

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS V DI SDN 004 SIHEPENG



SKRIPSI

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

Oleh

INDAH SRI AGUSTINA

NIM: 19 205 00070

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS V
DI SDN 004 SIHEPENG



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

INDAH SRI AGUSTINA
NIM: 19 205 00070

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS V DI SDN 004 SIHEPENG



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

INDAH SRI AGUSTINA
NIM. 19 205 00070



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Pembimbing I Pembimbing II


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


Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19840811 201503 2 004

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : *Skripsi*

An. : Indah Sri Agustina

Lamp : 6 (Enam) Exampplar

Padangsidempuan, 29 Januari 2024

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN SYAHADA Padangsidempuan

Di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

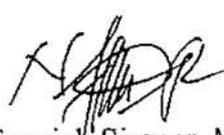
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul "**Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 004 Sihpeng.**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

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

Pembimbing I


Dr. Lely Hilda, M.Si.
NIP. 19710920 200003 2002

Pembimbing II


Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19730902 200801 2 006

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Sri Agustina
Nim : 19 205 00070
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 004 Sihepeng

Dengan menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 2 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 15 Januari 2024
Saya yang menyatakan



Indah Sri Agustina
NIM. 19 205 00070

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Sri Agustina
Nim : 19 205 00070
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah Saya yang berjudul "**Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 004 Sihepeng**" beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 15 Januari 2024
Saya yang menyatakan,



Indah Sri Agustina
NIM. 19 205 00070



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihtangKota Padangsidempuan22733
 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Indah Sri Agustina
 NIM : 19 205 000 70
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Judul Skripsi : Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 004 Sihepeng

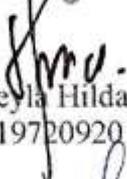
Ketua


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

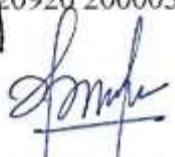
Sekretaris


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

Anggota


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


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


 Wilda Rizkiyahnuh Nasution, M. Pd.
 NIP. 19910610 202203 2 002


 Lili Nur Indah Sari, M. Pd
 NIPPPK.19890319 2023212032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
 Tanggal : 30 Mei 2024
 Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
 Hasil/Nilai : Lulus/82 (A)
 Indesk Prediksi Kumulatif : 3,69
 Predikat : Sangat Memuaskan



**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 Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 004 Sihepeng
Nama : Indah Sri Agustina
NIM : 1920500070
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

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

Padangsidimpuan, 15 Januari 2024



Dr. Leha Hilda, M.Si
NIP. 19710920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Indah Sri Agustina
NIM : 1920500070
Judul Skripsi : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA kelas V di SDN 004 Sihepeng.

Latar belakang pada masalah ini adalah siswa belum sepenuhnya tuntas dalam hasil belajar pada materi perpindahan kalor disekitar kita, siswa kelas V SDN 004 Sihepeng memiliki nilai hasil belajar yang masih rendah, hal ini bisa terlihat dari sikap dan jawaban siswa pada saat belajar ilmu pengetahuan alam, dan saat diberikan tes awal mengenai perpindahan kalor disekitar kita. Penilaian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perpindahan kalor disekitar kita dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V SDN 004 Sihepeng. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah pelaksanaan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 004 Sihepeng?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 004 Sihepeng. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode siklus. Dalam penelitian ini peneliti bertugas sebagai guru. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 004 Sihepeng. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif. Hasil penelitian adalah bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 004 Sihepeng mengalami peningkatan melalui pembelajaran menggunakan model TGT. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan pada nilai rata-rata siklus I pertemuan I 26,31%, siklus I pertemuan II 36,84%. Dan nilai rata-rata siklus II pertemuan I 63,15%, siklus II pertemuan II 89,47%. Karena peningkatan hasil belajar sudah mencapai sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perpindahan kalor disekitar kita pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Name : Indah Sri Agustina
Reg. Number : 1920500070
*Thesis Title : Application of the Teams Type Cooperative Learning Model
Tournament Games in Improving Learning Outcomes Students in class
V science subjects at SDN 004 Sihepeng*

The background to this problem is that students have not yet fully completed their learning outcomes in the heat transfer material around us, class V students at SDN 004 Sihepeng have learning outcomes that are still low, this can be seen from the students' attitudes and answers when studying natural sciences, and when given an initial test regarding heat transfer around us. This assessment aims to improve student learning outcomes on heat transfer material around us in class V natural science learning at SDN 004 Sihepeng. The formulation of the research problem is whether the implementation of the Teams Games Tournament type Cooperative Learning model improves student learning outcomes in class V science subjects at SDN 004 Sihepeng. This research aims to improve student learning outcomes in class V science subjects at SDN 004 Sihepeng. This research is classroom action research (CAR) using a cycle method. In this research, the researcher served as a teacher. The subjects in this research were class V students at SDN 004 Sihepeng. Data collection techniques in this research are observation and tests. The data analysis technique used is a qualitative technique. The results of the research were that the learning outcomes of class V students at SDN 004 Sihepeng had improved through learning using the TGT model. The increase in student learning outcomes is shown in the average value of cycle I, meeting I, 26.31%, cycle I, meeting II, 36.84%. And the average value of the second cycle of the first meeting was 63.15%, the second cycle of the second meeting was 89.47%. Because the increase in learning outcomes has reached as expected. Therefore, it can be concluded that learning using the TGT model can improve student learning outcomes in the material of heat transfer around us in natural science learning.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Learning outcomes.

خلاصة

اسم
رقم التسجيل
العنوان
إنداه سري أوجستينا
١٩٢٠٥٠٠٠٧٠٠
تطبيق ألعاب الفرق نوع البطولة نموذج التعلم التعاوني في تحسين مخرجات
تعلم الطلاب في مواد العلوم الطبيعية للصف الخامس بالمدارس الابتدائية
الحكومية ٠٠٤ سيحوفج

خلفية هذه المشكلة هي أن الطلاب لم يكملوا نتائج التعلم بشكل كامل في مادة النقل الحراري من حولنا، طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٤ سيحوفج لديهم نتائج تعلم لا تزال منخفضة، ويمكن ملاحظة ذلك من اتجاهات الطلاب والإجابات عند دراسة الطبيعة العلمية، وعند إجراء اختبار أولي فيما يتعلق بانتقال الحرارة من حولنا. يهدف هذا التقييم إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب بشأن مواد نقل الحرارة من حولنا في تعلم العلوم الطبيعية للصف الخامس في المدارس الابتدائية الحكومية الإندونيسية. تتمثل صياغة مشكلة البحث في ما إذا كان تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع اللعبة الجماعية يحسن نتائج تعلم الطلاب في مواد العلوم الطبيعية للصف الخامس في المدارس الابتدائية الحكومية في إندونيسيا. يهدف هذا البحث إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب في مواد العلوم الطبيعية للصف الخامس في مدرسة ٠٠٤ ولاية سيهينج الابتدائية. هذا البحث هو بحث عملي في الفصل الدراسي باستخدام طريقة الدورة. وفي هذا البحث قام الباحث بدور المعلم. المواضيع في هذا البحث هم طلاب الصف الخامس بمدرسة ٠٠٤ سيحوفج الابتدائية الحكومية. تقنيات جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة والاختبارات. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية نوعية. وكانت نتائج البحث أن نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة ٠٠٤ سيحوفج الابتدائية الحكومية قد تحسنت من خلال التعلم باستخدام نموذج اللعبة الجماعية. وقد أظهرت الزيادة في نتائج تعلم الطلاب أن متوسط قيمة الدورة الأولى من اللقاء الأول كان ٢٦,٣١٪ والدورة الأولى من اللقاء الثاني كانت ٣٦,٨٤٪. وبلغ متوسط قيمة دورة اللقاءين الأولين ٦٣,١٥٪ ، ودورة اللقاءين الثانيين ٨٩,٤٧٪. لأن الزيادة في نتائج التعلم وصلت إلى ما هو متوقع. لذلك يمكن الاستنتاج أن التعلم باستخدام نموذج اللعبة الجماعية يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في مادة نقل الحرارة من حولنا في تعلم العلوم الطبيعية.

الكلمات المفتاحية: التعلم التعاوني، بطولة ألعاب الفرق، مخرجات التعلم.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah *rabbil'alam*in segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas beribu nikmat ataupun karunianya yang telah diberikan, sehingga terselesaikan tepat waktu, skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 004 Sihepeng”**. Shalawat serta salam selalu di haturkan kepada Nabi Muhammad Saw sebagai suri tauladan dan pembawa Rahmat bagi seluruh alam.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan, baik dalam penyusunan kata, kalimat, maupun sistematika pembahasannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Skripsi ini mungkin tidak akan selesai tanpa bantuan dan pihak-pihak tertentu. Maka, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah membantu, diantaranya sebagai berikut:

1. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., pembimbing I, dan Ibu Nur Fuaziah Siregar M.Pd. pembimbing II
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag., Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addry Padangsidimpuan dan Wakil Rektor I, II, dan III
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd., Ketua Program Studi PGMI yang telah mewadahi keluh kesah mahasiswa PGMI dalam perkuliahan.
5. Bapak Syafrilianto M.Pd., Penasehat Akademik yang senantiasa memberi arahan dalam menjalani perkuliahan

6. Bapak Ibu Dosen serta staf Akademis Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan Khususnya pada jurusan PGMI.
7. Ibu Hj. Fitri Hartati, S.Pd., Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDN 004 Sihepeng.
8. Bapak Ali Arman, S.Pd., Wali Kelas yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di kelas V SDN 001 Sihepeng dan siswa – siswi kelas V.
9. Ibu tercinta Suryani Dalimunthe dan Ayah tercinta Jusnar Nst yang tiada hentinya memberikan kasih sayang, selalu mendoakan, selalu menjadi motivasi dan inspirasi serta memberikan banyak dukungan moral dan material kepada penulis
10. Kakak – kakak dan kakak ipar tersayang Ummi Sri Wahyuni dan suaminya Ropiin, Amar Humaidi dan istrinya Syarifah Anggraini, Yuli Elvina Sarah, Ilham Khariri, dan Fuzi Annisa yang telah memberikan segala bantuan dan dorongan semangatnya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat terbaikku Nur Sakinah, Zakiya Mumtaz, Dian Faradilla, Nadiyah, Bulan Sari Rangkuti, Rezha Amelia, Rizky Atika, Anna Tiana Deli, Bulan Suci, Yanti Andriani, Ade Laila Safitri, Kholil Karim, Rio Wahyudi, Feryansyah, Farhan Donganta Jaya, Zalman Fajar, Salman dan Ardiansyah. Terimakasih atas ketersediaan waktunya dalam memberikan dukungan, canda tawa, kasih sayang serta perhatian kepada penulis.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan untuk itu sangat diharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembacanya dan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan. *Aamiin ya rabbal alamin.*

Padangsidempuan. November 2023
Peneliti

Indah Sri Agustina
NIM. 1920500070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Batasan Istilah.....	6
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Kegunaan Penelitian	7
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	8
I. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Model <i>Cooperative Learning</i>	10
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	10
2. Tujuan <i>Cooperative Learning</i>	12
3. Karakteristik <i>Cooperative Learning</i>	13
B. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
1. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
2. Langkah-Langkah TGT	14
3. Kelebihan dan Kekurangan TGT	17
C. Hasil Belajar	21
D. Ilmu Pengetahuan Alam	24
E. Penelitian Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Jenis Penelitian	28

C. Subjek Penelitian	29
D. Prosedur Penelitian	30
E. Sumber Data	32
F. Instrument Pengumpulan Data	33
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	34
H. Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	38
1. Kondisi Awal	38
2. Pelaksanaan Siklus I	39
3. Pelaksanaan Siklus II	53
B. Pembahasan	66
C. Keterbatasan Penelitian	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa	33
Tabel 3.2	Pengolahan Hasil Lembar Observasi.....	36
Tabel 3.3	Kriteria Presentasi Lembar Observasi	36
Tabel 4.1	Data awal tes	38
Tabel 4.2	Data Hasil observasi siswa Pertemuan 1 Siklus 1	42
Tabel 4.3	Data Keterangan Hasil Belajar Siswa Pertemuan I Siklus I	43
Tabel 4.4	Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan I.....	44
Tabel 4.5	Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I Pertemuan I ...	45
Tabel 4.6	Data Hasil observasi siswa Siklus I Pertemuan II	49
Tabel 4.7	Data Keterangan Hasil Belajar Siswa Pertemuan II Siklus I ..	50
Tabel 4.8	Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan 2	51
Tabel 4.9	Perbandingan Hasil Siklus I Pertemuan I dengan Siklus I Pertemuan II	52
Tabel 4.10	Data Hasil Observasi Siswa Pertemuan II Siklus 1	56
Tabel 4.11	Data Hasil Belajar Siswa Pada Tes Siklus II Pertemuan I	57
Tabel 4.12	Ketuntasan Klasikal Pada Tes Siklus I Pertemuan II	58
Tabel 4.12	Perbandingan Hasil Siklus I Pertemuan II dengan siklus II Pertemuan I	59
Tabel 4.13	Data Hasil Belajar Siswa Pada Tes Siklus II Pertemuan II	64
Tabel 4.14	Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan II	64
Tabel 4.15	Perbandingan Hasil siklus II pertemuan I dengan Siklus II Pertemuan II	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain Penelitian	30
Gambar 4.1	Hasil aktivitas siswa Pertemuan I Siklus I	43
Gambar 4.2	Perbandingan Tes Awal dan Siklus I Pertemuan I	46
Gambar 4.3	Grafik Observasi Aktivitas Siklus I Pertemuan II	50
Gambar 4.4	Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan I	53
Gambar 4.5	Grafik Observasi Aktivitas Siklus II Pertemuan I	57
Gambar 4.6	Perbandingan Tes Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I	60
Gambar 4.7	Grafik Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II	63
Gambar 4.8	Perbandingan Tes Siklus II Pertemuan I dan Siklus II Pertemuan II	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan yang nyata yang mempengaruhi anak didik dalam situasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa.¹Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Untuk itu guru harus memiliki kompetensi-kompetensi baik dalam merencanakan pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran, memilih dan menggunakan metode, sumber dan media pembelajaran.

