu dengan 5 orang siswa yang tuntas dengan persentase 21,73% meningkat menjadi 30,43% dengan jumlah siswa yang tuntas 7 orang pada siklus I pertemuan ke-1 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58,26, lalu meningkat lagi menjadi 39,13% dengan jumlah siswa yang tuntas 9 orang pada pertemuan ke-2 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64,78%. Pada siklus II hasil belajar siswa lebih meningkat disbanding dengan siklus I. pada siklus I pertemuan ke-1 persentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 60,86% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 77,82, lalu meningkat menjadi 78,26% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 87,82.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Agar penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini diterapkan di dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi Guru Kelas

Agar dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) benar-benar efektif, guru harus lebih kreatif untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dikelas, konsisten mengikuti prosedur dan karakteristik yang dimiliki oleh model pembelajaran ini. Pelaksanaan observasi lapangan juga harus dilaksanakan dengan baik, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya dan juga terdorong untuk mengembangkan kemampuan yang mereka miliki sebelumnya.

### 3. Bagi Siswa

Agar menghayati dan menerapkan penerapan model-model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam aktivitas belajarnya baik secara kelompok ataupun individual, karena dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, peneliti juga menyarankan agar siswa mampu meningkatkan motivasi belajar dan senantiasa mengambil manfaat dalam setiap pengalaman belajarnya.

#### 4. Bagi Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis dibidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

#### 5. Bagi Penelitian Lebih Lanjut

Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyanto. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viiiic Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2 Desember 2016): 980–93. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v6i2.2326>.
- Anita, Lie. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Depdiknas, 2011.
- Agus. "Teams Games Tournament," t.t. <http://aguseducated.worldpress.com>.
- Bundi, Bundu, dan Patta. *Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- bpmpsulteng.kemdikbud.go.id. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Kimia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA5 MAN 2 Kota Palu," July 13, 2023. <https://bpmpsulteng.kemdikbud.go.id/penerapan-model-kooperatif-tipe-team-games-tournament-tgt-pada-pembelajaran-kimia-dalam-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-kelas-xi-mia5-man-2-kota-palu/>.
- Cahyo, Agus N. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakrta: Diva Press, 2013.
- Daradjah, Zakaria. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012.
- Iska, Zikri Neni. *Psikologi Pengantar Pemahaman Diri dan Lingkungan*. Jakarta: Kizi Brother's, 2008.
- Kurniawan, Yusep. *Inovasi Pembelajaran Model dan Metode Pembelajaran Bagi Guru*. CV Kekata Group, 2019.
- Lubis, Maulana Arafat, Syafrilianto Syafrilianto Syafrilianto, dan Nashran Azizan. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Siswa Sd/Mi Di Era Revolusi Industri 4.0." Preprint. INA-Rxiv, 29 Agustus 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/5xq6k>.

- Lubis, Maulana Arafat, Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Samudra Biru, 2019.
- Muflihah, Ai. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (25 Januari 2021): 152–60. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86>.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019.
- Putu, Ade Andre Payadnya, Made Surya Hermawan, Ida Ayu Made Wedasuwari, Rulianto, and I. Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Deepublish, 2022
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan*. Citapustaka Media, 2016.
- Syarifuddin, & Harahap, A. Integrasi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 19–31, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasa*. Bandung: Kencana, 2016.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2016.
- Sudjana, Nana. *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sujana. *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizqi Press, 2013.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Suhendra, Ade Suhendra. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*. Prenada Media, 2019.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2016.
- Sulthon. "Pembelajaran Ipa Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Mi." *Elementary* 4, no. 1 (2016).  
<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/1969>.

- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori&Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Syafrilianto, dan Maulana Arafat Lubis. *Micro Teaching Di Sd/Mi Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)*. Samudra Biru, 2022.
- Syafrilianto. “Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed: Suatu Pendekatan Pembelajaran Tematik Di Mi/Sd.” *Forum Paedagogik* 11, no. 1 (30 Juni 2019): 64–76. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1779>.
- Syafrilianto, Mariam Nasution, dan Melda Juniati. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal.” *Forum Paedagogik* 13, no. 1 (20 Juni 2022): 130–42. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>.
- Syafrilianto. “Hubungan Antara Levels Of Inquiri (Loi) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Ipa.” *FORUM PAEDAGOGIK* 11, no. 1 (3 Juni 2020): 31–42. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2599>.
- Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, dan Siti Zubaidah Siregar. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan.” *Gravity Journal* 1, no. 1 (13 Mei 2022): 1–10. <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.
- Syah, Mubin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Syah, Muhibin. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997.
- Syarifuddin, & Harahap, A. *Integrasi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan. Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 19–31, (2021).
- Tukiran, Tukiran. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Utami, Budi. “*Strategi BelajarMengajar*,” t.t.<http://pakguruonline.pendidikan.net>.
- Yusrizal. *Pengukuran & Evaluasi Hasil dan Proses Belajar*. Pale Media Prima, 2016.
- Wiriyadmaja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.



## LAMPIRAN II

### SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darman Harahap, S.Pd

Pekerjaan : Wali Kelas

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes hasil belajar kognitif, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan”**

Yang disusun oleh:

Nama : Ade Laila Safitri

Nim : 1920500069

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

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

Padangsidempuan, 2023

Validator,

Darman Harahap, S.Pd  
NIP. 19841006 2014 07 1001

## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Status Pendidikan : SD Negeri 100108 Sisundung  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
Kelas : V (Lima)  
Pokok Bahasan : Pengaruh Kalor terhadap Suhu dan Wujud Benda dalam  
Kehidupan Sehari-hari  
Nama Validator : Darman Harahap, S.Pd  
Pekerjaan : Wali Kelas

#### Petunjuk

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

#### Skala Penilaian

1=Tidak Valid 3=Valid

2=Kurang Valid 4=Sangat Valid

#### Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

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

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

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

Keterangan:

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

**Catatan :**

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

Padangsidempuan,  
Validator

2023

Darman Harahap, S.Pd  
NIP. 19841006 2014 07 1001

## LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Status Pendidikan : SD Negeri 100108 Sisundung  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
Kelas : V (Lima)  
Pokok Bahasan : Pengaruh Kalor terhadap Suhu dan Wujud Benda dalam  
Kehidupan Sehari-hari  
Nama Validator : Darman Harahap, S.Pd  
Pekerjaan : Wali Kelas

### 5) Petunjuk

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

### 6) Skala penilaian

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

### 7) Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

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

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

Keterangan:

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan

.....

Padangsidimpuan, 2023  
Validator

Darman Harahap, S.Pd  
NIP. 19841006 2014 07 1001

### LAMPIRAN III

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

##### Siklus 1 Pertemuan 1

**Nama Sekolah** : SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan  
**Kelas/Semester** : V (Lima)/ I (Satu)  
**Tema** : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
**Subtema** : Wujud Benda dan Cirinya  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

---

---

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Merinci sifat- sifat benda padat, cair dan gas 3.7.2 Membandingkan sifat- sifat benda padat, cair dan gas

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan pengamatan siswa mampu menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
2. Setelah pengamatan siswa mampu melaporkan hasil percobaan tentang pengaruh kalor pada benda dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis.

### D. MATERI AJAR

Wujud dan sifat benda.

### E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab dan kelompok

### F. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Tema : *Benda-benda di Lingkungan Sekitar Kelas 5* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

### G. LANGKAH LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I			
Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru masuk kelas lalu mengucapkan salam. Kemudian guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa dan mengecek kehadiran dan menanyakan pembelajaran.</li><li>2. Guru memberikan apersepsi dengan menunjukkan gambar benda yang berubah wujud.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menjawab salam dan berdoa menurut keyakinan masing-masing kemudian menjawab pertanyaan dari guru.</li><li>2. Siswa diharapkan dapat mengajukan pertanyaan dengan apersepsi yang telah diberikan.</li></ol>	10 menit
	<b>1. Presentasi Guru</b> Guru menunjukkan gambar benda yang berubah wujud kepada siswa dan bertanya kepada siswa apakah hari ini mereka meminum es?	Siswa duduk dan mengamati kemudian siswa menjawab pertanyaan guru berdasarkan pendapat masing-masing siswa.	