Kemampuan seseorang pendidik dalam mengembangkan sistem pembelajaran sangat penting, karena pendidik merupakan orang yang berperan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Materi pelajaran yang diberikan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan maka seorang pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran membutuhkan model yang tepat. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”

¹Lelya Hilda, *Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran*, (Telaah Kurikulum 2013). Vol. 3 No. 1.

Tafsir Al-Mishbah menjelaskan tentang metode yang dipakai untuk berdakwah. Ayat ini pada prinsipnya menganjurkan pendidik agar menggunakan cara yang tepat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran². Sebab tidak semua peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mendengar dan menulis saja, akan tetapi lebih dari itu. Pembelajaran dengan menggunakan model dapat dijadikan sebagai motivasi dari luar untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti fakta yang terjadi di SDN 004 Sihepeng pada proses pembelajaran IPA belum efektif seperti guru tidak menggunakan model pembelajaran sehingga siswa kurang berminat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu proses pembelajaran masih terpusat pada buku dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang focus dalam mengikuti pembelajaran.³ Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN 004 SIHEPENG, guru menyatakan hasil belajar IPA pada kelas V rendah karena dari 19 siswa yang mendapatkan kategori tuntas tidak sampai 8 siswa.⁴

Dalam menggunakan model pembelajaran harus sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu: untuk perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu solusinya adalah dilaksanakannya

²Shihab.Q.M, Tafsir Al-Misbah, Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an, (Jakarta:Lentera Hati)

³Maimunah, Guru Kelas V SDN Sihepeng, *Observasi*: Di Kantor, 6 Desember 2022 Pukul 09.30.

⁴Maimunah, Guru Kelas V SDN Sihepeng, *Wawancara*: Di Kantor, 6 Desember 2022 Pukul 09.30.

proses pembelajaran yang menerapkan keaktifan siswa, agar siswa lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan beberapa tipe model *Cooperative Learning*, maka yang akan dipraktikkan di SDN 004 Sihepeng Kelas V adalah *Teams Games Tournament* atau dikenal dengan pertandingan permainan tim atau kelompok. Dalam model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* ini peserta didik melakukan permainan bersama kelompok-kelompok peserta didik lainnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka. Dalam pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT) diawali dengan pembagian kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu peserta didik mempelajari materi, barulah mereka di uji secara individu untuk menjawab pertanyaan terkait materi yang dipahami. Nilai yang diperoleh saat menjawab pertanyaan akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Penggunaan model pembelajaran yang cocok atau sesuai dengan kondisi peserta didik, sekaligus memberikan rasa nyaman dan menyenangkan dalam belajar merupakan salah satu bentuk faktor luar atau faktor non sosial yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dengan ketepatan memilih model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) sebagai hasil dari kegiatan belajar. Adapun menurut Nawawi hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh peserta didik setelah

mempelajari materi pelajaran di Sekolah. nilai tersebut merupakan tingkat keberhasilan peserta didik yang diperoleh dari hasil tes atau ujian mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan proses belajar.

Sebelum menerapkan model pembelajaran, pendidik sebelumnya telah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas tentang sistem pembelajaran yang dilakukan di kelas, untuk itu penulis menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah agar peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari segi afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) maupun psikomotorik (keterampilan).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimana dalam pembelajaran ini peserta didik diajarkan untuk aktif, kerja sama dalam kelompok, melatih mengeluarkan ide, gagasan dan pendapat serta menjadikan peserta didik kreatif.

Adapun ketertarikan penulis lebih lanjut untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas di SDN 004 Sihepeng Kelas V tentang Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* adalah lebih meningkatkan penerimaan waktu untuk tugas, Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Maka Penulis

mengangkat judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Di SDN 004 Sihepeng”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang disebutkan dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar IPA
2. Hasil belajar lumayan rendah.
3. Penyampaian materi ajar masih terpaku pada satu sumber belajar yaitu buku materi ajar saja
4. Kurang efektif dalam memanfaatkan waktu

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Aktifitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*.
2. Subjek penelitian yaitu Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament*.
3. Objek penelitian yaitu kelas V berjumlah 19 siswa dengan 8 orang laki – laki dan 11 orang perempuan pada mata pelajaran IPA dengan materi perpindahan kalor disekitar kita di kelas V SDN 004 SIHEPENG.
4. Parameter yang digunakan adalah hasil belajar siswa kelas V di SDN 004 SIHEPENG dengan aspek kognitif.

D. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini hal-hal yang diteliti oleh peneliti sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* adalah Tipe Model pembelajaran yang berhasil dikembangkan oleh David The Vries dan Keath Edward di tahun 1995. Pada model ini peserta didik dalam setiap kelompok melakukan permainan dengan kelompok lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka. Sehingga dalam penelitian ini *Teams Games Tournament* digunakan dalam mata pelajaran IPA kelas V.
2. Hasil Belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik mencakup aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) serta aspek psikomotorik (keterampilan). Keberhasilan tersebut diperoleh dari kemampuan yang dimiliki peserta didik saat menerima pengalaman belajar. Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar adalah segala kegiatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa, sedangkan Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang ada pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁵
3. IPA bukan sejenis ilmu pengetahuan saja melainkan IPA juga menjadi langkah dalam pencarian yang teratur dan berisi strategi untuk memperoleh pengetahuan yang sistematis.⁶ IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa -

⁵Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum2013)* (Jakarta:Rajawali Pers, 2015),hlm. 62.

⁶I. Pratiwi dan N. Amalia, *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Medan:umsu press,2021), hlm. 1.

peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah dalam materi Perpindahan kalor di sekitar kita.

E. Rumusan Masalah

Apakah pelaksanaan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi perpindahan kalor di sekitar kita Kelas V Di SDN 004 Sihepeng?

F. Tujuan Penelitian

Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi perpindahan kalor di sekitar kita Kelas V di SDN 004 Sihepeng.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran atau dapat memberikan kontribusi yang berharga terhadap pendidikan berkaitan dengan Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi perpindahan kalor di sekitar kita Kelas V Di SDN 004 Sihepeng.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

- a. Sebagai bahan masukan untuk memperluas wawasan tentang bagaimana memilih model yang tepat dalam pembelajaran Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Bagi Peserta Didik, melalui penerapan Model *Teams Games Tournament* diharapkan dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik
- c. Bagi Pendidik, dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas dengan Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* serta dapat meningkatkan kinerja peserta didik dalam mengajar
- d. Bagi Kepala Sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam usaha melakukan inovasi dan pengembangan pembelajaran di sekolah.
- e. Bagi fakultas tarbiyah sebagai lembaga pendidikan yang mempersiapkan calon pendidik khususnya pada proses Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah semoga dapat juga menggunakan hasil penelitian ini sebagai pedoman dan masukan untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan ke depan.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami judul skripsi, maka penulis memberikan penjelasan dengan Presentasi hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita melalui Tipe *Teams Game Tournament* di kelas V dengan jumlah siswa 19 orang, 8

orang laki – laki dan 11 orang perempuan di SDN 004 SIHEPENG sekurang -
kurangnya minimal 80% siswa dapat melakukannya sehingga mengalami
peningkatan dari siklus 1 sampai siklus selanjutnya.

I. Sistematika Pembahasan

Sebagai upaya untuk membedakan alih pembahasan dalam penelitian ini maka
urutan sistematika pembuatannya sebagai berikut:

- Bab I yaitu pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah,
batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan
penelitian, indikator keberhasilan tindakan, sistematika pembahasan.
- Bab II berisi landasan teori dari pengertian model *cooperative learning* tipe
teams game tournament, penelitian relevan.
- Bab III yaitu metodologi penelitian yaitu tentang 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 berisi hasil penelitian mengenai deskripsi hasil penelitian tentang
jawaban dari rumusan masalah yang dipertanyakan, hasil dari tindakan dalam
siklus dan pembahasan hasil penelitian.
- Bab V berisi penutup mengenai kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Menurut Joyce dan Weil Model Pembelajaran adalah suatu cara yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di dalam kelas dengan pola yang sudah direncanakan.⁷ Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.⁸ Model pembelajaran diartikan sebagai suatu kerangka ide yang menggambarkan langkah-langkah secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi yang dimaksud model pembelajaran adalah suatu rencana untuk membentuk bahan-bahan pembelajaran sebagai pedoman pembelajaran di kelas yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar.

Model *Cooperative Learning* adalah kegiatan belajar kelompok yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.⁹ *Cooperative Learning* adalah pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam

⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 133

⁸Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*, (Jakarta: PT Grasindo, 2012), hlm. 46

⁹Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 15

mempelajari mata pelajaran. Slavin menyebutkan *Cooperative Learning* adalah metode pembelajaran secara berkelompok dimana setiap kelompok beranggotakan empat sampai enam orang yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan pendidik serta bekerja sama dalam diskusi kelompok.¹⁰

Berdasarkan beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang peserta didiknya belajar bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga peserta didik dapat memanfaatkan teman sejawat sebagai sumber belajar, dan dalam sistem ini pendidik sebagai fasilitator.

2. Tujuan *Cooperative Learning*

Tujuan *Cooperative Learning* menurut Johnson adalah meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik dengan cara memaksimalkan belajar peserta didik di Kelas. *Cooperative Learning* adalah pembelajaran secara berkelompok, sehingga pendidik diharapkan mampu memperbaiki hubungan antar sesama peserta didik yang memiliki latar belakang berbeda, kemampuan yang berbeda serta tingkah laku yang berbeda agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan dan memecahkan masalah secara berkelompok.¹¹

¹⁰Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 8

¹¹Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, progreatif, dan Kontekstual*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014), hlm. 109

Tujuan *Cooperative Learning* adalah mengajarkan kepada peserta didik bagaimana cara bekerja sama dalam kelompok. Keterampilan ini perlu dimiliki dalam masyarakat karena kerja dalam organisasi sebagian besar telah dilakukan orang dewasa yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam.¹²

Selanjutnya menurut Sharan, peserta didik yang belajar menggunakan *Cooperative Learning* akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung oleh teman sebaya. *Cooperative learning* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis, membentuk hubungan yang baik sesama teman, memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar, belajar bertingkah laku sopan santun, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu peserta didik dalam menghargai orang lain.¹³

Berdasarkan pendapat di atas, maka tujuan *Cooperative Learning* adalah memaksimalkan belajar peserta didik melalui kelompok dalam mengembangkan kemampuan belajar, memperoleh informasi dari berbagai sumber, meningkatkan motivasi, mengembangkan keterampilan, memperbaiki tingkah laku serta menjalin hubungan persahabatan diantara sesama peserta didik. Model pembelajaran kelompok bukan hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar tapi juga menjalin hubungan baik dengan

¹²Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 11

¹³Isjoni, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 23-24

teman-temannya. Hal ini akan menumbuhkan sikap saling menghargai antar peserta didik di kelas.

3. Karakteristik *Cooperative Learning*

Menurut Roger dan David Johnson ada lima unsur dasar dalam *Cooperative Learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip ketergantungan positif (*Positive Interdependence*), yaitu saling membutuhkan satu sama lain. Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan tugas, untuk mencapai keberhasilan maka semua anggota kelompok akan saling ketergantungan.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu setiap anggota dalam kelompok memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas karena keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok, bukan hanya mengandalkan temannya saja.
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu diskusi dengan tatap muka akan memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertukar informasi dengan anggota kelompok lainnya.
- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih peserta didik untuk dapat ikut serta secara aktif dan bertukar informasi, gagasan maupun ide dalam proses pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu memberikan jadwal waktu tertentu bagi kelompok untuk memberikan penilaian terhadap proses kerja kelompok dan

hasil kerja sama mereka, sehingga bisa bekerja sama dengan lebih efektif dan maksimal.¹⁴

B. *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran secara berkelompok dengan cara melakukan permainan dengan kelompok lain. Tipe Model pembelajaran ini di tahun 1995 sudah berhasil dikembangkan oleh David The Vries dan Keath Edward.¹⁵ *Teams Games Tournament* dapat diterapkan dalam berbagai macam mata pelajaran mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. *Teams Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran. Meski demikian, *Teams Games Tournament* dapat diadaptasi untuk diterapkan dengan tujuan yang dirumuskan dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misal esai atau kinerja.

2. Langkah-Langkah *Teams Games Tournament*

Adapun langkah-langkah *Teams Games Tournament* meliputi:

a. Presentasi kelas

Pendidik menjelaskan gambaran umum terkait materi yang dipelajari baik melalui ceramah, demonstrasi, presentase melalui audio visual maupun power point. Pendidik menyampaikan materi pelajaran tertuju pada pokok-pokoknya saja, selanjutnya diserahkan pada peserta didik secara berkelompok untuk memperdalam dan menuntaskan materi pelajaran.

¹⁴Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 212

¹⁵Mokh Iman Firmasnyah, dkk, *Model Teams Games Tournament*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 6 No. 2, 2019, hlm. 106

b. Kerja tim,

kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik berkemampuan tinggi, rendah dan sedang. Tujuan perbedaan ini adalah untuk saling membantu dalam proses pembelajaran dalam kelompok. Kelompok yang saling bekerja sama dan kompak adalah yang utama dalam pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kelompok bisa saling membelajarkan untuk meningkatkan kemampuan dalam aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) dan saling memberikan dukungan selama proses pembelajaran.

c. Permainan

Permainan yang dimaksud adalah menguji pengetahuan peserta didik, sejauh mana peserta didik memahami materi yang sudah dibahas sebelumnya. Permainan dirancang pendidik sebaik mungkin agar peserta didik berminat untuk belajar dan menjadik menarik perhatian peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyenangkan peserta didik dalam belajar agar tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Turnamen

Turnamen maksudnya adalah pertandingan. Dalam pertandingan ini setiap kelompok dibagi menjadi beberapa meja turnamen yang terdiri dari 4-5 peserta didik yang berkemampuan tinggi, rendah dan sedang. Pertandingan ini bertujuan untuk mendapatkan poin atau skor yang banyak. Sebelumnya pendidik sudah mempersiapkan beberapa pertanyaan untuk dijawab setiap kelompok. Dalam pelaksanaannya, pendidik mempersiapkan: kartu soal, kartu

jawaban dan lembar pencatatan skor atau poin. Pertandingan dimulai saat kartu soal telah tersedia di meja pertandingan, lalu kartu soal dibacakan dan terdengar oleh kelompok lainnya.

Kemudian setiap anggota dalam satu kelompok berusaha menjawab pertanyaan di kertas masing-masing atau dijawab langsung. Setelah waktu habis, jawaban disesuaikan dengan kunci jawaban yang sudah dibuat pendidik. Giliran pertama menjawab pertanyaan adalah kelompok pertama. Salah satu anggota kelompok pertama mengambil kartu soal, lalu membaca pertanyaan yang ada. Apabila peserta didik tidak bisa menjawab boleh menyatakan lewat dan kesempatan menjawab diberikan kepada kelompok kedua. Apabila kelompok kedua tidak bisa menjawab dan kesempatan diberikan kepada kelompok ketiga, dan seterusnya.

Kelompok yang dapat menjawab dengan benar atau menyanggah jawaban dengan benar, dapat menyimpan kartu soal sebagai bukti bahwa kelompok tersebut menjawab atau menyanggah dengan benar. Namun apabila jawaban atau sanggahan dari setiap kelompok salah, diberi hukuman yaitu mengembalikan kartu soal ketempat semula.

Berikutnya kelompok kedua, ketiga dan keempat. Jika selesai, kembali ke kelompok pertama, demikian seterusnya dengan aturan yang sama sampai kartu soal habis dan terjawab atau waktu pembelajaran berakhir.

e. Rekognisi tim

Rekognisi tim merupakan penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang banyak menjawab pertanyaan. Kelompok mendapatkan sertifikat atau

bentuk penghargaan lain apabila poin yang mereka kumpulkan mencapai kriteria tertentu.¹⁶

3. Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament*

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.¹⁷

Sedangkan Kekurangan *Teams Games Tournament* adalah:

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

¹⁶Sitti Ratna Dewi, dkk, *Perbandingan Hasil Belajar PAI Melalui TGT dan Jigsaw*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 9 No. 2, 2016, hlm. 6-7

¹⁷Susanna, *Penerapan TGT*, Jurnal Pendidikan, Vol.5 No. 2, 2017, hlm. 5

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 menjelakan 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.

Menurut Nawawi hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di Sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tersebut. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁸ Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar yang dijadikan tolak ukur untuk memenuhi tingkat keberhasilan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁹ Adapun Dimiyati dan Mudjono

¹⁸Ahmad Susanto, *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 5

¹⁹Nana Sudjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 22

menggaris bawahi hasil belajar sebagai hubungan saling ketergantungan antara pembelajaran dan tindakan mengajar.²⁰

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah penentu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dan merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk memenuhi tingkat kemampuan belajar peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

Adapun bentuk hasil belajar sesuai dengan teori Bloom adalah:

- a. Ranah kognitif, yaitu kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual, mulai dari kemampuan mengingat sampai pada memecahkan masalah.
- b. Ranah Afektif (*Afektive Domain*) yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau tingkah laku.
- c. Ranah Psikomotorik (*Psychomor Domain*) yaitu perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, mengoperasikan mesin, dll.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

²⁰Nyoman Parwati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), Ed. 1, Cet. 1, hlm. 24

1. Metode mengajar

Metode mengajar adalah cara yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran untuk dipahami dan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Kurikulum

Kurikulum merupakan seperangkat perencanaan kegiatan pengaturan tujuan pembelajaran, isi materi yang dipelajari serta cara untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar peserta didik menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran dengan menggunakan cara yang sistematis.

1. Relasi pendidik dengan peserta didik.

Hubungan antara pendidik dengan peserta didik diharapkan terjalin baik selama proses belajar mengajar, sebab hubungan yang baik mempengaruhi cara belajar peserta didik selama proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Relasi peserta didik dengan peserta didik

Hubungan baik yang terjalin antar sesama peserta didik dalam kelompok menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun sebaliknya, apabila hubungan antar sesama peserta didik dalam kelompok tidak baik maka akan menimbulkan gangguan selama proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi akan merendahkan peserta didik yang lain, sehingga

menimbulkan perasaan rendah diri dan membuat peserta didik tidak nyaman dalam proses pembelajaran.

3. Disiplin sekolah

Disiplin ditujukan kepada pendidik dan peserta didik. Disiplin yang dimaksud bagi pendidik adalah dalam hal memanfaatkan waktu di Sekolah, saat proses mengajar dan rajin dalam mengajar, sebab ini menjadi contoh bagi peserta didik. Disiplin bagi peserta didik mencakup waktu di Sekolah dan rajin dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh suatu hasil belajar guna menentukan suatu keberhasilan dalam belajar. Hasil belajar menurut Dimiyanti dan Mudijono merupakan hasil dari suatu interaksi kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik²¹. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui dari sejauh mana kemampuan-kemampuan atau hasil yang telah dicapai oleh individu dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu tolak ukur atau tujuan akhir dari proses pembelajaran dimana tampak suatu perubahan dari perilaku dari suatu individu kearah yang lebih baik, hasil yang dikatakan baik apabila hasil pembelajarannya sempurna dan hasil dikatakan buruk apabila

²¹I. Putu Ade Payadnya M. Pd S. Pd dkk., *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*(Deepublish, 2022).

hasilnya rendah dan jauh dari apa yang diharapkan atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk itu dalam mencapai hasil belajar yang baik tentu proses pembelajaran harus dilakukan secara baik dan bermakna.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²²

1. Faktor Internal

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

- a) Kesehatan.
- b) Minat
- c) Bakat
- d) Motivasi

2. Faktor Eksternal

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

- a) Keluarga
- b) Sekolah
- c) Masyarakat
- d) Lingkungan sekitar

²²Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm, 54

3. Indikator Hasil Belajar

1. Kognitif (Pengetahuan)

Menurut para ahli psikologi kognitif, pendaaygunaan kapasitas rana kognitif manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Ranah psikologis siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif, adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah efektif(rasa) dan ranah psikomotor (karsa).

2. Afektif

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tidak hanya akan membuahkan kecakapan kognitif, tetapi juga menghasilkan kecakapan ranah afektif. Sebagai contoh seorang guru IPA yang harus pandai ,engembangkan kecakapan kognitif dengan cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan akan berdampak positif terhadap ranah afektif pada siswa.

3. Psikomotor

Kecakapan psikomotor adalah segala amal jasmaniyah yng konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, kecalapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif. Jadi kecapan psikomor siswa merupakan manisvestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

Indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah kognitif (pengetahuan)

D. 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. 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.²³

b. Materi Pembelajaran IPA (Perpindahan Kalor disekitar Kita)

Perpindahan Kalor disekitar Kita terbagi menjadi 3 macam yaitu:

1. Perpindahan Kalor Secara Konduksi

Perpindahan kalor secara konduksi disebut juga perpindahan kalor secara hantaran, yaitu perpindahan kalor tanpa memindahkan zat perantaranya. Pada peristiwa perpindahan kalor secara konduksi, yang berpindah hanya energy kalornya saja. Umumnya, perpindahan kalor secara konduksi secara terjadi pada zat padat contohnya pada saat menggoreng, Ujung spatula yang dipegang akan terasa panas walaupun ujungnya tidak bersentuhan dengan api kompor.

²³ Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD," no. 01 (2014).

2. Perpindahan panas secara konveksi

Perpindahan kalor secara konveksi ialah perpindahan kalor yang disertai dengan perpindahan zat perantaranya. Umumnya peristiwa perpindahan kalor secara konveksi terjadi pada zat cair dan gas contohnya : Saat merebus air, air yang letaknya dekat dengan api akan mendapat panas sehingga air menjadi lebih ringan. Air akan bergrrak ke atas dan digantikan oleh air yang ada di atasnya.

3. Perpindahan kalor secara radiasi

Perpindahan kalor secara radiasi adalah perpindahan panas yang tidak memerlukan medium atau perpindahan panas tanpa zat perantaranya. Radiasi biasanya dapat disertai cahaya contohnya: Panas matahari sampai ke bumi, Walau hanya melalui ruang hampa.

E. Penelitian Relevan

1. Dede Kurniadi Putra dan Yadi Heryadi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar.²⁴Penulis menyimpulkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar sangat signifikan. Walaupun begitu, berdasarkan analisis dan temuan yang telah dilakukan peneliti adanya beberapa kekurangan, sehingga peneliti mengajukan beberapa saran untuk upaya perbaikan penelitian-penelitian serupa yang akan mendatang sebagai berikut:

²⁴Dede Kurnia Adiputra, Yadi Heryadi, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah, Vol.V No.2, 2021, hlm. 109

1. Penelitian yang akan dilakukan ini hendaknya harus dilakukan teliti dan detail sehingga dapat memanalisisirkan hasil data yang kurang sesuai, juga pemilihan sumber data juga harus lengkap tanpa ada batasnya agar data yang di hasilkan lebih banyak serta kualitas penelitian ini dikategorikan baik.
 2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT paling efektif jika pada saat proses pembelajaran adanya ketersediaan fasilitas atau sarana prasarana mendukung dalam proses pembelajaran , baik itu media maupun yang lainnya agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Anis Widiastuti dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”. Program Dual Mode System (DMS) S1 Kedua PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.²⁵

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten. Hal ini dapat diketahui dengan nilai rata-rata belajar IPA pra siklus 67,92. Nilai rata-rata pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 72,92. Nilai rata-rata setelah siklus

²⁵Anis Widiastuti, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014*. Program Dual Mode System (DMS) SI Kedua PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

II menjadi 83,56. Dari hasil penelitian menyebutkan pula bahwa siswa yang mencapai ketuntasan dari nilai KKM sebelum diadakan Tindakan sebanyak 4 siswa (37%). Setelah diadakan Tindakan siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 7 siswa (67%) dan setelah Tindakan siklus II meningkat menjadi 10 siswa (83%).

3. Rahmawaty, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Inpres Dalaka”. Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada pederta didik kelas V Sekolah Dasar Inpres Dalaka, maka dapat disimpulkan; hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berada pada kategori sedang. Ini ditunjukkan dengan hasil *pretest* dengan rata-rata 4,4 dan standar deviasi 2,13. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar peserta didik telah berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor 7 dan standar deviasi 1,85²⁶.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tersebut, berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, dimana penelitian yang telah dilakukan tidak menggunakan media sebagai bantuan dalam mengoptimalkan pelaksanaan model *Teams Games Tournament*.

²⁶Rahmawaty, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Inpres Dalaka*, *Jurnal Pembelajaran*, Vol.2 No.2, 2021 Hlm. 43

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 004 SIHEPENG. Adapun alasan peneliti menjadikan SDN 004 SIHEPENG sebagai tempat penelitian, karena disekolah tersebut terdapat masalah sesuai dengan judul penelitian yang akan dilakukan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan September 2022 sampai bulan Januari 2024.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Penelitian tindakan adalah intervensi dalam dunia nyata serta pemeriksaan terhadap pengaruh yang ditimbulkan dari intervensi tersebut.