<p style="text-align: center;"><b>Inti</b></p>	<p><b>2. Pembentukan Kelompok</b></p> <p>Guru membagi Siswa atas beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang.</p> <p><b>3. Aturan Pelaksanaan Tournament</b></p> <p>Guru menjelaskan tentang pemahaman konsep dan aturan pertandingan dengan cara siswa diberi tugas secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain.</p> <p><b>4. Pelaksanaan Tournament</b></p> <p>Guru menyediakan media berupa gambar serta alat dan bahan lain yg menunjang untuk pelaksanaan pertandingan. Kemudian mengarahkan masing-masing ketua kelompok mengambil alat dan bahan yang di sediakan oleh guru.</p> <p>Lalu guru mengarahkan siswa untuk mencari dan mencocok kan gambar sifat dan wujud benda yang sudah di acak sebagai bentuk dari tornament.</p> <p><b>5. Pemberian Skor</b></p> <p>Guru memberikan skor kepada tim yang berhasil</p>	<p>Siswa mengkondisikan kelompoknya masing-masing.</p> <p>Siswa memperhatikan arahan yang di jelaskan guru. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan guru, kemudian mengerjakan tugas yang diberi guru.</p> <p>Siswa menjalankan perintah dan arahan dari guru untuk mengambil alat dan bahan yang sediakan oleh guru.</p> <p>Kemudian siswa memainkan pertandingan sesuai dengan arahan yang diberi guru dengan masing-masing kelompok berdiskusi untuk mencocok kan gambar sifat dan wujud benda.</p> <p>Siswa bersama sama melihat perolehan skor yang diberikan oleh guru.</p>	<p style="text-align: center;">50 menit</p>
--	---	--	---

<p><b>Penutup</b></p>	<p>menjawab paling cepat,banyak dan benar.</p> <p>Setelah itu,guru dan siswa menjawab pertanyaan secara bersamaan.</p> <p><b>1. Guru memberikan penghargaan</b></p> <p>Guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa atau kelompok yang sudah berhasil memenangkan tournament.</p> <p>Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.</p> <p>Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>	<p>Siswa dan guru bersama sama menjawab pertanyaan.</p> <p>Siswa menerima penghargaan dari guru.</p> <p>Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>Siswa berdoa sesuai keyakinan masing- masing dan menjawab salam.</p>	<p>10 menit</p>
-----------------------	---	--	-----------------

Mengetahui,  
Wali kelas V

Tapanuli Selatan, September 2023  
Peneliti

Darman Harahap, S. Pd  
NIP. 198410062014071001

Ade Laila Safitri  
NIM. 1920500069

Kepala Sekolah SDN 100108 Desa Sisundung

SALWATI, S.Pd  
NIP. 197805222006042011

## LAMPIRAN IV

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### Siklus I Pertemuan II

**Nama Sekolah** : SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan  
**Kelas/Semester** : V (Lima)/ I (Satu)  
**Tema** : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
**Subtema** : Wujud Benda dan Cirinya  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

---

---

#### 4) KOMPETENSI INTI

- a. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### 5) KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
4.7. Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1. Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada suhu benda.

## 6) TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Dengan melakukan percobaan siswa dapat mengetahui jenis- jenis wujud benda dengan benar.
- b. Dengan melakukan percobaan siswa dapat me,buktikan bahwa kalor dapat mengubah suhu benda.

## 7) MATERI AJAR

Percobaan,menunjukkan bahwa kalor dapat mengubah suhu benda.

## 8) PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, Demonstrasi, Tanya Jawab, Ceramah, kelompok

## 9) MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Buku Guru Tema : *Benda-benda di Lingkungan Sekitar Kelas 5* (Buku Tematik TerpaduKurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

## 10) LANGKAH LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN II			
Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam. Kemudian meminta salah satu siswa untuk memimpin doa lalu mengecek kehadiran siswa dan menanyakan pembelajaran.</li><li>2. Guru memberikan apersepsi dengan mempertunjukan gambar benda yang berubah wujud.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menjawab salam. Kemudian berdoa menurut keyakinan masing-masing dan menjawab pertanyaan dari guru.</li><li>2. Siswa diharapkan dapat mengajukan pertanyaan dengan apersepsi yang telah diberikan.</li></ol>	10 menit

<p><b>Inti</b></p>	<p><b>7) Presentasi Guru</b></p> <p>e. Guru meminta siswa mengamati gambar yang di tempelkan di kertas manila.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah itu, guru menjelaskan tiap gambar yaitu terkait peran kalor dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> <p><b>8) Pembentukan Kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa mengerjakan tugas dengan membaca “Kalor mengubah suhu benda” yang terdapat di buku. Kemudian menunjuk 1 orang perwakilan kelompok untuk menyampaikan apa saja yang di dapat dari teks tersebut.</li> </ul> <p><b>9) Aturan Pelaksanaan Tournament</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menggiring siswa untuk menyimak penjelasan terkait langkah kerja pada kegiatan percobaan yang akan dilakukan</li> </ul> <p><b>10) Pelaksanaan Tournament</b></p> <p>8) Pada pertemuan sebelumnya guru telah meminta siswa (setiap kelompok) untuk membawa sendiri alat dan bahan untuk percobaan.</p>	<p><b>B. Siswa duduk dan mengamati gambar yang di tunjukkan oleh guru.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait peran kalor dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> <p>6) Siswa mengerjakan tugas dari guru yaitu membaca teks yang ada di buku. Kemudian masing-masing perwakilan tiap kelompok maju untuk menyampaikan isi yang diperoleh dari bacaan tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa digiring untuk dapat menyimak dan berpikir secara luas sehingga siswa paham terkait langkah kerja pada kegiatan yang akan dilakukan.</li> </ul> <p>5) Masing-masing siswa di setiap kelompok menyediakan alat dan bahan untuk percobaan.</p>	<p>50 menit</p>
--------------------	---	--	-----------------

<p style="text-align: center;"><b>Penutup</b></p>	<p>9) Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memastikan siswa berperan aktif dan tertib menjalankan tugasnya.</p> <p>10) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan percobaan untuk membuktikan kalor atau energi panas dapat dapat mengubah suhu benda.(berdasarkan instruksi yang ada di buku). Kelompok dengan percobaan tercepat dan terbaik adalah pemenangnya</p> <p><b>11) Pemberian Skor</b></p> <p>5) Guru memberikan skor kepada tim yang berhasil melakukan percobaan dengan waktu yang cepat dan hasil yang tepat.</p> <p><b>12) Guru memberikan penghargaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa atau kelompok yang sudah berhasil melakukan percobaan dengan cepat dan hasil yang tepat.</li> </ul> <p>3. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.</p>	<p>6) Masing-masing siswa disetiap kelompok berperan aktif dan tertib dalam menjalankan tugasnya.</p> <p>7) Siswa melakukan percobaan untuk membuktikan kalor atau energi panas dapat mengubah suhu benda dengan diskusi kelompok dan berlomba dengan kelompok lain agar dapat melakukan percobaan dengan cepat dan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama-sama melihat perolehan skor yang diberikan oleh guru.</li> </ul> <p>4. Siswa atau kelom[pok yang menang menerima penghargaan dari guru.</p> <p>1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</p>	<p style="text-align: center;">10 menit</p>
---	---	--	---

	4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	Siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing dan menjawab salam.	
--	--	---	--

Mengetahui,  
Wali kelas V

Tapanuli Selatan, Oktober 2023  
Peneliti

Darman Harahap, S. Pd  
NIP. 198410062014071001

Ade Laila Safitri  
NIM. 1920500069

Kepala Sekolah SDN 100108 Desa Sisundung

SALWATI, S.Pd  
NIP. 197805222006042011

## LAMPIRAN V

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### Siklus II Pertemuan I

**Nama Sekolah** : SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan  
**Kelas/Semester** : V (Lima)/ I (Satu)  
**Tema** : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
**Subtema** : Wujud Benda dan Cirinya  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

---

---

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas) 4.7.2 Mendesain percobaan tentang sifat- sifat benda (padat, cair, dan gas)

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan percobaan untuk menguji hasil percobaan pengaruh kalor pada benda dengan sistematis dan penuh rasa ingin tahu, siswa dapat mengetahui dan menjelaskan perbedaan sifat wujud benda ( padat, cair, dan gas) mendesain percobaan tentang sifat- sifat benda padat, cair, dan gas.dengan pemikiran logis dengan cermat dan teliti.
2. Melalui percobaan siswa dapat menjelaskan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda kemudian memberikan pendapat yang logis tentang perbedaan sifat wujud benda ( padat, cair, dan gas) mendesain percobaan tentang sifat- sifat benda padat, cair, dan gas yang telah dibaca dengan sikap penuh percaya diri.

### D. MATERI AJAR

Wujud dan sifat benda.