Secara etimologis ada 3 istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) yakni penelitian, tindakan dan kelas. Pertama, penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol. Kedua, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni guru. Tindakan diarahkan untuk memperbaiki kinerja yang dilakukan guru. Dengan demikian dalam PTK bukan didorong hanya sekedar ingin tahu sesuatu, akan tetapi disemangati oleh adanya keinginan untuk memperbaiki kinerja untuk mencapai hasil yang

maksimal. Ketiga, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung. Ini berarti PTK dilakukan di dalam kelas yang tidak di setting untuk kepentingan penelitian secara khusus, akan tetapi PTK berlangsung dalam keadaan situasi dan kondisi yang real tanpa direkayasa. Dari penjelasan di atas maka PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.²⁷

Peneliti melakukan penelitian ini dengan menggunakan sebuah Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan suatu Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA kelas V di SDN 004 Sihepeng.

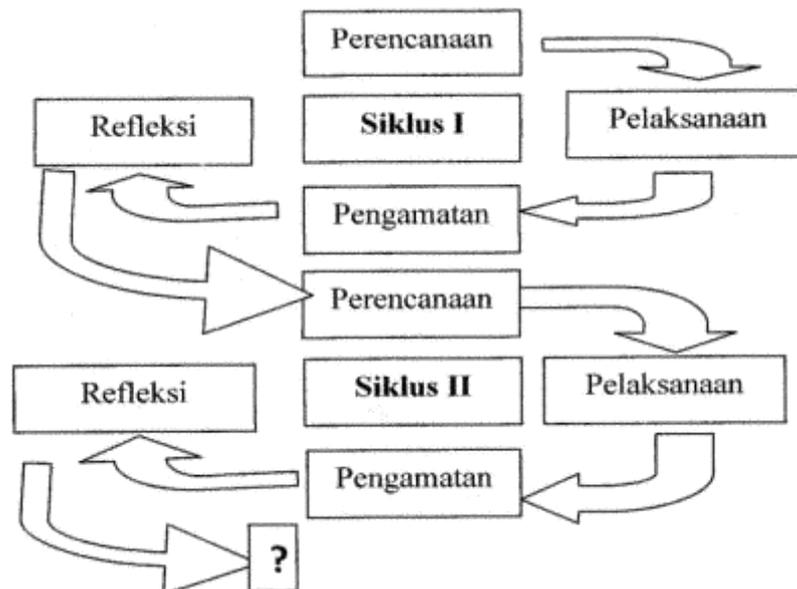
C. Subjek Penelitian

Subjek atau informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 004 SIHEPENG yang berjumlah 19 siswa dengan jumlah siswa perempuan 11 orang dan siswa laki-laki 8 orang, karena yang ingin dilihat dalam hasil pembelajaran adalah seluruh siswa dalam penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*.

²⁷Wina sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 25-26

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, evaluasi atau refleksi. Berikut skema dari proposal penelitian.



Gambar 3.1 Desain Penelitian (Arikunto, 2008: 16)²⁸

Rancangan penelitian tindakan yang akan dilaksanakan setiap siklusnya terdiri dari:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengajarkan dengan menggunakan model Cooperative Learning dan penyusunan rencananya adalah:

- 1) Penjelasan Materi
- 2) Belajar dalam kelompok
- 3) Penilaian

²⁸Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm.

4) Pengakuan tim.

b. Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas dalam arti tindakan adalah tindakan guru sebagai peneliti yang dilakukan secara terkendali dan sadar. Dimulai dengan peneliti menentukan materi, selanjutnya menyusun RPP untuk siklus I. Kemudian peneliti melakukan tindakan kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan RPP siklus I, setelah selesai peneliti mengadakan ujian di akhir pembelajaran dengan soal maksimal 20 nomor untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus I. Kemudian melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru yang mengajar mata pelajaran IPA yang bertindak sebagai pengamat jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan I yang baru selesai dilaksanakan, dan pada tindakan ini siswa tidak mencapai ketuntasan belajar maka peneliti melakukan siklus II dengan merevisi kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I.

RPP dirancang kembali, dengan demikian yang akan dijalankan pada siklus II, seperti pada siklus I kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai dengan RPP, kemudian melakukan tes terakhir untuk mengetahui sejauh mana materi IPA yang diajarkan dengan menggunakan *Teams Game Tournament*.

c. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah suatu proses yang tersusun dari berbagai proses psikologis dan biologis. Dalam penelitian ini peneliti mengamati langsung tingkah laku siswa dan aktivitas guru ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

d. Refleksi

Menganalisis dan membuat tafsiran dari kumpulan hasil yang diperoleh pada tahap observasi. Dari hasil penafsiran tersebut, peneliti dapat membuat kesimpulan kegiatan penelitian. Selanjutnya, dari analisis data yang dilakukan pada tahap ini dapat digunakan sebagai acuan untuk perencanaan siklus selanjutnya.

E. Sumber Data

Sumber data utama biasanya adalah siswa sebagai kumpulan individu atau kelompok karena mereka secara logis dan tradisional akan menampilkan perubahan yang terjadi yang disebabkan oleh penerapan suatu tindakan. Sumber data lain seperti guru dan di dalam hal tertentu juga kepala sekolah dan staf sekolah yang lain. Sebagai sumber data, informasi dari guru yang paling diperlukan adalah persepsinya terhadap dampak tindakan yang diuraikan di dalam konteks pelaksanaan tugasnya sebagai guru.

Sumber data aktif yang terdiri selain dari guru ada juga siswa dan personel lain, konteks dan situasi lingkungan perlu dilukiskan dengan cukup jelas agar dari data yang diperoleh dapat dikembangkan menjadi simpulan-

simpulan yang bermakna. Perubahan nilai belajar siswa karena pelaksanaan model pembelajaran TGT tentu akan berbeda.

F. Instrument Pengumpulan Data

Usaha yang dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa²⁹. Lembar observasi ini untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan model pembelajaran Teams Game Tournament dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Lembar Tes

Tes merupakan instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkah penguasaan materi pelajaran. Tes yang digunakan yaitu Uraian dengan jumlah soal 6.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa

NO	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal
1	1. Menyebutkan macam-macam perpindahan kalor	C1	1
2	1. Jelaskan perpindahan kalor secara konduksi.	C2	2
3	1. Menentukan contoh perpindahan kalor disekitar kita.	C3	3

²⁹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 223.

4	1.Menganalisis perpindahan kalor disekitar kita.	C4	4
5	1.Menyimpulkan perpindahan kalor pada kehidupan sehari-hari.	C5	5
6	1.Mengumpulkan contoh perpindahan kalor	C6	6

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam suatu penelitian akan di peroleh melalui beberapa tehnik. Adapun keabsahan data 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. Permasalahan yang diteliti mengenai hasil belajar peserta didik di kelas V yang masih rendah diteliti dengan mengamati ciri – ciri atau unsur – unsur yang sejalan agar bisa memperoleh peningkatan atau hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Kecukupan Bahan Referensial

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. Dalam penelitian ini kecukupan referensi yang digunakan yaitu video dan dokumentasi foto pada saat melaksanakan penelitian yang tertera pada lampiran di lembar terakhir skripsi.

3. Triagulasi

Triagulasi adalah melakukan pendekatan analisis data dari berbagai sumber dengan pencarian yang tepat untuk memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan program yang berbasis pada bukti.³⁰ Terdapat 3 macam triagulasi, yaitu triagulasi sumber, triagulasi teknik dan triagulasi waktu. Pada penelitian ini yang digunakan yaitu triagulasi sumber, triagulasi sumber merupakan triagulasi yang menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari sumber data seperti hasil wawancara. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 004 Sihepeng, menyatakan bahwa hasil belajar IPA pada kelas V rendah karena dari 19 siswa yang mendapatkan kategori tuntas tidak sampai 8 orang³¹. Hasil observasi siswa yang tidak tuntas yaitu 16 orang karena kesulitan dalam menjawab soal dan tidak fokus saat pelajaran berlangsung, presentase siswa yang tuntas 15,78% dan yang tidak tuntas 84,21%.

H. Teknik Analisis Data

Tehnik analisi data yang digunakan pada penelitian ini yakni teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul³². Setelah

³⁰Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Cita Pustaka Media, 2016.

³¹Maimunah, Guru Kelas V SDN 004 Sihepeng, *Observasi: Di Kantor* 6 Desember 2022 Pukul 09.30

³²Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung:Citapustaka Media,2016), hlm.66

data terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan statistic tahap-tahap analisi data adalah sebagai berikut:

1. Analisis Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Data yang diperoleh dari lembar observasi akan di analisis dengan carakuantitatif. Dalam lembar observasi terdapat aspek-aspek yang akan di observasi dan membutuhkan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pengolahan Hasil Lembar Observasi

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

Maka rumus yang digunakan adalah:

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

Adapun penggolongan persentase hasil observasi tersebut³³:

Tabel 3.3 Kriteria Presentasi Lembar Observasi

Presentasi	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
Kurang dari 21%	Sangat Kurang

2. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini yaitu dengan membandingkan presentasi ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus

³³Sugeng Lukito Yuwono, *Asyiknya Mengajarkan SAINS di Kelasku: Berbagi Pengalaman Mengajar* (Bandung: Tata Akbar, 2020), hlm.64

II. Presentasi ketuntasan hasil belajar dihitung dengan cara membandingkan jumlah peserta didik yang tuntas dibagi jumlah peserta didik keseluruhan dikali 100 atau digunakan rumus sebagai Berikut:

$$\text{Presentasi Ketuntasan Siswa} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar} \times 100}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 004 Sihepeng ditemukan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Dimana jumlah siswa yang tuntas pada tes awal yaitu 3 orang siswa karena mengikuti pelajaran dengan serius dan tidak bermain-main. Kemudian jumlah siswa yang tidak tuntas yaitu 16 orang karena kurangnya minat belajar, kesulitan dalam menjawab soal dan tidak fokus saat pelajaran berlangsung. Presentase siswa yang tuntas 15,78% dan presentase siswa yang tidak tuntas 84,21%.

Tabel 4.1
Data awal tes

No	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase %	Keterangan
1.	Tuntas	3	15,78 %	-
2.	Belum Tuntas	16	84,21 %	-
Jumlah		19	100%	-

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukanlah sebuah tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui metode *Teams Games Tournament*.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Pertemuan I

1) Tahapan Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu merencanakan apasaja tahapan yang akan dilakukan supaya penelitian dapat berjalan dengan lancar dan efektif sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan antara lain:

1. Menentukan pokok pembahasan yaitu Tema 6 Panas dan Perpindahannya dengan materi Perpindahan kalor di sekitar kita.
2. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi yang di ajarkan.
3. Guru memulai pembelajaran dengan presentasi melalui método ceramah.
4. Siswa di bentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiridari 4-5 peserta didik berkemampuan tinggi, rendah dan sedang.
5. Guru merancang permainan sebaik mungkin agar peserta didik berminat untuk belajar dan menarik perhatian peserta didik.
6. Dalam pertandingan peserta didik berusaha untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan guru.
7. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang yang banyak menjawab pertanyaan.

2) Tahapan Tindakan

1. Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah guru seperti biasa mengucapkan salam sebelum memulai pelajaran, menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa, kemudian mengajak berdoa bersama, setelah siswa selesai berdoa guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mengutamakan sikap disiplin, kemudian menyanyikan salah satu lagu wajib nasional untuk menanamkan semangat nasionalisme kepada siswa, guru menyuruh siswa untuk melakukan literasi, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Di awal pembelajaran terlebih dahulu guru menjelaskan tentang perpindahan kalor di sekitar kita, guru membagikan media ular tangga dan soal sesuai dengan nomor yang terdapat dalam ular tangga tersebut. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan dan siswa menyimak penjelasan dari guru. Siswa di bagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.

Setiap kelompok secara bergiliran memainkan permainan ular tangga, berdasarkan hasil kocokan dadu dari setiap pemain dalam kelompok apabila pion masing-masing kelompok berada diposisi lembar ular tangga yang sudah diberi nomor soal maka kelompok tersebut berusaha menjawab soal sesuai nomor yang ada di lembar

ular tangga. Setiap kelompok berusaha untuk menjawab soal dan mendapat bintang paling banyak dan mencapai finish. Kelompok yang mencapai finish terlebih dahulu dan mendapat bintang paling banyak akan diberikan penghargaan.

Kemudian guru membagikan LKS yang akan dikerjakan secara individu, selanjutnya siswa tiap individu mengerjakan LKS, kemudian guru memastikan setiap individu memahami soal LKS tersebut. Selanjutnya guru memberikan waktu pengerjaan LKS pada siswa, guru memantau proses pengerjaan LKS setiap siswa. Setelah waktu habis guru mengumpulkan jawaban soal LKS yang dikerjakan siswa.

3. Kegiatan Penutup

Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan dan toleransi. Siswa di ajak berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa kemudian guru memberi salam.

3) Tahapan Observasi

a. Lembar observasi aktivitas guru

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan mengenai aktivitas guru dan siswa. Adapun yang bertindak sebagai observer aktivitas guru adalah wali kelas yang bertugas mengamati proses pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran dengan model *teams games tournament*. Berdasarkan

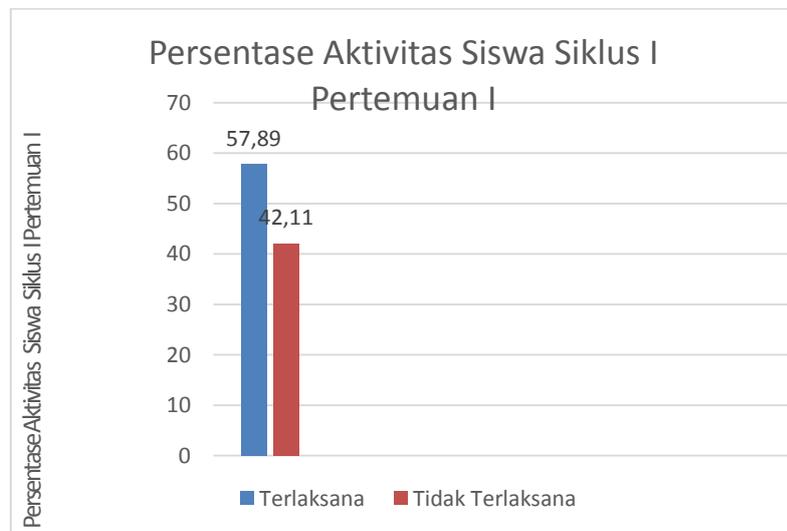
hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan ke I terlihat bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu .

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Untuk mengetahui sejauh mana dilakukan observasi aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbimbing sepanjang proses pembelajaran. Pada pertemuan ini, aktivitas siswa yang telah di observasi ketika poses pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data Hasil observasi siswa Pertemuan 1 Siklus 1

No	Aspek yang di amati	Hasil Skor Penilaian
1.	Memperhatikan penjelasan guru	42,10
2.	Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran	63,15
3.	Menunjukkan sikap yang sungguh – sungguh saat mengikuti jalannya diskusi kelompok	78,94
4.	Antusias siswa dalam berdiskusi antar anggota	47,36
	Hasil akhir semua kegiatan	57,89



Gambar 4.1
Hasil aktivitas siswa Pertemuan I Siklus I

c. Lembar Tes

Selain mengumpulkan data melalui observasi aktivitas siswa, peneliti juga menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan data hasil belajar siswa dimana tes tersebut diberikan kepada 19 siswa kelas V, data hasil belajar perpindahan kalor di sekitar kita melalui tes yaitu

Tabel 4.3

Data Keterangan Hasil Belajar Siswa Pertemuan I Siklus I

NO	Keterangan	Nilai
1.	Hasil jumlah nilai siswa	1.142
2.	Presentase hasil Rata – rata jumlah nilai siswa	60,10%
3.	Hasil jumlah siswa yang Tidak Tuntas	14
4.	Presentase jumlah siswa yang Tidak Tuntas	73,68%
5.	Hasil jumlah siswa yang Tuntas	5
6.	Presentase jumlah siswa yang Tuntas	26,31%
7.	Hasil Belajar Ketuntasan Klasikal	26,31%

Berikut ini hasil ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar siswa siklus I Pertemuan.

Tabel 4.4
Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan I

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥ 75	5	26,31%
< 75	14	73,68%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada tes siklus I pertemuan I yaitu Siswa yang tuntas berjumlah 5 orang (26,31%) dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 orang (73,68%).

4) Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I nilai ketuntasan kelas sebelum diberikan tindakan yaitu 15,78 % (3 siswa). Kemudian setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 26,31% (5 siswa). Sementara itu ada 14 siswa belum tuntas mencapai KKM, peningkatan hasil belajar kognitif tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 85%. Pelaksanaan siklus I pertemuan I hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan.

Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kekurangan dalam pertemuan I siklus I:

- a. Masih banyak siswa yang belum paham proses pembelajaran dengan menggunakan metode TGT, karena siswa belum terbiasa dengan metode belajar tersebut.

- b. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam menjawab soal tes.
- c. Banyak siswa yang bermain-main pada saat turnamen di laksanakan, karena siswa terbiasa dengan metode ceramah.

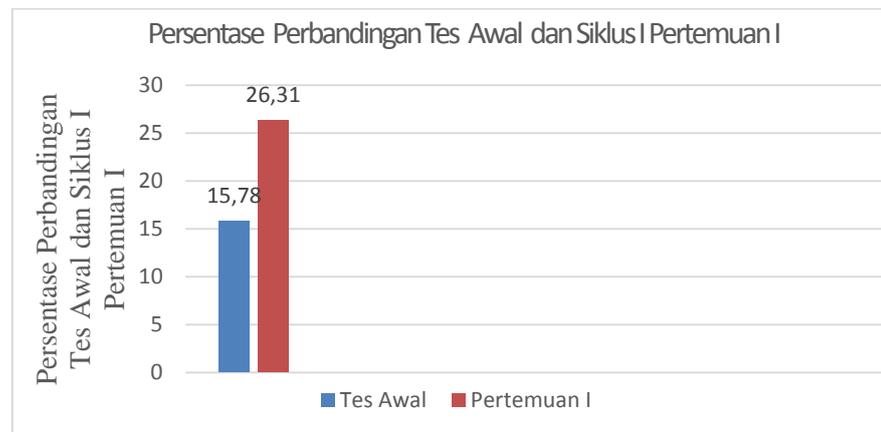
Berdasarkan beberapa masalah diatas maka perlu dilaksanakan rencana untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut diantaranya:

- a. Guru harus bisa membimbing siswa dan memberikan motivasi agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- b. Guru harus berusaha mendorong siswa agar lebih aktif
- c. Guru harus memanfaatkan waktu secara optimal dan efektif pada saat pembelajaran dikelas berlangsung.
- d. Kelemahan pada siklus I pertemuan I ini keterlaksanaan model *teams games tournament* ini masih belum terlaksana dengan baik karena siswa masih merasa asing dengan langkah pembelajaran model *teams games tournament*.
- e. Terdapat peningkatan pada pertemuan I dengan hasil tes awal peningkatan ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I
Pertemuan I

Hasil Tes Awal	Hasil Tes Pertemuan I Siklus I	Peningkatan
15,78%	26,31%	10,53%

Perbandingan Hasil Tes Awal Pertemuan I dengan Siklus I dapat dilihat dari grafik diberikut ini:



Gambar 4.2
Perbandingan Tes Awal dan Siklus I Pertemuan I

b. Pertemuan II

1. Tahapan Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar sebagai berikut:

- a. Menyusun RPP dengan menggunakan model *teams games tournament* dan sumber belajar yaitu buku tematik kelas V.
- b. Menyajikan materi pembelajaran tentang perpindahan kalor di sekitar kita.
- c. Menyiapkan instrument penelitian berupa lembar tes untuk di kerjakan secara individu
- d. Menyiapkan lembar penilaian sikap observasi.

2. Tahapan Tindakan

a. Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah guru seperti biasa mengucapkan salam sebelum memulai pelajaran, menanyakan

ksbar mengecek kehadiran siswa, selanjutnya guru bersama siswa berdoa bersama, kemudian guru mengingatkan siswa untuk selalu bersikap disiplin, selanjutnya siswa menyanyikan lagu wajib nasional, kemudian guru memberikan motivasi belajar kepada siswa, guru menyuruh siswa untuk melakukan literasi, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

Di awal pembelajaran terlebih dahulu guru menjelaskan tentang perpindahan kalor di sekitar kita, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Guru membagikan soal yang telah dibuat di dalam kertas origami yang sudah digulung. Dan memberikan jawaban dalam bentuk yang sama kepada setiap kelompok. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan dan siswa menyimak penjelasan dari guru.

Setiap kelompok berlomba untuk mencocokkan soal dan jawaban dengan benar dan tepat. Kelompok yang lebih cepat selesai dalam mencocokkan soal dan jawaban yang diberikan dan jawabannya benar dan tepat akan diberikan apresiasi sebagai dorongan agar peserta didik lebih semangat dalam belajar.

Kemudian guru membagikan LKS yang akan dikerjakan secara individu, selanjutnya siswa tiap individu mengerjakan LKS, kemudian guru memastikan setiap individu memahami soal LKS tersebut. Selanjutnya guru memberikan waktu pengerjaan LKS

pada siswa, guru memantau proses pengerjaan LKS setiap siswa. Setelah waktu habis guru mengumpulkan jawaban soal LKS yang dikerjakan siswa.

c. Kegiatan Penutup

Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan dan toleransi. Guru menutup pembelajaran dan di tutup dengan doa.

3. Tahapan Observasi

a. Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas Bapak Ali Arman S.Pd., yaitu hasil observasi guru siklus I pertemuan II jumlah skor nilai 30 dengan persentase 62,50% yaitu cukup baik dimana tabel observasi guru belum menyajikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD,

Guru belum membimbing siswa dalam hal pembuatan laporan kelompok dengan panduan LKPD yang diberikan, guru memberikan kesimpulan dan menugaskan siswa untuk mempelajari materi pada pertemuan berikutnya. Oleh sebab ini guru perlu mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran di tahap selanjutnya.

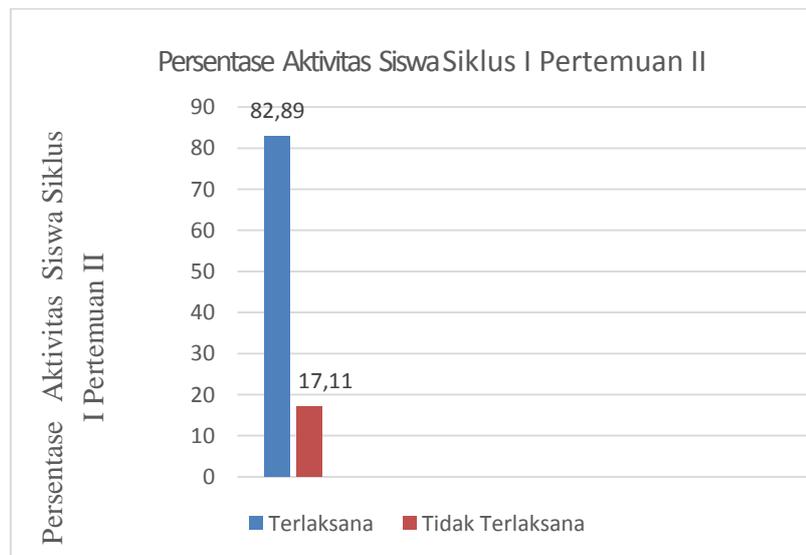
b. Observasi Aktivitas Siswa

Pada saat proses pembelajaran pada pertemuan ini menurut hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas

menyatakan bahwa aktivitas proses pembelajaran sudah mulai efektif, sesama anggota kelompok sudah mulai saling membantu satu sama lain sehingga semua siswa sudah bisa memahami materi yang sedang di pelajari. Selain itu minat siswa juga sudah mulai meningkat yang menyebabkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dalam (lampiran) hasil observasi siswa pada Siklus I Pertemuan II sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil observasi siswa Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang di amati	Hasil Skor Penilaian
1.	Memperhatikan penjelasan guru	84,21
2.	Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran	84,21
3.	Menunjukkan sikap yang sungguh-sungguh saat mengikuti jalannya diskusi kelompok	84,21
4.	Antusias siswa dalam berdiskusi antar anggota kelompok	78,94
	Hasil akhir semua kegiatan	82,89



Gambar 4.3
Grafik Observasi Aktivitas Siklus I Pertemuan II

c. Lembar Tes

Peneliti juga memperoleh nilai hasil tes yang telah di isi oleh siswa di akhir pertemuan siklus I. Berikut hasil tes belajar peserta didik di sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 4.7
Data Keterangan Hasil Belajar Siswa Pertemuan II Siklus I

NO	Keterangan	Nilai
1.	Hasil jumlah nilai siswa	1.300
2.	Presentase hasil Rata – rata jumlah nilai siswa	68,42%
3.	Hasil jumlah siswa yang Tidak Tuntas	12
4.	Presentase jumlah siswa yang Tidak Tuntas	63,15%
5.	Hasil jumlah siswa yang Tuntas	7
6.	Presentase jumlah siswa yang Tuntas	36,84%
7.	Hasil Belajar Ketuntasan Klasikal	36,84%

Berikut ini hasil ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar siswa siklus I Pertemuan 2

Tabel 4.8
Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus I Pertemuan 2

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥75	7	36,48%
<75	12	63,15%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada tes siklus I pertemuan 2 yaitu 68,42%. Siswa yang tuntas berjumlah 7 orang (36,84%) dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang (63,15%).

4. Tahapan Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-2 nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya pada pertemuan I (60,10%) kemudian meningkat menjadi 68,42% pada pertemuan ke-2. Sementara ada 12 siswa yang belum tuntas mencapai KKM dari 7 siswa yang sudah tuntas. Terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dari hasil belajar pada pra siklus dan siklus I pertemuan I. Namun hasil belajar tersebut belum tercapai secara maksimal. Hal ini ditemukan beberapa kekurangan selama melakukan tindakan sebagai berikut:

- a. Siswa masih merasa kesulitan dengan pelaksanaan langkah-langkah model teams games tournament.
- b. Siswa sudah terbiasa dengan pendekatan pembelajaran dengan metode ceramah.