### E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, Demonstrasi, Tanya Jawab, Ceramah, kelompok

### F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Tema : *Benda-benda di Lingkungan Sekitar Kelas 5* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

### G. LANGKAH LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN III			
Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru masuk kelas dan mengucapkan salam. Kemudian meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memberikan apersepsi dengan mempertunjukkan gambar benda yang berubah wujud.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menjawab salam. Kemudian berdoa menurut keyakinan masing-masing.</li><li>2. Siswa diharapkan dapat mengajukan pertanyaan dengan apersepsi yang telah diberikan.</li></ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Presentasi Guru</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Guru bertanya kepada siswa apakah mereka pernah</li></ul></li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menjawab pertanyaan guru dan mengamati</li></ul>	50 menit

	<p>melihat es batu mencair? Sebagai pengantar materi mengamati perubahan wujud benda yang akan dipelajari.</p> <p>2. <b>Pembentukan Kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi Siswa atas beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang untuk mengerjakan tugas sesuai arahan guru.</li> </ul> <p>3. <b>Aturan Pelaksanaan Tournament</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan aturan permainannya. Dan menjelaskan kepada siswa melalui pemberian contoh. Hal ini bertujuan agar siswa tidak kesulitan dalam melakukan pertandingan.</li> </ul> <p>4. <b>Pelaksanaan Tournament</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan kepada setiap kelompok beberapa gambar terkait pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Kemudian guru mengarahkan setiap kelompok untuk</li> </ul>	<p>penjelasan materi oleh guru dengan seksama.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengkondisikan kelompok nya masing-masing sesuai arahan dari guru.</li> <li>• Siswa di setiap kelompok memperhatikan arahan dari guru dengan seksama.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru, kemudian mengerjakan tugas yang diberi guru.</li> <li>• Siswa menerima beberapa gambar yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Masing-masing siswa di setiap kelompok</li> </ul>	
--	---	--	--

<p>Penutup</p>	<p>mengamati dan mendiskusikan pertanyaan yg ada di LKS yang disediakan guru.(membuat laporan pengamatan percobaan).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta 1 siswa sebagai perwakilan dari tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusi kelompok nya secara bergiliran mulai dari yang duluan mengantar sampai dengan yang terakhir.</li> </ul> <p><b>5. Pemberian Skor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan skor kepada kelompok dengan jawaban yang benar dan juga dapat menyelesaikan dengan tepat waktu adalah pemenangnya.</li> <li>Guru mengumumkan skor nya dengan meminta 1 orang siswa untuk menuliskan skor masing-masing kelompok di papan tulis untuk dilihat bersama.</li> </ul> <p><b>6. Pemberian penghargaan oleh guru</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor ter</li> </ul>	<p>mendiskusikan dan menjawab di LKS yang disediakan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya secara bergiliran.</li> <li>Siswa duduk dengan kelompok nya masing-masing dengan tertib untuk mendengarkan guru memberikan skor.</li> <li>1 orang perwakilan dari siswa maju dan menuliskan perolehan skor pada setiap kelompok di papan tulis untuk melihat kelompok mana yang memperoleh skor paling tinggi sebagai pemenang.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dengan kelompok nya yang menang menerima hadiah atau</li> </ul>	<p>10 menit</p>
----------------	---	---	-----------------

	tinggi atau yang melebihi kriteria tertentu.	penghargaan dari guru.	
	1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.	1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.	
	2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	2. Siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing dan menjawab salam.	

Mengetahui,  
Wali kelas V

Tapanuli Selatan, Oktober 2023  
Peneliti

Darman Harahap, S. Pd  
NIP. 198410062014071001

Ade Laila Safitri  
NIM. 1920500069

Kepala Sekolah SDN 100108 Desa Sisundung

SALWATI, S.Pd  
NIP. 197805222006042011

## LAMPIRAN VI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### Siklus II Pertemuan II

**Nama Sekolah** : SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan

**Kelas/Semester** : V (Lima)/ I (Satu)

**Tema** : Benda-benda di Lingkungan Sekitar

**Subtema** : Wujud Benda dan Cirinya

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

---

---

#### A. KOMPETENSI INTI

- a. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Membuktikan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dalam kehidupan sehari-hari.
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada suhu benda.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan percobaan siswa dapat mengetahui jenis-jenis wujud benda dengan benar.
2. Melalui percobaan siswa dapat menyebutkan contoh-contoh benda sesuai wujudnya di lingkungan sekitar dengan baik dan benar.
3. Melalui percobaan siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat benda kemudian memberikan pendapat yang logis tentang perubahan wujud benda yang telah dibaca dengan sikap penuh percaya diri.

### D. MATERI AJAR

1. Teks tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.
2. Percobaan untuk menunjukkan bahwa kalor dapat mengubah suhu benda.

### E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, Demonstrasi, Tanya Jawab, Ceramah, kelompok

### F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Tema : *Benda-benda di Lingkungan Sekitar Kelas 5* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Teks bacaan.
3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

### G. LANGKAH LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN II			
Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam. Kemudian meminta salah satu siswa untuk memimpin doa dan mengecek kehadiran siswa.</li><li>2. Kemudian guru menanyakan pembelajaran.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menjawab salam. kemudian berdoa menurut keyakinan masing-masing.</li><li>2. Siswa diharapkan dapat menjawab maupun mengajukan pertanyaan terhadap guru.</li></ol>	10 menit

<p><b>Inti</b></p>	<p><b>1. Presentasi Guru</b> Guru membawa potongan es batu dan memperlihatkan kepada siswa sebagai pengantar untuk materi pengaruh kalor.</p> <p><b>2. Pembentukan kelompok</b></p> <p>Guru meminta siswa untuk mengamati sebuah gambar tentang peran kalor mengubah suhu benda dengan kelompok yang sudah ditentukan.</p> <p><b>3. Aturan Pelaksanaan Tournament</b></p> <p>Guru memberikan pemahaman konsep dengan menunjukkan beberapa gambar yang berkaitan dengan peran kalor dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian menyampaikan guru beberapa aturan atau cara berjalan nya tournament .</p> <p><b>4. Pelaksanaan Tournament</b></p> <p>Guru menyediakan slide yang berisi beberapa gambar yang berkaitan dengan peran kalor dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian selama slide ditayangkan guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Siswa diharapkan dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat untuk mendapatkan skor.</p>	<p>Siswa duduk dan memperhatikan guru.</p> <p>Siswa kemudian mengamati dan mendiskusikan sebuah gambar dengan teliti tentang peran kalor mengubah suhu benda secara berkelompok.</p> <p>Siswa mengamati setiap slide dan mendengarkan penjelasan guru, kemudian mengerjakan tugas yang diberi guru. Siswa memainkan pertandingan sesuai dengan arahan yang diberikan guru, yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diwakilkan oleh 1 orang perwakilan dari setiap kelompok.</p>	<p>50 menit</p>
--------------------	--	---	-----------------

<p><b>Penutup</b></p>	<p><b>5. Pemberian Skor</b> Guru memberikan skor kepada tim yang sudah dapat menjawab dengan cepat dan tepat. Setelah itu guru dan siswa bersama-sama menjawab pertanyaan tersebut.</p> <p><b>6. Pemberian Penghargaan</b> Guru memberikan penghargaan atau hadiah pada siswa atau kelompok yang berhasil memenangkan permainan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.</li> <li>2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</li> </ol>	<p>Siswa bersama-sama melihat skor yang telah diperoleh.</p> <p>Kemudian siswa dan guru bersama-sama menjawab pertanyaan.</p> <p>Siswa menerima penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>2. Siswa berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing dan menjawab salam.</li> </ol>	<p>10 menit</p>
-----------------------	---	---	-----------------

Mengetahui,  
Wali kelas V

Tapanuli Selatan, Oktober 2023  
Peneliti

Darman Harahap, S. Pd  
NIP. 198410062014071001

Ade Laila Safitri  
NIM. 1920500069

Kepala Sekolah SDN 100108 Desa Sisundung

SALWATI, S.Pd  
NIP. 197805222006042011

**LAMPIRAN VII**

**Analisis Data Observasi Aktivitas Guru**

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	a) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a menurut kepercayaan masing-masing		
		b) Guru memberikan apersepsi dan semangat kepada siswa		
		c) Guru mengabsen siswa		
		d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	a) Presentasi oleh guru dengan menunjukkan gambar benda yang berubah wujud kepada siswa.		
		b) Guru memberikan siswa pertanyaan tentang komponen perubahan wujud benda.		
		c) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok.		
		d) Guru membantu mengarahkan siswa melakukan pertandingan saat pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)</i> berlangsung.		
		e) Guru memberikan skor kepada tim yang berhasil menjawab pertanyaan paling banyak dan tepat.		
		f) Guru memberikan penghargaan berupa hadiah tertentu kepada siswa atau kelompok yang berhasil memenangkan pertandingan.		
	<b>Kegiatan Penutup</b>	a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang tidak dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung sekaligus menyimpulkan pembelajaran.		
		b) Guru mengajak siswa berdo'a sesuai dengan kepercayaan masing-masing untuk menutup pembelajaran		
<b>Jumlah skor</b>				
<b>Nilai</b>				
<b>Kategori</b>				