- c. Siswa juga masih merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
- d. Guru masih belum sepenuhnya bisa menjelaskan langkah – langkah *teams games tournament*
- e. Guru masih belum percaya diri dalam menyampaikan materi

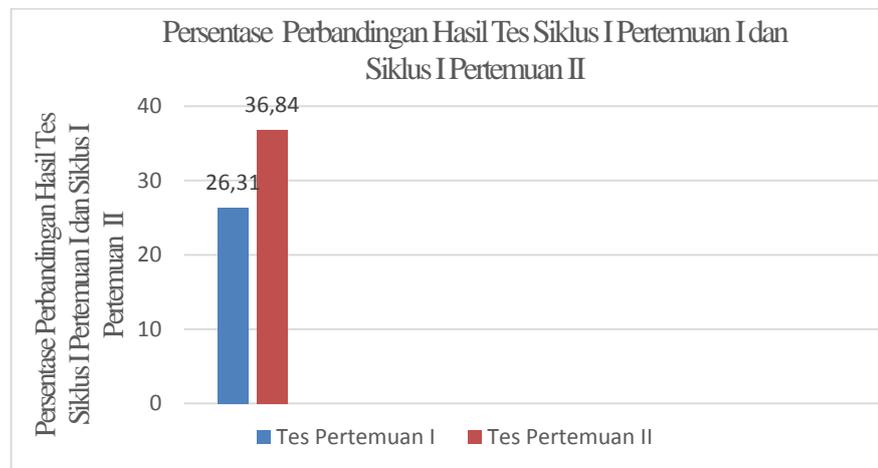
Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu di lakukan tindakan selanjutnya pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Agar hasil tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu di adakan perbaikan untuk kesalahan-kesalahan pada siklus I diantaranya peneliti harus bisa menarik perhatian siswa untuk belajar dengan cara lebih memahamkan siswa belajar dengan model *teams games tournament*, memberikan materi pelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya agar siswa mempelajari materi tersebut dirumah.

Terdapat peningkatan pada pertemuan II dengan hasil tes awal. Peningkatan ini bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Perbandingan Hasil Siklus I Pertemuan I dengan Siklus I
Pertemuan II

Hasil Tes Siklus I Pertemuan I	Hasil Tes Siklus I Pertemuan II	Peningkatan
26,31%	36,84%	10,53%

Perbandingan Hasil Tes Siklus I pertemuan I dengan siklus I pertemuan II dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 4.4
Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan I

3. Siklus II

a. Pertemuan I

1. Tahapan Perencanaan

Setelah menjalani siklus I, dimana penyampaian materi pembelajaran hanya bersumber dari buku dan menggunakan model *teams games tournament*. Maka pada tahap ini, peneliti akan menggunakan model TGT dengan membuat pertandingan antar kelompok dengan menjaab atau menghabiskan soal paling cepat dengan materi perpindahan kalor di sekitar. Adapun perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut.

- a. Menyusun RPP dengan menggunakan model *teams games tournament* dan sumber belajar yaitu buku

- b. Menyiapkan materi pelajaran tentang perpindahan kalor disekitar kita dan menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk pertandingan.
- c. Menyiapkan instrument penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu
- d. Menyiapkan lembar penilaian sikap dan observasi

2. Tahapan Tindakan

a. Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah guru seperti biasa mengucapkan salam sebelum memulai pelajaran, menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa, kemudian mengajak berdoa bersama, setelah siswa selesai berdoa guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mengutamakan sikap disiplin, kemudian menyanyikan salah satu lagu wajib nasional untuk menanamkan semangat nasionalisme kepada siswa, guru menyuruh siswa untuk melakukan literasi, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Di awal pembelajaran terlebih dahulu guru menjelaskan tentang perpindahan kalor di sekitar kita, siswa di bagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Guru menempelkan soal di dinding ruang kelas, kemudian guru menjelaskan aturan dalam permainan. Selanjutnya guru

mengarahkan siswa untuk mencari soal sesuai urutan yang ditempel pada dinding dan menjawab soal tersebut dengan benar dan tepat sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Setiap kelompok yang paling banyak menjawab soal dan jawabannya benar dan tepat akan diberikan apresiasi sebagai dorongan agar peserta didik lebih semangat dalam belajar, dan kelompok yang paling sedikit menjawab pertanyaan akan diberikan hukuman.

Kemudian guru membagikan LKS yang akan dikerjakan secara individu, selanjutnya siswa tiap individu mengerjakan LKS, kemudian guru memastikan setiap individu memahami soal LKS tersebut. Selanjutnya guru memberikan waktu pengerjaan LKS pada siswa, guru memantau proses pengerjaan LKS setiap siswa. Setelah waktu habis guru mengumpulkan jawaban soal LKS yang dikerjakan siswa.

c. Kegiatan Penutup

Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan dan toleransi. Guru menutup pembelajaran dan di tutup dengan doa.

3. Tahapan Observasi

a. Tahapan Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas Bapak Ali Arman S.Pd, Data hasil observasi guru dapat dilihat pada (lampiran). Hasil

siklus II pertemuan I jumlah skor nilai meningkat dari siklus pertama yaitu 42 dengan persentase 87,50% dengan keterangan baik, dalam menyampaikan materi sudah baik akan tetapi guru belum memeriksa soal diakhir pembelajaran. Guru perlu mempertahankan agar lebih maksimal dalam penyampaian materi pelajaran di tahap selanjutnya.

b. Tahapan Observasi Aktivitas Siswa

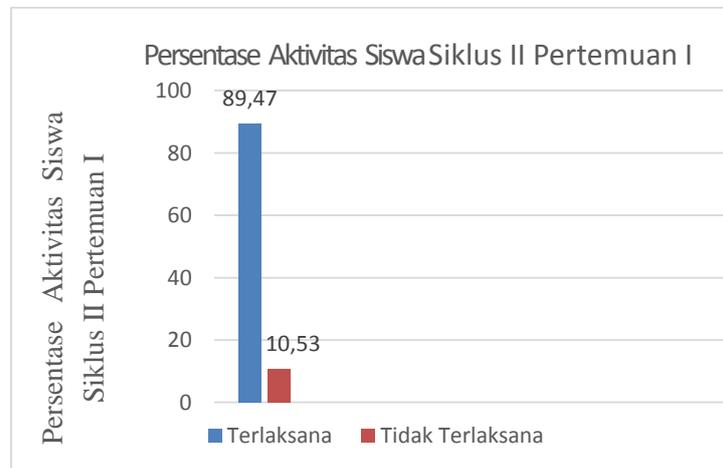
Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana terlaksananya model pembelajaran *teams games tournament* ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil Observasi Aktivitas Siswa sebagai berikut :

Tabel 4.10
Data Hasil Observasi Siswa Pertemuan II Siklus 1

No	Aspek yang di amati	Hasil Skor Penilaian
1.	Memperhatikan penjelasan guru	89,47
2.	Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran	89,47
3.	Menunjukkan sikap yang sungguh–sungguh saat mengikuti jalannya diskusi kelompok	94,73
4.	Antusias siswa dalam berdiskusi antar anggota kelompo	84,21
	Hasil akhir semua kegiatan	89,47

Melalui hasil observasi terdapat 90% aktivitas pembelajaran yang terlaksana dan 10% aktivitas siswa tidak terlaksana yang rinciannya dapat dilihat dalam (lampiran), dan

jika dibuat sebagai diagram batang, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.5
Grafik Observasi Aktivitas Siklus II Pertemuan I

b. Lembar Tes

Selain mengumpulkan data melalui observasi aktivitas siswa, peneliti juga menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan data hasil belajar siswa, dimana tes tersebut diberikan kepada 19 siswa kelas V, berikut tabel hasil tes belajar siswa.

Tabel 4.11
Data Hasil Belajar Siswa Pada Tes Siklus II
Pertemuan I

NO	Keterangan	Nilai
1.	Hasil jumlah nilai siswa	1.380
2.	Presentase hasil Rata – rata jumlah nilai siswa	72,63%
3.	Hasil jumlah siswa yang Tidak Tuntas	7
4.	Presentase jumlah siswa yang Tidak Tuntas	36,84%
5.	Hasil jumlah siswa yang Tuntas	12
6.	Presentase jumlah siswa yang Tuntas	63,15%

7.	Hasil Belajar Ketuntasan Klasikal	63,15%
----	-----------------------------------	--------

Berikut ini hasil ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar siswa siklus II pertemuan I

Tabel 4.12
Ketuntasan Klasikal Pada Tes Siklus I Pertemuan II

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥ 70	12	63,15%
< 70	7	36,84%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada tes siklus II pertemuan I yaitu 72,63%. Siswa yang tuntas berjumlah 12 orang (63,15%) dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang (36,84%).

4. Tahapan Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-2 nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya pada pertemuan I 68,42% kemudian meningkat menjadi 72,63% pada pertemuan ke-2. Sementara ada 7 siswa yang belum tuntas mencapai KKM. Terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dari hasil belajar pada pra siklus dan siklus I pertemuan I. Namun hasil belajar tersebut belum tercapai secara maksimal.

Kekurangan pada siklus II pertemuan I ini yaitu terlihat bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, tidak mau bertanya hal-hal yang belum

dipahami serta kurang telitinya siswa dalam menjawab soal dengan benar. Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada pertemuan II untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar indikator keberhasilan tindakan dapat tercapai yaitu 85% dari nilai rata-rata siswa. Agar hasil tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu di adakan perbaikan untuk kesalahan-kesalahan pada siklus II pertemuan I diantaranya peneliti harus lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok lebih memperhatikan jalannya proses diskusi.

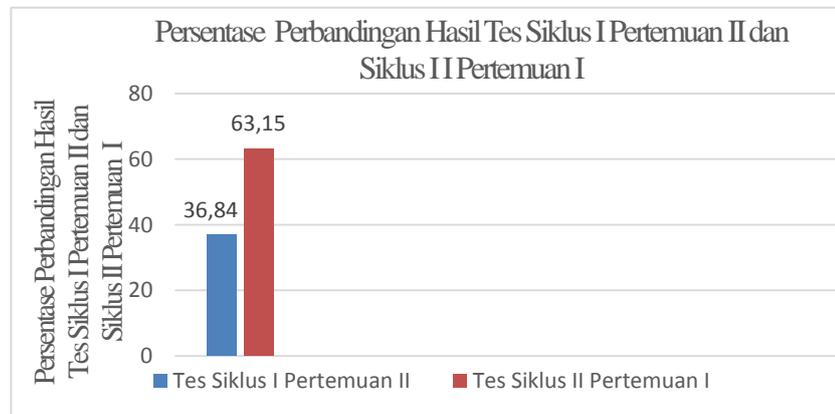
Terdapat peningkatan pada pertemuan I dengan hasil tes awal. Peningkatan ini bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Perbandingan Hasil Siklus I Pertemuan II dengan siklus II
Pertemuan I

Hasil Tes Siklus I Pertemuan II	Hasil Tes Siklus II Pertemuan I	Peningkatan
36,84%	63,15%	26,31%

Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan II dengan Siklus

II Pertemuan I dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 4.6
Perbandingan Tes Siklus I Pertemuan II dan Siklus II
Pertemuan I

c. Pertemuan II

1. Tahapan Perencanaan

Setelah menjalani siklus I, dimana penyampaian materi pembelajaran hanya bersumber dari buku dan menggunakan model *teams games tournament*. Maka pada tahap ini, peneliti akan menggunakan model TGT dengan menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal yang dimulai dari kelompok pertama dan kelompok selanjutnya. Adapun perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut.

1. Menyusun RPP dengan menggunakan model *teams games tournament* dan sumber belajar yaitu buku
2. Menyiapkan materi pelajaran tentang perpindahan kalor disekitar kita

3. Menyiapkan instrument penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu
4. Menyiapkan lembar penilaian sikap dan observasi

2. Tahapan Tindakan

a. Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah guru seperti biasa mengucapkan salam sebelum memulai pelajaran, menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa, kemudian mengajak berdoa bersama, setelah siswa selesai berdoa guru mengingatkan kepada siswa untuk selalu mengutamakan sikap disiplin, kemudian menyanyikan salah satu lagu wajib nasional untuk menanamkan semangat nasionalisme kepada siswa, guru menyuruh siswa untuk melakukan literasi, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Di awal pembelajaran terlebih dahulu guru menjelaskan tentang materi, siswa di bagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Guru meletakkan kartu soal diatas meja, kemudian perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan dan mengambil 1 kartu soal yang ada pada meja guru. Kemudian siswa tersebut menjawab soal yang ada di kartu itu, apabila jawaban dari soal tersebut benar maka akan di beri poin, dan

apabila siswa tersebut menjawab salah atau tidak bisa menjawab pertanyaannya, maka diberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menjawab atau menyanggah soal tersebut.

Setiap kelompok yang paling banyak menjawab soal dan jawabannya benar dan tepat akan diberikan apresiasi sebagai dorongan agar peserta didik lebih semangat dalam belajar, dan kelompok yang paling sedikit menjawab pertanyaan akan diberikan hukuman.

Kemudian guru membagikan LKS yang akan dikerjakan secara individu, selanjutnya siswa tiap individu mengerjakan LKS, kemudian guru memastikan setiap individu memahami soal LKS tersebut. Selanjutnya guru memberikan waktu pengerjaan LKS pada siswa, guru memantau proses pengerjaan LKS setiap siswa. Setelah waktu habis guru mengumpulkan jawaban soal LKS yang dikerjakan siswa.

c. Kegiatan Penutup

Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan dan toleransi. Guru menutup pembelajaran dan di tutup dengan doa.