**Kategori:**

**81-100 : Sangat Baik**

**61-80 : Baik**

**41-60 : Cukup**

**21-40 : Kurang**

**Kurang dari 21 Berarti Sangat Kurang**

**LAMPIRAN VIII**

**Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa**

No	Aspek yang Diobservasi	Pernyataan	Penilaian	
			Ya	Tidak
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	a) Siswa menjawab salam dari guru dan berdo'a sesuai arahan dari guru		
		b) Siswa membuka buku tema sesuai tema yang disampaikan oleh guru		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	a) Siswa mengamati dan memperhatikan penjelasan guru		
		b) Siswa mengkondisikan kelompoknya		
		c) Siswa mengerjakan tugas atau arahan yang diberikan oleh guru		
		d) Siswa memainkan pertandingan sesuai denganaturan dan arahan yang diberikan guru		
		e) Siswa bersama sama melihat perolehan skor yang diperoleh		
		f) Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru		
3.	<b>Kegiatan Penutup</b>	1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Siswa berdo'a bersama-sama sesuai dengan kepercayaan masing-masing untuk menutup pembelajaran.		
		<b>Jumlah</b>		
		<b>Nilai</b>		
		<b>Kategori</b>		

**Kategori:**

**81-100 : Sangat Baik**

**41-60 : Cukup**

**Kurang dari 21 Berarti Sangat Kurang**

## Lampiran

### KISI-KISI TES HASIL BELAJAR KOGNITIF

Kompetensi Dasar	Materi/ Sub Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar	Sifat benda padat, cair dan gas	Menyebutkan apa- apa saja sifat benda	C4	<p>1. Kegiatan yang menunjukkan adanya pemanfaatan perubahan wujud mencair adalah ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. menjemur pakaian di bawah sinar matahari</li> <li>b. memanaskan mentega saat akan memasak</li> <li>c. meletakkan bensin di tempat terbuka</li> <li>d. pembuatan es kering</li> </ul>	B
	Mengamati perubahan wujud benda	Menyebutkan bagaimana perubahan wujud pada benda	C4	<p>2. Perhatikan gambar berikut.</p>  <p>Kegiatan yang mengalami perubahan wujud sama dengan gambar adalah ....</p>	B

				<p>A. membuat agar-agar dan memasukkan air ke dalam freezer</p> <p>B. menjemur baju dan meletakkan bensin di tempat terbuka</p> <p>C. meletakkan minyak goreng di tempat dingin dan pembuatan garam</p> <p>D. memanaskan lilin untuk membatik dan meletakkan es batu di ruang terbuka</p>	
	Mengamati perubahan wujud benda padat ke cair	Perubahan benda padat ke cair	C2	<p>3. Munculnya titik-titik air di bagian luar gelas ketika gelas diisi air es menunjukkan peristiwa ....</p> <p>a. Mengembun</p> <p>b. Mencair</p> <p>c. Membeku</p> <p>d. Menguap</p>	A
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan wujud benda	C4	<p>4. Kamper yang diletakkan di toilet lama kelamaan menjadi mengecil. Peristiwa ini menunjukkan terjadinya perubahan wujud...</p> <p>a. Menguap</p> <p>b. Membeku</p>	C

				<p>c. Menyublim</p> <p>d. Mengkristal</p>	
	Mengamati wujud benda padat	Perubahan wujud benda	C2	<p>5. Kegiatan yang memanfaatkan perubahan wujud membeku adalah ....</p> <p>a. menjemur pakaian di bawah terik matahari</p> <p>b. penggunaan es kering dalam pertunjukan</p> <p>c. pembuatan garam dapur</p> <p>d. pembuatan agar-agar</p>	D
	Mengamati wujud benda Padat berubah menjadi benda cair	Perubahan wujud benda	C2	<p>6. Perubahan apa yang terjadi pada lilin ketika di panaskan?...  a. mencair  b. membeku  c. padat  d. berubah jadi gas</p>	A
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan Wujud benda	C2	<p>7. kegiatan yang menunjukkan adanya pemanfatan perubahan wujud mencair adalah.....  a. Menjemur pakaian dibawah sinar matahari  b. Memanaskan mentega saat akan memasak  c. Meletakkan bensin di tempat terbuka  d. Pembuatan es kering</p>	B

	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan Wujud benda	C1	8. Benda yang berubah wujud dari padat ke gas adalah..... a. Air hujan b. Es c. Lilin d. Menyublim	D
	Menentukan sifat benda padat, cair, dan gas	Sifat benda padat, cair dan gas	C1	9. Bentuk dan besarnya tetap merupakan ciri benda..... a. Keras b. Padat c. Cair d. Gas	A
	Menentukan sifat- sifat benda	Sifat- sifat benda padat, cair, dan gas	C2	10. Dibawah ini yang merupakan sifat benda padat kecuali..... a. Menempati ruang b. Dapat dipegang c. Volume selalu tetap d. Volume selalu berubah	D
	Menentukan sifat- sifat benda	Sifat- sifat benda padat, cair, dan gas	C2	11. Berikut ini yang merupakan sifat dari plastik adalah..... a. Mudah dibentuk b. Mudah dicetak c. Mudah larut dalam air d. Mudah di renggakan	A
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubaha wujud benda	C2	12. Kayu yang sudah menjadi arang tidak bisa berubah menjadi kayu lagi, ini merupakan perubahan wujud..... a. Sederhana b. Komplek c. Bolak balik d. Tak dapat dibolak balik	D

	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan wujud benda	C2	<p>13. Apa yang dimaksud dengan menyublim?</p> <p>a. Perubahan benda padat menjadi cair</p> <p>b. Perubahan benda cair menjadi padat</p> <p>c. Perubahan padat menjadi gas</p> <p>d. Perubahan cair menjadi gas</p>	C
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan wujud benda	C4	<p>14. Es yang menjadi air dapat dirubah kembali menjadi es dengan dibekukan, ini merupakan perubahan wujud....</p> <p>a. Sederhana</p> <p>b. Kompleks</p> <p>c. Bolak balik</p> <p>d. Tidak dapat dibolak balik</p>	C
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan wujud benda	C2	<p>15. Yang tidak menunjukkan permukaan benda cair selalu mendatar adalah</p> <p>a. Air dibejana berhubungan</p> <p>b. Air didalam galon</p> <p>c. Air didanau</p> <p>d. Air terjun</p>	C
	Menentukan sifat- sifat benda	Sifat- sifat benda padat, cair, dan gas	C2	<p>16. Perubahan wujud benda ke bentuk yang lain yang sifatnya menetap adalah.....</p> <p>a. Perubahan wujud standar</p> <p>b. Perubahan wujud bolak balik</p> <p>c. Perubahan wujud tidak dapat dibolak balik</p> <p>d. Perubahan wujud otomatis</p>	C
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan suhu benda	C4	<p>17. Jika suatu zat mempunyai kalor jenis tinggi, maka zat tersebut .....</p> <p>a. Lambat naik suhu nya bila dipanaskan</p> <p>b. Cepat naik suhu nya bila dipanaskan</p>	A

				c. Lambat mendidih d. Cepat mendidih	
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan wujud benda	C2	18. Pembekuan adalah proses..... a. Cair menjadi padat b. Gas menjadi cair c. Padat menjadi cair d. Cair menjadi gas	A
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan wujud benda	C2	19. Mengembun memiliki arti a. Perubahan zat gas menjadi cair b. Perubahan zat padat menjadi cair c. Perubahan zat cair menjadi padat d. Perubahan cair menjadi padat	A
	Mengamati perubahan wujud benda	Perubahan wujud benda	C1	20. Dibawah ini yang merupakan ciri benda cair adalah... a. Sifat bentuknya berubah b. Bentuknya tetap c. Tergantung pada tempatnya d. Dapat dilihat	A

## LAMPIRAN X

### TES AWAL

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!**

1. Kegiatan yang menunjukkan adanya pemanfaatan perubahan wujud mencair adalah...
  - a. Menjemur pakaian dibawah sinar matahari
  - b. Memanaskan mentega saat akan memasak
  - c. Meletakkan bensin di tempat terbuka
  - d. Pembuatan es krim
  
2. Munculnya titik-titik dibagian luar gelas ketika gelas di isi air es menunjukkan peristiwa...
  - a. Mengembun
  - b. Mencair
  - c. Membeku
  - d. Menguap
  
3. Kamper yang diletakkan di toilet lama kelamaan menjadi mengecil. Peristiwa ini menunjukkan terjadinya perubahan wujud..
  - a. Menguap
  - b. Membeku
  - c. Menyublim
  - d. Mengkristal
  
4. Kegiatan yang memanfaatkan perubahan wujud membeku adalah...
  - a. Menjemur pakaian dibawah terik matahari
  - b. Penggunaan parfum
  - c. Pembuatan garam dapur
  - d. Pembuatan agar-agar
  
5. Perubahan apa yang terjadi pada lilin ketika di panaskan...
  - a. Mencair
  - b. Membeku
  - c. Padat
  - d. Berubah menjadi gas
  
6. Kegiatan yang menunjukkan adanya pemanfaatan perubahn wujud mencair adalah..
  - a. Menjemur pakaian dibawah sinar matahari
  - b. Memanaskan mentega saat akan memasak
  - c. Meletakkan bensin di tempat terbuka
  - d. Pembuatan es krim

7. Benda yang berubah wujud dari padat ke gas adalah..
  - a. Air hujan
  - b. Es
  - c. Lilin
  - d. Menyublim
  
8. Bentuk dan besarnya tetap merupakan ciri benda..
  - a. Keras
  - b. Padat
  - c. Cair
  - d. Gas
  
9. Berikut ini merupakan ciri dari plastik adalah...
  - a. Mudah dibentuk
  - b. Mudah dicetak
  - c. Mudah larut dalam air
  - d. Mudah di renggangkan
  
10. Kayu yang sudah menjadi arang tidak bisa berubah menjadi kayu lagi, ini merupakan perubahan wujud...
  - a. Sederhana
  - b. Kompleks
  - c. Bolak balik
  - d. Tak dapat bolak-balik

## LAMPIRAN XI

### LEMBAR SOAL SIKLUS I

#### PERTEMUAN I

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!**

1. Perubahan benda cair menjadi padat dinamakan ....
  - a. Membeku
  - b. Mencair
  - c. Menyublim
  - d. Menguap
  
2. Proses menguap adalah proses perubahan dari benda cair menjadi...
  - a. Padat
  - b. Gas
  - c. Air
  - d. Panas
  
3. Berikut ini adalah contoh dari peristiwa menyublim adalah ....
  - a. Air panas yang menguap
  - b. Air yang membeku di kulkas
  - c. Balok es yang mencair
  - d. Kapur barus yang lama-lama habis
  
4. Proses menguap adalah proses perubahan dari benda cair menjadi ....
  - a. Padat
  - b. Gas
  - c. Air
  - d. Panas
  
5. Perubahan benda yang dapat kembali ke bentuk asalnya dinamakan ....
  - a. Perubahan berkala
  - b. Perubahan sementara
  - c. Perubahan baru
  - d. Perubahan tetap
  
6. Pembekuan adalah proses...
  - a. Cair menjadi padat
  - b. Gas menjadi cair
  - c. Padat menjadi cair
  - d. Cair menjadi gas

7. Kegiatan yang menunjukkan adanya pemanfaatan perubahan wujud mencair adalah..
  - a. Menjemur pakaian dibawah sinar matahari
  - b. Memanaskan mentega saat akan memasak
  - c. Meletakkan bensin di tempat terbuka
  - d. Pembuatan es krim
  
8. Munculnya titik titik dibagian luar gelas ketika gelas diisi air es menunjukkam peristiwa..
  - a. Mengembun
  - b. Mencair
  - c. Membeku
  - d. Menguap
  
9. Kamper yang diletakkan di toilet lama kelamaan mengecil. Peristiwa inj menunjukkan adanya perubahan wujud..
  - a. Menguap
  - b. Membeku
  - c. Menyublim
  - d. Mengkristal
  
10. Benda yang berubah wujud dari padat ke gas adalah..
  - a. Air hujan
  - b. Es
  - c. Lilin
  - d. Menyublum

## LAMPIRAN XII

### LEMBAR SOAL SIKLUS I

#### PERTEMUAN II

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!**

1. Sirop, kecap, dan madu merupakan contoh benda berwujud ....
  - a. lembek
  - b. padat
  - c. cair
  - d. gas
  
2. Berikut ini merupakan sifat dari benda gas adalah ....
  - a. meresap melalui celah kecil
  - b. bentuk dan ukuran selalu tetap
  - c. mengisi seluruh ruangan yang ditempati
  - d. mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah
  
3. Pengharum ruangan atau kapur barus lama kelamaan akan habis menunjukkan adanya peristiwa...
  - a. Mengembun
  - b. Menguap
  - c. Mengkristal
  - d. Menyublim
  
4. Mentega yang dipanaskan akan mencair. Perubahan yang terjadi pada peristiwa tersebut adalah...
  - a. Warna
  - b. Wujud
  - c. Bau
  - d. Rasa
  
5. Lemari yang diberi kamper akan berbau harum. Peristiwa tersebut merupakan contoh peristiwa..
  - a. Mencair
  - b. Membeku
  - c. Mengembun
  - d. Menyublim
  
6. Berikut ini merupakan contoh benda yang dapat mengalami peristiwa menyublim adalah...
  - a. Mentega

- b. Cokelat
  - c. Kapur barus
  - d. Es batu
7. Menjemur pakaian dibawah terik matahari merupakan salah satu contoh peristiwa..
- a. Mencair
  - b. Menguap
  - c. Membeku
  - d. Menyublim
8. Contoh peristiwa menguap dalam kehidupan sehari hari adalah...
- a. Es meleleh dalam suhu kamar
  - b. Bau harum dari parfum
  - c. Air yang dimasukkan ke dalam lemari es
  - d. Kamper berbau harum
9. Perhatikan pernyataan berikut!
- (1) Bentuknya berubah-ubah sesuai tempatnya
  - (2) Menekan ke segala arah
  - (3) Isinya tidak tetap
  - (4) Wujudnya tetap
  - (5) Isi tetap
- Sifat benda gas terdapat pada nomor...
- a. (1),(2), dan (4)
  - b. (1),(2), dan (5)
  - c. (1),(3),dan (4)
  - d. (2),(4), dan (5)
10. Peristiwa melelehnya es jika dipanaskan adalah perubahan wujud...
- a. Benda cair menjadi gas
  - b. Benda padat menjadi cair
  - c. Benda gas menjadi cair
  - d. Benda cair menjadi padat

## LAMPIRAN XIII

### LEMBAR SOAL SIKLUS II

#### PERTEMUAN I

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!**

Perhatikan peristiwa berikut ini!

- a. Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka
  - b. Lilin akan meleleh jika dibakar
  - c. Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan
  - d. Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es
1. Peristiwa perubahan wujud yang menerima atau membutuhkan kalor ditunjukkan pada nomor...
    - a. (1),(2),dan (3)
    - b. (1),(2),dan (4)
    - c. (1),(3), dan (4)
    - d. d.(2),(3),dan (4)
  2. Air yang dipanaskan terus menerus lama kelamaan akan habis. Peristiwa ini merupakan contoh...
    - a. Mencair
    - b. Menguap
    - c. Membeku
    - d. Mengembun
  3. Proses perubahan wujud gas menjadi padat karena melepaskan kalor disebut...
    - a. Menyublim
    - b. Mengkristal
    - c. Membeku
    - d. Mengembun
  4. Berikut ini merupakan contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari adalah...
    - a. Kamper yang diletakkan di dalam lemari lama kelamaan akan habis
    - b. Es krim dibiarkan di tempat terbuka akan berubah menjadi air
    - c. Coklat cair yang di diamkan akan menjadi padat
    - d. Adanya titik titik air pada daun tumbuhan di pagi hari
  5. Contoh peristiwa menguap dalam kehidupan sehari-hari adalah...
    - a. Es meleleh dalam suhu kamar
    - b. Bau harum dari parfum
    - c. Air yang dimasukkan ke lemari es

- d. Kamper berbau harum
6. Setelah dipanaskan,air akan mengalami perubahan...
- a. Warna
  - b. Kelenturan
  - c. Wujud
  - d. Bau
7. Jika mengalami pemanasan,wujud air akan berubah menjadi...
- a. Uap
  - b. Embun
  - c. Es
  - d. Titik air
8. Proses perkaratan dapat terjadi jika air atau uap air mengenai benda benda berikut,kecuali...
- a. Besi
  - b. Rantai sepeda
  - c. Kayu
  - d. Plastik
9. Berikut ini adalah contoh benda yang mengalami perubahan wujud yang dapat dibalik,yaitu...
- a. Nasi
  - b. Es batu
  - c. Arang
  - d. Besi berkarat
10. Proses yang menyebabkan air berubah wujud menjadi gas atau uap disebut dengan proses...
- a. Pendinginan
  - b. Perkaratan
  - c. Pemanasan
  - d. Pembusukan

## LAMPIRAN XIV

### LEMBAR SOAL SIKLUS II

#### PERTEMUAN I

**Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!**

1. Jika dipanaskan, es akan berubah menjadi air. Jika air didinginkan maka akan berubah menjadi es. Ilustrasi di atas adalah contoh perubahan wujud zat yang .....
  - a. Mendingin
  - b. Memanas
  - c. Tidak dapat dibalik
  - d. Dapat dibalik
  