4. Tahapan Observasi

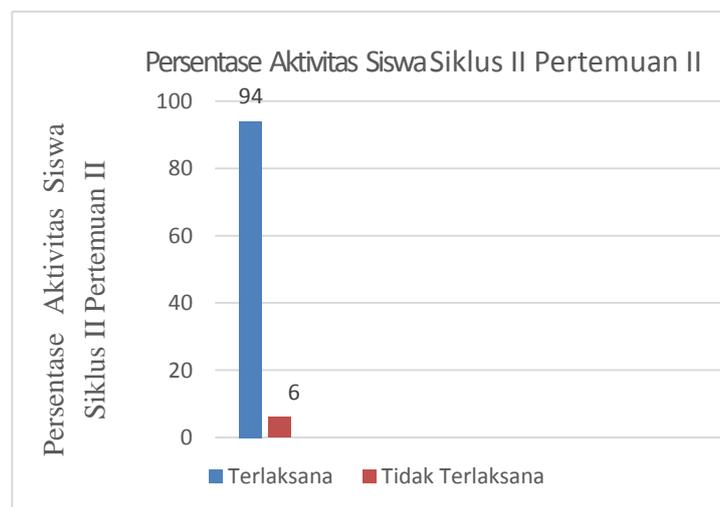
a. Tahapan Observasi Aktivitas Guru

Obsevasi dilakukan oleh guru kelas Bapak Ali Arman S.Pd. Data hasil observasi guru yaitu hasil siklus II pertemuan II

persentase terlaksananya 93,75% dengan keterangan sangat baik, dalam menyampaikan materi sudah sangat baik maka selesai di tahap ini.

b. Tahapan Observasi Aktivitas Siswa.

Pada saat proses pembelajaran pada pertemuan ini menurut hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas menyatakan bahwa aktivitas proses pembelajaran sudah sangat baik, semua anggota kelompok bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu minat siswa juga sudah meningkat yang menyebabkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa sebanyak 100% aktivitas, sebagaimana yang tertera dalam diagram berikut :



Gambar 4.7
Grafik Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

c. Lembar Tes

Selain pengamatan langsung terhadap siswa, peneliti juga mengumpulkan data hasil belajar siswa berbentuk tes esai sebanyak 5 butir soal. Berikut hasil tes belajar peserta didik disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.13
Data Hasil Belajar Siswa Pada Tes Siklus II
Pertemuan II

NO	Keterangan	Nilai
1.	Hasil jumlah nilai siswa	1.505
2.	Presentase hasil Rata – rata jumlah nilai siswa	79,21%
3.	Hasil jumlah siswa yang Tidak Tuntas	2
4.	Presentase jumlah siswa yang Tidak Tuntas	10,52%
5.	Hasil jumlah siswa yang Tuntas	17
6.	Presentase jumlah siswa yang Tuntas	89,47%
7.	Hasil Belajar Ketuntasan Klasikal	89,47%

Berikut ini hasil ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar siswa siklus II pertemuan II.

Tabel 4.14
Ketuntasan Klasikal pada Tes Siklus II Pertemuan II

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
≥70	17	89,47%
<70	2	10,52%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada tes siklus II pertemuan 1 yaitu 12 orang tuntas (63,15%) dan 7 orang (36,84%) tidak tuntas. Pada tahap siklus II

pertemuan 2 yang tuntas 17 orang (89,47%) dan yang tidak tuntas 2 orang (10,52%).

3. Tahapan Refleksi

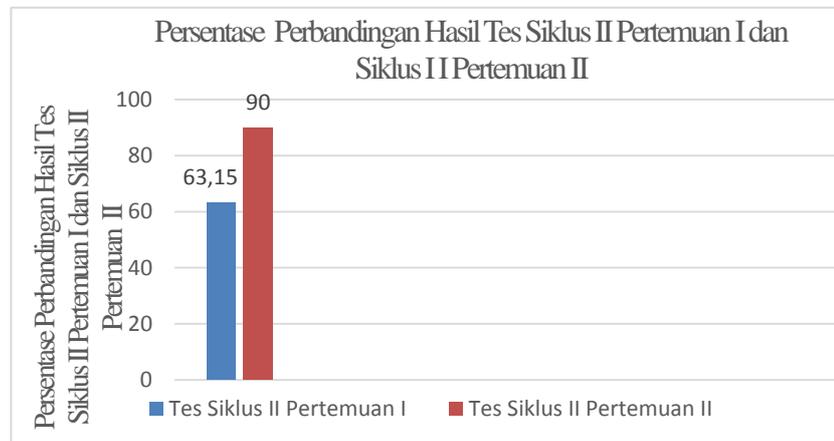
Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan dari yang sebelumnya 63,15% pada siklus II pertemuan I kemudian meningkat menjadi 96% pada siklus II pertemuan II. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kategori sangat baik. Berdasarkan persentase siswa yang tuntas yaitu 96% pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang direncanakan. Hal ini disebabkan karena model *Teams Games Tournament* dapat merangsang keingintahuan siswa tentang materi perpindahan kalor disekitar kita. Maka pada II pertemuan II dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perpindahan kalor disekitar kita pada kelas V SDN 004 Sihepeng. Oleh karena itu penelitian ini hanya sampai pada siklus II saja dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Tabel 4.15
Perbandingan Hasil siklus II pertemuan I dengan Siklus II
Pertemuan II

Hasil Tes Siklus II Pertemuan I	Hasil Tes Siklus II Pertemuan II	Peningkatan
63,15%	89,47%	26,32%

Perbandingan Hasil Tes Awal Pertemuan I dengan Siklus II

Pertemuan I dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 4.8
Perbandingan Tes Siklus II Pertemuan I dan Siklus II
Pertemuan II

B. Pembahasan

Model pembelajaran TGT adalah pembelajaran secara berkelompok dengan cara melakukan permainan dengan kelompok lain. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) maka model pembelajaran ini akan mengajak siswa untuk belajar menyelesaikan masalah dengan sebuah pertandingan secara berkelompok.

Untuk memperoleh hasil belajar siswa yang digunakan adalah *post test*. Sedangkan untuk memperoleh tingkat aktivitas guru dan siswa yang digunakan adalah lembar aktivitas guru dan siswa.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II sudah ada peningkatan. Pada siklus I sudah memenuhi kriteria baik, namun masih ada beberapa yang harus ditingkatkan lagi supaya memenuhi kriteria baik sekali.

2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan siswa diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan. Pada siklus I proses pembelajaran masih kurang, seperti kurang termotivasi dan kurang paham dengan metode pembelajaran yang baru digunakan sehingga siswa masih kurang aktif menjawab soal. Sementara itu pada siklus II aktivitas siswa sudah meningkat dengan demikian sudah sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang diinginkan.

3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Panas dan Perpindahannya. Hasil belajar pada siklus I pertemuan I terlihat pada hasil tes belajar siswa yaitu 26,31%, kemudian hasil tes belajar siklus I pertemuan II yaitu 36,84% . Pada siklus I pertemuan I dan II ini masih banyak siswa yang belum mengerti tentang perpindahan kalor di sekitar kita, hanya sebagian kecil siswa yang dapat mengerti materi tersebut sedangkan siswa lainnya masih pasif, dan

kebanyakan siswa masih terbiasa menerima ilmu dari guru. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Hasil belajar pada siklus II sudah mengalami peningkatan. Hasil tersebut dilihat dari banyaknya siswa yang mampu mengerjakan *post tes* yang diberikan guru dibandingkan pada siklus I siswa sudah mengerti materi perpindahan kalor disekitar kita, dan siswa sudah terbiasa dengan penggunaan model TGT. Adapun hasil tes siklus II pertemuan I yaitu 63,15% dan hasil tes siklus II pertemuan II yaitu 89,47%.

C. Keterbatasan Penelitian

Ketika melakukan tindakan dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa keterbatasan penelitian, diantaranya:

1. Tidak adanya pemahaman mengenai pentingnya mempelajari IPA mengakibatkan siswa tidak berusaha untuk mempelajari apa yang mereka pelajari
2. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran individu maupun kelompok kurang maksimal.
3. Guru kesulitan dalam membagi kelompok, karena sebagian siswa ingin satu kelompok dengan teman dekatnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di sekitar kita yaitu perpindahan kalor secara konduksi, perpindahan kalor secara konveksi dan perpindahan kalor secara radiasi di kelas V SDN 004 Sihepeng setiap siklus. Pada kondisi awal nilai rata-rata siswa keseluruhan ialah 15,78.

Kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa 26,31% menjadi 36,84%, pada siklus II dari 63,15% menjadi 89,47% model TGT pada pembelajaran IPA materi yaitu perpindahan kalor secara konduksi, perpindahan kalor secara konveksi dan perpindahan kalor secara radiasi dilakukan melalui beberapa tahap yaitu presentasi kelas, kerja tim, permainan, tournament dan rekognisi tim. Proses pembelajaran yang dilakukan melalui model TGT yaitu dengan berbasis permainan. Model TGT pada pembelajaran IPA dikelas V dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan model TGT dapat menjadi model pembelajaran yang diterapkan di SDN 004 Sihepeng dan dapat digunakan secara bergantian dengan model pembelajaran lainnya. Karena model TGT dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru, diharapkan model TGT dapat dijadikan salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Bagi siswa, hendaknya berperan aktif dan lebih semangat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya, supaya memperoleh hasil belajar yang baik.
4. Bagi peneliti lain, apabila ingin melakukan penelitian dengan judul yang sama akan diharapkan agar penelitian yang dilakukan lebih disempurnakan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K. dan Yadi, H. 2021. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Vol. 5 No. 2.
- Al-Tabany, T. I. B. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: PrenadaMedia Group
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dewi, S. R. dkk. 2016. *Perbandingan Hasil Belajar PAI Melalui TGT dan Jigsaw*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 9 No. 2
- Firmansyah, M. I. Dkk. 2019. *Model Teams Games Tournament*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 6 No. 2
- Hilda Lelya, 2013. *Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran*. Vol. 3 No. 1
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Istarani. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Nizar, S. 2002. *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Histories, Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Ciputat Press
- Parwati, N. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali
- Payadnya, I P. 2022. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*
- Pratiwi I. Dkk. 2021. *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: Umsu Press
- Rahmawaty, 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Teams game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di SDN Inpres Dalaka*. Vol. 2 No.2.
- Rangkuti, A. N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung : Citapustaka Media
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers

- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Shihab, Q. M. 2011. *Tafsir Al-Mishbah, Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, N. Dkk. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo
- Susanna. 2017. *Penerapan TGT*. Jurnal Pendidikan. Vol.5 No. 2
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Uno, H. B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Widiastuti, A. 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten 2013/2014*. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga.
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagi Pengalaman Mengajar*. Bandung: Tata Akbar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN
004 SIHEPENG Kelas
/Semester : V/I
Tema : Panas dan Perpindahannya (Tema 6)
Sub Tema : Perpindahan Kalor di Sekitar Kita
(Sub Tema 2) Muatan Terpadu : IPA
Alokasi waktu : Pertemuan ke-1 (2×35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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 Muatan: IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.6	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1	Menjelaskan pengertian perpindahan kalor.
		3.6.2	Mengidentifikasi cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.
4.6	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1	Melakukan percobaan tentang perpindahan kalor.
		4.6.2	Mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.

C. TUJUAN

1. Dengan melalui gambar, siswa mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
2. Dengan melakukan percobaan menggunakan sendok dan air panas, siswa mampu membuktikan perpindahan kalor secara konduksi secara mandiri.

D. MATERI

1. Teks bacaan yang berjudul “Perpindahan Panas atau Kalor”.

2. Teks bacaan yang berjudul” Perpindahan kalor Secara Konduksi”.
3. Contoh-contoh perpindahan kalor secara konduksi.

E. PENDEKATAN &

MODEL Pendekatan :

Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan

Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

v

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do’a adalah siswa siswa yang hari inidatang paling awal. (Religius dan Integritas) 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagitercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menitmateri non pelajaran seperti satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Setelah membaca guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa judul bacaan • Apa yang tergambar pada isi bacaan. • Pernahkan kamu bacaan seperti ini • Apa manfaatnya bacaan tersebut (Critical Thinking and Problem Solving) 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	10 menit

Inti	<p>Guru menjelaskan materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita</p> <p>Ayo main Game</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media ular tangga dan soal sesuai dengan nomor yang terdapat dalam ular tangga 2. Siswa menyimak arahan guru tentang langkah-langkah bermain ular tangga 3. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang 4. Setiap anggota kelompok berusaha untuk mendapatkan bintang terbanyak dan mencapai finish <p>Rekognisi Team</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Kelompok yang mencapai finish terlebih dahulu dan mendapat bintang terbanyak diberikan penghargaan 	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> A. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi. B. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius) 	10 menit

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Media pembelajaran SD/MI untuk kelas 5
3. Lagu daerah.
4. Lingkungan sekitar.