2. Perhatikan peristiwa berikut ini!
  - (1) Es mencair jika diletakkan di tempat terbuka.
  - (2) Lilin akan meleleh jika dibakar.
  - (3) Coklat batangan akan meleleh jika dipanaskan.
  - (4) Air jika diletakkan di dalam freezer akan berubah menjadi es.Peristiwa perubahan wujud yang menerima atau membutuhkan kalor ditunjukkan pada nomor ....
  - a. (1), (2), dan (3)
  - b. (1), (2), dan (4)
  - c. (1), (3), dan (4)
  - d. (2), (3), dan (4)
  
3. Proses perubahan wujud zat gas menjadi padat karena melepaskan kalor disebut ....
  - a. menyublim
  - b. mengkristal
  - c. membeku
  - d. mengembun
  
4. Perhatikan peristiwa perubahan wujud zat berikut ini!
  - (1) mencair
  - (2) mengkristal
  - (3) menguap
  - (4) membekuPeristiwa yang melepaskan kalor atau mengalami penurunan suhu ditunjukkan pada nomor ....
  - a. (1) dan (2)
  - b. (1) dan (3)
  - c. (2) dan (3)
  - d. (2) dan (4)

5. Berikut ini merupakan contoh peristiwa mencair dalam kehidupan sehari-hari adalah ....
- kamper yang diletakkan di dalam lemari lama kelamaan akan habis
  - es krim yang dibiarkan di tempat terbuka akan berubah menjadi air
  - coklat cair yang didiamkan akan menjadi padat
  - adanya titik-titik air pada daun tumbuhan di pagi hari
6. Menjemur pakaian di bawah terik matahari merupakan salah satu contoh peristiwa ....
- mencair
  - menguap
  - membeku
  - menyublim
7. Contoh peristiwa menguap dalam kehidupan adalah ....
- es meleleh dalam suhu kamar
  - bau harum dari parfum
  - air yang dimasukkan lemari es
  - kamper berbau harum
8. Perhatikan pernyataan berikut!
- Bentuknya berubah-ubah sesuai tempatnya.
  - Menekan ke segala arah.
  - Isinya tidak tetap.
  - Wujudnya tetap.
  - Isi tetap.
- Sifat benda gas terdapat pada nomor ....
- (1), (2), dan (4)
  - (1), (2), dan (5)
  - (1), (3), dan (4)
  - (2), (4), dan (5)
9. Peristiwa melelehnya es jika dipanaskan adalah perubahan wujud ....
- benda cair menjadi gas
  - benda padat menjadi cair
  - benda gas menjadi cair
  - benda cair menjadi padat
10. Berikut ini yang merupakan benda padat adalah ....
- minyak
  - udara
  - air
  - Kayu

**LAMPIRAN XV****KUNCI JAWABAN**

<b>PRA SIKLUS</b>	<b>PERTEMUAN I</b>
1. A	1. A
2. A	2. B
3. C	3. D
4. D	4. B
5. A	5. B
6. B	6. A
7. D	7. B
8. B	8. A
9. A	9. C
10. D	10. D

<b>PERTEMUAN II</b>	<b>PERTEMUAN III</b>
1. C	1. D
2. C	2. B
3. D	3. A
4. B	4. A
5. D	5. A
6. C	6. C
7. B	7. A
8. C	8. C
9. B	9. B
10. B	10. C

**PERTEMUAN IV**

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

## LAMPIRAN XVI

### Analisis Data Observasi Aktivitas Guru pada Pra Siklus

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	a) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a menurut kepercayaan masing-masing	√	
		b) Guru memberikan apersepsi dan semangat kepada siswa		
		c) Guru mengabsen siswa		
		d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	h. Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/ bahan.	√	
		i. Siswa dibagi atas beberapa kelompok.	√	
		j. Guru mengarahkan aturan permainannya.		
		d) Guru menjelaskan tentang pemahaman konsep	√	
		e) Siswa memainkan pertandingan.	√	
		f) Siswa memainkan pertandingan	√	
3.	<b>Kegiatan Penutup</b>	a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang tidak dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung		
		b) Guru mengajak siswa berdo'a sesuai dengan		√

		kepercayaan masing-masing untuk menutup pembelajaran		
<b>Jumlah skor</b>			7	
<b>Nilai</b>			58%	
<b>Kategori</b>			Cukup	

Mengetahui  
Observer

Darman Harahap, S. Pd

## LAMPIRAN XVII

### Analisis Data Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	b) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a menurut kepercayaan masing-masing	√	
		b) Guru memberikan apersepsi dan semangat kepada siswa		
		c) Guru mengabsen siswa		
		d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	k. Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/ bahan.	√	
		l. Siswa dibagi atas beberapa kelompok.	√	
		m. Guru mengarahkan aturan permainannya.		√
		d) Guru menjelaskan tentang pemahaman konsep	√	
		e) Siswa memainkan pertandingan.	√	
		f) Siswa memainkan pertandingan	√	
3.	<b>Kegiatan Penutup</b>	b) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang tidak dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung		

	b) Guru mengajak siswa berdo'a sesuai dengan kepercayaan masing-masing untuk menutup pembelajaran		√
<b>Jumlah skor</b>		8	
<b>Nilai</b>		66%	
<b>Kategori</b>		Baik	

Mengetahui  
Observer

Darman Harahap, S. Pd

## LAMPIRAN XIX

### Analisis Data Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	a) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a menurut kepercayaan masing-masing	√	
		b) Guru memberikan apersepsi dan semangat kepada siswa		
		c) Guru mengabsen siswa	√	
		d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	a) Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/ bahan.	√	
		b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok.	√	
		c) Guru mengarahkan aturan permainannya.		
		d) Guru menjelaskan tentang pemahaman konsep	√	
		e) Siswa memainkan pertandingan.	√	
		f) Siswa memainkan pertandingan	√	
3.	<b>Kegiatan Penutup</b>	a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang tidak dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung	√	
		b) Guru mengajak siswa berdo'a sesuai dengan		√

		kepercayaan masing-masing untuk menutup pembelajaran		
<b>Jumlah skor</b>			9	
<b>Nilai</b>			75%	
<b>Kategori</b>			Baik	

Mengetahui  
Observer

Darman Harahap, S. Pd

## LAMPIRAN XX

### Analisis Data Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	a) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a menurut kepercayaan masing-masing	√	
		b) Guru memberikan apersepsi dan semangat kepada siswa	√	
		c) Guru mengabsen siswa		
		d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	a) Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/ bahan.	√	
		b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok.	√	
		c) Guru mengarahkan aturan permainannya.		√
		d) Guru menjelaskan tentang pemahaman konsep	√	
		e) Siswa memainkan pertandingan.	√	
		f) Siswa memainkan pertandingan	√	
3.	<b>Kegiatan Penutup</b>	a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang tidak dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung	√	
		b) Guru mengajak siswa berdo'a sesuai dengan		√

		kepercayaan masing-masing untuk menutup pembelajaran		
<b>Jumlah skor</b>			10	
<b>Nilai</b>			83%	
<b>Kategori</b>			Sangat Baik	

Mengetahui  
Observer

Darman Harahap, S. Pd

## LAMPIRAN XXI

### Analisis Data Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	a) Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a menurut kepercayaan masing-masing	√	
		b) Guru memberikan apersepsi dan semangat kepada siswa	√	
		c) Guru mengabsen siswa	√	
		d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	a) Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/ bahan.	√	
		b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok.	√	
		c) Guru mengarahkan aturan permainannya.		√
		d) Guru menjelaskan tentang pemahaman konsep	√	
		e) Siswa memainkan pertandingan.	√	
		f) Siswa memainkan pertandingan	√	
3.	<b>Kegiatan Penutup</b>	a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang tidak dipahami oleh siswa selama pembelajaran berlangsung	√	
		b) Guru mengajak siswa berdo'a sesuai dengan		√

		kepercayaan masing-masing untuk menutup pembelajaran		
<b>Jumlah skor</b>			11	
<b>Nilai</b>			91%	
<b>Kategori</b>			Sangat Baik	

Mengetahui  
Observer

Darman Harahap, S. Pd

## LAMPIRAN XXI

### Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa pada Pra Siklus

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	AMS	√	√	√		√	√	√	√			7	70	Baik
2.	AR		√		√	√		√		√	√	6	60	Cukup
3.	AZH		√	√	√	√	√					5	50	Cukup
4.	CKD	√	√	√		√		√			√	6	60	Cukup
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		7	70	Baik
6.	FRH	√		√		√	√		√		√	6	60	Cukup
7.	ISH	√	√		√				√	√		5	50	Cukup
8.	JMM		√	√		√	√	√			√	6	60	Cukup
9.	KAH	√	√	√	√	√		√	√	√		8	80	Sangat Baik
10.	NPUH	√	√			√	√				√	5	50	Cukup
11.	NNM	√	√		√	√		√	√	√		7	70	Baik
12.	QAN	√		√			√	√				4	40	Kurang
13.	RAH	√		√			√	√	√		√	6	60	Cukup
14.	RAH		√	√		√		√		√		5	50	Cukup
15.	RS	√			√	√				√	√	5	50	Cukup

16.	TH		√	√		√		√				4	40	Kurang
17.	ISS	√		√		√	√		√		√	6	60	Cukup
18.	AH		√		√		√	√		√		5	50	Cukup
19.	SS	√		√	√	√		√		√		6	60	Cukup
20.	TYH	√	√			√	√		√		√	6	60	Cukup
21.	SRH		√	√		√		√	√	√		6	60	Cukup
22.	YHRL	√		√	√		√	√			√	6	60	Cukup
23.	ZH		√				√		√			4	40	Kurang
<b>Jumlah Total Nilai</b>													<b>1330</b>	
<b>Rata-Rata Kelas</b>													<b>57,82</b>	
													<b>%</b>	
<b>Kriteria</b>														<b>Cukup</b>

## LAMPIRAN XXII

### Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	AMS	√	√	√		√	√	√	√			7	70	Baik
2.	AR		√		√	√		√		√	√	6	60	Cukup
3.	AZH		√	√	√	√	√		√			6	60	Cukup
4.	CKD	√	√	√		√		√			√	6	60	Cukup
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		7	70	Baik
6.	FRH	√		√		√	√	√	√		√	7	70	Baik
7.	ISH	√	√		√				√	√		5	50	Cukup
8.	JMM		√	√		√	√	√			√	6	60	Cukup
9.	KAH	√	√	√	√	√		√	√	√		8	80	Sangat Baik
10.	NPUH	√	√			√	√				√	5	50	Cukup
11.	NNM	√	√		√	√		√	√	√		7	70	Baik
12.	QAN	√		√			√	√				4	40	Kurang
13.	RAH	√		√			√	√	√		√	6	60	Cukup
14.	RAH		√	√		√		√		√		5	50	Cukup
15.	RS	√			√	√		√		√	√	6	60	Cukup

16.	TH		√	√		√		√				4	40	Kurang
17.	ISS	√		√		√	√		√		√	6	60	Cukup
18.	AH		√	√	√		√	√		√		6	60	Cukup
19.	SS	√		√	√	√		√		√		6	60	Cukup
20.	TYH	√	√		√	√	√		√		√	7	70	Baik
21.	SRH		√	√		√		√	√	√		6	60	Cukup
22.	YHRL	√		√	√		√	√			√	6	60	Cukup
23.	ZH		√	√	√		√		√			5	50	Cukup
<b>Jumlah Total Nilai</b>												<b>1370</b>		
<b>Rata-Rata Kelas</b>												<b>59,56%</b>		
<b>Kriteria</b>													<b>Cukup</b>	

**LAMPIRAN XXIII**

**Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	AMS	√	√	√		√	√	√	√		√	8	80	Sangat Baik
2.	AR		√		√	√		√	√	√	√	7	70	Baik
3.	AZH		√	√	√	√	√		√			6	60	Cukup
4.	CKD	√	√	√		√	√	√			√	7	70	Baik
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		7	70	Baik
6.	FRH	√		√	√	√	√	√	√		√	8	80	Sangat Baik
7.	ISH	√	√		√		√		√	√		6	60	Cukup
8.	JMM		√	√		√	√	√			√	6	60	Cukup
9.	KAH	√	√	√	√	√		√	√			7	70	Baik
10.	NPUH	√	√			√	√				√	5	50	Cukup
11.	NNM	√	√		√	√		√	√	√		7	70	Baik
12.	QAN	√		√	√		√	√				5	50	Kurang
13.	RAH	√		√			√	√	√		√	6	60	Cukup
14.	RAH		√	√		√	√	√		√		6	60	Cukup
15.	RS	√			√	√		√		√	√	6	60	Cukup

16.	TH		√	√		√		√				4	40	Kurang
17.	ISS	√	√	√		√	√		√		√	7	70	Baik
18.	AH		√	√	√		√	√		√		6	60	Cukup
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√		7	70	Baik
20.	TYH	√	√		√	√	√		√		√	7	70	Baik
21.	SRH		√	√		√		√	√	√		6	60	Cukup
22.	YHRL	√		√	√		√	√		√	√	7	70	Baik
23.	ZH		√	√	√		√	√	√			6	60	Cukup
<b>Jumlah Total Nilai</b>												<b>1400</b>		
<b>Rata-Rata Kelas</b>												<b>60,86%</b>		
<b>Kriteria</b>													<b>Cukup</b>	

LAMPIRAN XXIV

Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	AMS	√	√	√		√	√	√	√		√	8	80	Sangat Baik
2.	AR		√		√	√		√	√	√	√	7	70	Baik
3.	AZH		√	√	√	√	√		√		√	7	70	Baik
4.	CKD	√	√	√		√	√	√	√		√	8	80	Sangat Baik
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		7	70	Baik
6.	FRH	√		√	√	√	√	√	√		√	8	80	Sangat Baik
7.	ISH	√	√		√		√	√	√	√		7	70	Baik
8.	JMM		√	√		√	√	√			√	6	60	Cukup
9.	KAH	√	√	√	√	√		√	√			8	80	Sangat Baik
10.	NPUH	√	√			√	√				√	6	60	Cukup
11.	NNM	√	√		√	√		√	√	√		7	70	Baik
12.	QAN	√		√	√		√	√	√	√		7	70	Baik
13.	RAH	√		√			√	√	√		√	6	60	Cukup
14.	RAH	√	√	√		√	√	√		√		7	70	Baik
15.	RS	√			√	√		√		√	√	6	60	Cukup

16.	TH		√	√		√	√	√		√	6	60	Cukup
17.	ISS	√	√	√		√	√		√	√	7	70	Baik
18.	AH		√	√	√		√	√		√	7	70	Baik
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√	7	70	Baik
20.	TYH	√	√	√	√	√	√		√	√	8	80	Sangat Baik
21.	SRH		√	√		√	√	√	√	√	7	70	Baik
22.	YHRL	√		√	√		√	√		√	8	80	Sangat Baik
23.	ZH		√	√	√		√	√	√	√	7	70	Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>												<b>1620</b>	
<b>Rata-Rata Kelas</b>												<b>70,43%</b>	
<b>Kriteria</b>													<b>Baik</b>

**LAMPIRAN XXV**

**Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	AMS	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
2.	AR		√	√	√	√		√	√	√	√	8	80	Sangat Baik
3.	AZH		√	√	√	√	√		√		√	7	70	Baik
4.	CKD	√	√	√	√	√	√	√	√		√	9	90	Sangat Baik
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		7	70	Baik
6.	FRH	√	√	√	√	√	√	√	√		√	9	90	Sangat Baik
7.	ISH	√	√		√		√	√	√	√		7	70	Baik
8.	JMM	√	√	√	√	√	√	√			√	8	80	Sangat Baik
9.	KAH	√	√	√	√	√	√	√	√		√	9	90	Sangat Baik
10.	NPUH	√	√			√	√				√	6	60	Cukup
11.	NNM	√	√		√	√	√	√	√	√		8	80	Sangat Baik
12.	QAN	√		√	√		√	√	√	√		7	70	Baik
13.	RAH	√		√	√		√	√	√		√	7	70	Cukup
14.	RAH	√	√	√	√	√	√	√		√		8	80	Sangat Baik
15.	RS	√			√	√	√	√		√	√	7	70	Cukup

16.	TH		√	√		√	√	√	√		√	7	70	Cukup
17.	ISS	√	√	√	√	√	√		√		√	8	80	Sangat Baik
18.	AH		√	√	√	√	√	√		√	√	8	80	Sangat Baik
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√		7	70	Baik
20.	TYH	√	√	√	√	√	√	√	√		√	9	90	Sangat Baik
21.	SRH		√	√		√	√	√	√	√		7	70	Baik
22.	YHRL	√		√	√		√	√		√	√	8	80	Sangat Baik
23.	ZH		√	√	√		√	√	√		√	7	70	Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>													<b>1850</b>	
<b>Rata-Rata Kelas</b>													<b>80,43%</b>	
<b>Kriteria</b>														<b>Baik</b>

LAMPIRAN XXVI

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra Siklus

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AMS	√	√	√			√	√	√			6	60		TT
2.	AR		√		√	√				√	√	5	50		TT
3.	AZH		√	√		√	√		√			5	50		TT
4.	CKD	√	√	√		√	√	√		√	√	8	80	T	
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		8	80	T	
6.	FRH	√		√			√		√		√	5	50		TT
7.	ISH	√			√				√	√		4	40		TT
8.	JMM		√	√	√	√	√	√		√	√	8	80	T	
9.	KAH	√	√			√		√				4	40		TT
10.	NPUH	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80	T	
11.	NNM	√	√			√			√	√		5	50		TT
12.	QAN	√		√			√	√				4	40		TT
13.	RAH	√		√				√	√		√	5	50		TT
14.	RAH		√	√		√		√		√		5	50		TT
15.	RS	√						√		√	√	4	40		TT

16.	TH		√	√		√		√				4	40		TT
17.	ISS	√		√		√			√		√	5	50		TT
18.	AH		√		√		√	√		√		5	50		TT
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√	√	8	80	T	
20.	TYH	√	√				√				√	4	40		TT
21.	SRH		√	√		√		√	√			5	50		TT
22.	YHRL	√			√			√			√	4	40		TT
23.	ZH		√	√	√		√		√			5	50		TT
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>													<b>1240</b>		
<b>Nilai Rata-Rata</b>													<b>53,91</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>													<b>21,73%</b>		

LAMPIRAN XXVII

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AMS	√	√	√	√	√	√	√	√			8	80	T	
2.	AR		√		√	√			√	√	√	6	60		TT
3.	AZH		√	√		√	√		√			5	50		TT
4.	CKD	√	√	√		√	√	√		√	√	8	80	T	
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		8	80	T	
6.	FRH	√		√			√		√		√	5	50		TT
7.	ISH	√			√				√	√		5	50		TT
8.	JMM		√	√	√	√	√	√		√	√	8	80	T	
9.	KAH	√	√			√		√		√	√	6	60		TT
10.	NPUH	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80	T	
11.	NNM	√	√			√			√	√		5	50		TT
12.	QAN	√		√			√	√				4	40		TT
13.	RAH	√		√				√	√		√	5	50		TT
14.	RAH		√	√		√		√		√		5	50		TT
15.	RS	√						√		√	√	4	40		TT

16.	TH		√	√		√	√	√				5	50		TT
17.	ISS	√		√	√	√	√		√		√	8	80	T	
18.	AH		√		√		√	√		√		5	50		TT
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√	√	8	80	T	
20.	TYH	√	√				√				√	4	40		TT
21.	SRH		√	√		√		√	√			5	50		TT
22.	YHRL	√			√		√	√			√	5	50		TT
23.	ZH		√	√	√		√		√			5	50		TT
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>													<b>1340</b>		
<b>Nilai Rata-Rata</b>													<b>58,26</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>													<b>30,43%</b>		

LAMPIRAN XXVIII

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AMS	√	√	√	√	√	√	√	√			8	80	T	
2.	AR		√		√	√	√	√	√	√	√	9	90		TT
3.	AZH		√	√	√	√	√		√	√		7	70		TT
4.	CKD	√	√	√		√	√	√		√	√	8	80	T	
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		8	80	T	
6.	FRH	√		√	√	√	√	√	√		√	8	80	T	
7.	ISH	√			√				√	√		5	50		TT
8.	JMM	√	√	√	√	√	√	√		√	√	9	90	T	
9.	KAH	√	√	√		√	√	√		√	√	8	80	T	
10.	NPUH	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80	T	
11.	NNM	√	√			√	√		√	√		6	60		TT
12.	QAN	√		√			√	√		√		5	50		TT
13.	RAH	√		√			√	√	√		√	6	60		TT
14.	RAH		√	√		√		√		√		5	50		TT
15.	RS	√			√			√		√	√	5	50		TT

16.	TH		√	√	√	√	√	√				6	60		TT
17.	ISS	√		√	√	√	√		√		√	8	80	T	
18.	AH		√		√		√	√		√		5	50		TT
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√	√	8	80	T	
20.	TYH	√	√	√	√		√				√	6	60		TT
21.	SRH		√	√		√		√	√			5	50		TT
22.	YHRL	√			√	√	√	√	√		√	7	70		TT
23.	ZH		√	√	√		√		√			5	50		TT
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>													<b>1490</b>		
<b>Nilai Rata-Rata</b>													<b>64,78</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>													<b>39,13%</b>		

LAMPIRAN XXIX

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AMS	√	√	√	√	√	√	√	√	√		9	90	T	
2.	AR		√		√	√	√	√	√	√	√	8	80	T	
3.	AZH		√	√	√	√	√		√	√	√	8	80	T	
4.	CKD	√	√	√	√	√	√	√		√	√	9	90	T	
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		8	80	T	
6.	FRH	√		√	√	√	√	√	√	√	√	9	90	T	
7.	ISH	√		√	√		√		√	√		7	70		TT
8.	JMM	√	√	√	√	√	√	√		√	√	9	90	T	
9.	KAH	√	√	√		√	√	√		√	√	8	80	T	
10.	NPUH	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90	T	
11.	NNM	√	√			√	√	√	√	√		7	70		TT
12.	QAN	√		√	√	√	√	√		√		7	70		TT
13.	RAH	√		√	√	√	√	√	√		√	8	80	T	
14.	RAH		√	√		√		√		√	√	6	60		TT
15.	RS	√		√	√		√	√		√	√	7	70		TT

16.	TH		√	√	√	√	√	√				6	60		TT	
17.	ISS	√		√	√	√	√		√	√	√	9	90	T		
18.	AH		√		√		√	√		√		5	50		TT	
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√	√	8	80	T		
20.	TYH	√	√	√	√		√	√	√	√	√	9	90	T		
21.	SRH		√	√		√	√	√	√	√		7	70		TT	
22.	YHRL	√	√	√	√		√	√	√		√	8	80	T		
23.	ZH		√	√	√		√	√	√		√	7	70		TT	
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>													<b>1790</b>			
<b>Nilai Rata-Rata</b>													<b>77,82</b>			
<b>Presentase Ketuntasan</b>													<b>60,86%</b>			

**LAMPIRAN XXX**

**Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AMS	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100	T	
2.	AR		√		√	√	√	√	√	√	√	8	80	T	
3.	AZH		√	√	√	√	√	√	√	√	√	8	80	T	
4.	CKD	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100	T	
5.	FMD	√	√		√	√	√		√	√		8	80	T	
6.	FRH	√		√	√	√	√	√	√	√	√	9	90	T	
7.	ISH	√		√	√		√		√	√	√	8	80	T	
8.	JMM	√	√	√	√	√	√	√		√	√	9	90	T	
9.	KAH	√	√	√		√	√	√		√	√	8	80	T	
10.	NPUH	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90	T	
11.	NNM	√	√			√	√	√	√	√	√	8	80	T	
12.	QAN	√		√	√		√	√		√		6	60		TT
13.	RAH	√		√	√	√	√	√	√		√	8	80	T	
14.	RAH		√	√		√	√	√		√	√	7	70		TT
15.	RS	√	√	√	√		√	√	√		√	8	80	T	

16.	TH		√	√	√	√	√	√				6	60		TT
17.	ISS	√		√	√	√	√	√	√		√	8	80	T	
18.	AH		√	√	√		√	√		√		6	60		TT
19.	SS	√		√	√	√	√	√		√	√	8	80	T	
20.	TYH	√	√	√	√		√	√	√	√	√	10	100	T	
21.	SRH		√	√		√	√	√	√			6	60		TT
22.	YHRL	√	√	√	√	√	√	√			√	8	80	T	
23.	ZH		√	√	√		√	√	√	√	√	8	80	T	
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>													<b>2020</b>		
<b>Nilai Rata-Rata</b>													<b>87,82</b>		
<b>Presentase Ketuntasan</b>													<b>78,26%</b>		

LAMPIRAN XXXI

DOKUMENTASI









**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUNAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 546 /Un.28/E.3/TL.00/09/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **Izin Riset**  
**Penyelesaian Skripsi**

29 September 2023

Yth. Kepala SDN 100108  
Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Ade Laila Safitri  
NIM : 1920500069  
Semester : IX  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 100108 Desa Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan**"

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

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.



Dr. Hamdad Hasbuan, M.Pd.  
NIP. 197012312003121018



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN  
DINASPENDIDIKAN DAERAH  
SD NEGERI NO. 100108 SISUNDUNG**

Alamat : Desa Sisundung

Kec. Angkola Barat

Kode Pos :22736

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : SALWATI, S.Pd

NIP : 19780522 20004 2 0111

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SDN No. 100108 Sisundung Kec. Angkola Barat

Dengan ini merapka :

Nama : ADE LAILA SAFITRI

Nim : 1920500069

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Desa Sisundung

Adalah benar mahasiswa yang bersangkutan telah mengadakan riset di SDN No. 100108 Sisundung Kec. Angkola Barat pada siswa kelas V sesuai dengan judul mahasiswa bersangkutan “ Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN N100108 Sisundung Kabupaten Tapanuli Selatan”.

Sehubungan dengan ini, kami mohon bantuan bapak untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Sisundung, 14 Oktober 2023



Kepala Sekolah

**SALWATI, S.Pd**

NIP. 19780522 20004 2 011