Mengetahui,
Wali Kelas

Ali Arman, S.Pd.
NIP.198803022023211009

Sihepeng, 2023..
Mahasiswa

Indah Sri Agustina
NIM. 1920100070

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. Fitri Hartati Pulungan S.Pd.
NIP.197510171996112001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN 004 SIHEPENG
 Kelas /Semester : V/I
 Tema : Panas dan Perpindahannya (Tema 6)
 Sub Tema : Perpindahan Kalor di Sekitar Kita (Sub Tema 2)
 Muatan Terpadu : IPA
 Alokasi waktu : Pertemuan ke-2 (2×35 menit)

I. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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.

J. KOMPETENSI DASAR

Muatan: IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.6	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Menjelaskan pengertian perpindahan kalor.
		3.6.2 Mengidentifikasi cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.
4.6	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1 Melakukan percobaan tentang perpindahan kalor.
		4.6.2 Mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.

K. TUJUAN

1. Dengan melalui gambar, siswa mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
2. Dengan melakukan percobaan menggunakan sendok dan air panas, siswa mampu membuktikan perpindahan kalor secara konduksi secara mandiri.

L. MATERI

1. Teks bacaan yang berjudul “Perpindahan Panas atau Kalor”.
2. Teks bacaan yang berjudul” Perpindahan kalor Secara Konduksi”.
3. Contoh-contoh perpindahan kalor secara konduksi.

M. PENDEKATAN &

MODEL Pendekatan :

Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

N. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<p>7. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</p> <p>8. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Religius dan Integritas)</p> <p>9. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.</p> <p>10. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>11. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Setelah membaca guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa judul bacaan • Apa yang tergambar pada isi bacaan. • Pernahkan kamu bacaan seperti ini • Apa manfaatnya bacaan tersebut <p>(Critical Thinking and Problem Solving)</p> <p>12. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p>	10 menit
Inti	<p>Guru menjelaskan materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita</p> <p>Ayo main Game</p> <p>6. Guru menyiapkan soal dan jawaban pada kertas origami</p> <p>7. Siswa menyimak arahan guru tentang langkah-langkah permainan</p> <p>8. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang</p> <p>9. Setiap anggota kelompok berusaha untuk mencocokkan antara soal dengan jawaban yang diberikan guru</p> <p>Rekognisi Team</p> <p>10. Kelompok yang paling cepat mencocokkan soal dengan jawaban akan mendapatkan penghargaan.</p>	40 menit
Penutup	<p>C. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</p> <p>D. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)</p>	15 menit

O. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan

laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

P. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Media pembelajaran SD/MI untuk kelas 5
3. Lagu daerah.
4. Lingkungan sekitar.

Mengetahui,
Wali Kelas

Sihepeng, 2023..
Mahasiswa

Ali Arman, S.Pd.
NIP.198803022023211009

Indah Sri Agustina
NIM.1920500070

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. Fitri Hartati Pulungan S.Pd.
NIP.197510171996112001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN 004 SIHEPENG
 Kelas / Semester : 5 / 2
 Tema : Panas dan Perpindahannya (Tema 6)
 Sub Tema : Perpindahan Kalor di Sekitar Kita (Sub Tema 2)
 Muatan Terpadu : IPA
 Alokasi waktu : Pertemuan ke-3 (2 X 35)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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.

A. KOMPETENSI DASAR

Muatan: IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.6	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1	Menjelaskan pengertian perpindahan kalor.
		3.6.2	Mengidentifikasi cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.
4.6	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1	Melakukan percobaan tentang perpindahan kalor.
		4.6.2	Mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.

B. TUJUAN

1. Dengan melalui gambar, siswa mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
2. Dengan melakukan percobaan menggunakan sendok dan air panas, siswa mampu membuktikan perpindahan kalor secara konduksi secara mandiri.

C. MATERI

1. Teks bacaan yang berjudul “Perpindahan Panas atau Kalor”.
2. Teks bacaan yang berjudul “Perpindahan Kalor Secara Konduksi”.
3. Contoh-contoh perpindahan kalor secara konduksi.

D. PENDEKATAN & MODEL

Pendekatan : Scientific
Strategi : Cooperative Learning
Model : Teams Games Tournament (TGT)
Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam,menanyakan kabar dan mengecek kehadiransiswa.2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Religius dan Integritas)3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.4. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Setelah membaca guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:<ul style="list-style-type: none">• Apa judul bacaan• Apa yang tergambar pada isi bacaan.• Pernahkan kamu bacaan seperti ini• Apa manfaatnya bacaan tersebut(Critical Thinking and Problem Solving)6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	10 menit

Inti	<p>Guru menjelaskan materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita</p> <p>Ayo main Game</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan soal dan jawaban pada kertas origami 2. Siswa menyimak arahan guru tentang langkah-langkah permainan 3. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang 4. Setiap anggota kelompok berusaha untuk menjawab soal dan tantangan pada permainan, kelompok yang lebih dulu menghabiskan soal dan tantangan team itu sebagai pemenang. <p>Rekognisi Team</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Kelompok yang paling cepat menghabiskan soal dan tantangan diberikan penghargaan 	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> A. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi. B. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius) 	5 menit

F. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Media pembelajaran SD/MI untuk kelas 5
3. Lagu daerah.
4. Lingkungan sekitar.

Mengetahui,
Wali Kelas

Sihepeng, 2023..
Mahasiswa

.....
NIP.198803022023211009

Indah Sri Agustina
NIM.1920500070

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. Fitri Hartati Pulungan S.Pd.
NIP.197510171996112001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN 004 SIHEPENG
 Kelas / Semester : 5 /2
 Tema : Panas dan Perpindahannya (Tema 6)
 Sub Tema : Perpindahan Kalor di Sekitar Kita (Sub Tema 2)
 Muatan Terpadu : IPA
 Alokasi waktu : Pertemuan ke-4 (2 X 35)

B. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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.

C. KOMPETENSI DASAR

Muatan: IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.6	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1	Menjelaskan pengertian perpindahan kalor.
		3.6.2	Mengidentifikasi cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.
4.6	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1	Melakukan percobaan tentang perpindahan kalor.
		4.6.2	Mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.

D. TUJUAN

1. Dengan melalui gambar, siswa mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
2. Dengan melakukan percobaan menggunakan sendok dan air panas, siswa mampu membuktikan perpindahan kalor secara konduksi secara mandiri.

E. MATERI

1. Teks bacaan yang berjudul “Perpindahan Panas atau Kalor”.
2. Teks bacaan yang berjudul” Perpindahan kalor Secara Konduksi”.
3. Contoh-contoh perpindahan kalor secara konduksi.

F. PENDEKATAN & MODEL

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Model	: <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>
Metode	: Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do’a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Religius dan Integritas) 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Setelah membaca guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa judul bacaan 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada isi bacaan. • Pernahkan kamu bacaan seperti ini • Apa manfaatnya bacaan tersebut <i>(Critical Thinking and Problem Solving)</i> <p>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p>	
Inti	<p>Guru menjelaskan materi pembelajaran</p> <p>Ayo main Game</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban 2. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang 3. Setiap anggota kelompok berusaha menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal yang dimulai dari kelompok pertama, apabila kelompok pertama tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut, maka kelompok yang lain diberi kesempatan untuk menyanggah atau menjawab pertanyaan 4. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dapat menyimpan kartu soal sebagai bukti bahwa kelompok tersebut menjawab atau menyanggah dengan benar, sebaliknya apabila jawaban atau sanggahan dari setiap kelompok salah diberi hukuman yaitu mengembalikan kartu soal ke tempat semula. <p>Rekognisi Team</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Kelompok yang memiliki poin tertinggi akan mendapatkan hadiah 	50 menit

Penutup	<p>A. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.</p> <p>B. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)</p>	5 menit
----------------	---	---------

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

I. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Siswa Tema 6 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Media pembelajaran SD/MI untuk kelas 5
3. Lagu daerah.
4. Lingkungan sekitar.

Mengetahui,
Wali Kelas

Sihepeng,
Mahasiswa

2023

Indah Sri Agustina
NIM.1920500070

Ali Arman, S.Pd.
NIP.19880302202311009

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. Fitri Hartati Pulungan S.Pd.
NIP.197510171996112001

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU MENGELOLA PEMBELAJARAN IPA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT***

Nama Sekolah : SDN 004 Sihepeng
 Kelas / Semester : 5 / Ganjil
 Hari / Tanggal : Senin, 02 Oktober 2023
 Siklus / Pertemuan : I / I
 Tema / Sub Tema : Panas dan Perpindahannya/ Perpindahan Kalor di Sekitar Kita
 Nama Pengamat / Observer : Ali Arman, S.Pd.

A. Petunjuk

Berikan tanda *check list* (\checkmark) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak /

1. : berarti “ Kurang Baik ”
2. : berarti “ Cukup Baik ”
3. : berarti “ Baik “
4. : berarti “ Sangat Baik “

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Skala pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan guru memberikan salam serta mengkondisikan kelas			\checkmark	
2.	Kemampuan mengingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin		\checkmark		
3.	Menghubungkan dengan materi sebelumnya		\checkmark		
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		\checkmark		
5.	Mengarahkan siswa melakukan kegiatan literasi		\checkmark		
6.	Kemampuan guru menjelaskan materi pembelajaran		\checkmark		
7.	Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok			\checkmark	
8.	Menjelaskan kepada siswa terkait aturan permainan			\checkmark	
9.	Guru menyiapkan media ular tangga dan soal sesuai dengan nomor yang terdapat dalam ular kemudian membimbing siswa dalam melakukan permainan tersebut			\checkmark	
10.	Memberikan penghargaan kepada kelompok yang banyak menjawab pertanyaan			\checkmark	
11.	Bertanya kepada siswa terkait materi yang belum di pahami		\checkmark		
12.	Memberikan penugasan		\checkmark		
13.	Kemampuan menutup pembelajaran		\checkmark		
	Jumlah	0	8	5	0
	Persentase	59,61%			

C. Komentar dan Saran Pengamatan / Observer

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

Keterangan

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori
80 - 100	A	Baik Sekali
75 - 79	B	Baik
60 - 74	C	Cukup
46 - 59	D	Kurang
0 - 45	E	Gagal

Mengetahui
Pengamat / Observer

Ali Arman, S.Pd.
NIP. 198803022023211009

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU MENGELOLA PEMBELAJARAN IPA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT***

Nama Sekolah : SDN 004 Sihepeng
 Kelas / Semester : 5 / Ganjil
 Hari / Tanggal : Selasa, 03 Oktober 2023
 Siklus / Pertemuan : I / II
 Tema / Sub Tema : Panas dan Perpindahannya/ Perpindahan Kalor di Sekitar Kita
 Nama Pengamat / Observer : Ali Arman, S.Pd.

A. Petunjuk

Berikan tanda *check list* (\checkmark) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak / ibu:

1. : berarti “ Kurang Baik ”
2. : berarti “ Cukup Baik ”
3. : berarti “ Baik “
4. : berarti “ Sangat Baik “

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Skala pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan guru memberikan salam serta mengkondisikan kelas			\checkmark	
2.	Kemampuan mengingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin			\checkmark	
3.	Menghubungkan dengan materi sebelumnya		\checkmark		
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		\checkmark		
5.	Mengarahakan siswa melakukan kegiatan literasi			\checkmark	
6.	Kemampuan guru menjelaskan materi pembelajaran		\checkmark		
7.	Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok			\checkmark	
8.	Menjelaskan kepada siswa terkait aturan permainan		\checkmark		
9.	Guru menyiapkan media ular tangga dan soal sesuai dengan nomor yang terdapat dalam ular tangga		\checkmark		
10.	Memberikan penghargaan kepada kelompok yang banyak menjawab pertanyaan			\checkmark	
11.	Bertanya kepada siswa terkait materi yang belum di pahami		\checkmark		
12.	Kemampuan menutup pembelajaran			\checkmark	
	Jumlah		6	6	
	Persentase		62,50%		

C. Komentar dan Saran Pengamatan / Observer

.....

.....

Keterangan

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori
80 - 100	A	Baik Sekali
75 - 79	B	Baik
60 - 74	C	Cukup
46 - 59	D	Kurang
0 - 45	E	Gagal

Mengetahui
 Pengamat / Observer

Ali Arman, S.Pd.
 NIP. 198803022023211009

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU MENGELOLA PEMBELAJARAN IPA
 DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS
 GAMES TOURNAMENT*

Nama Sekolah : SDN 004 Sihepeng
 Kelas / Semester : 5 / Ganjil
 Hari / Tanggal : Selasa, 03 Oktober 2023
 Siklus / Pertemuan : II / I
 Tema / Sub Tema : Panas dan Perpindahannya/ Perpindahan Kalor di Sekitar Kita
 Nama Pengamat / Observer : Ali Arman, S.Pd.

A. Petunjuk

Berikan tanda *check list* (\checkmark) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak / ibu

1. : berarti “ Kurang Baik ”
2. : berarti “ Cukup Baik ”
3. : berarti “ Baik “
4. : berarti “ Sangat Baik “

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Skala pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan guru memberikan salam serta mengkondisikan kelas				\checkmark
2.	Kemampuan mengingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin				\checkmark
3.	Menghubungkan dengan materi sebelumnya				\checkmark
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			\checkmark	
5.	Mengarahkan siswa melakukan kegiatan literasi			\checkmark	
6.	Kemampuan guru menjelaskan materi pembelajaran			\checkmark	
7.	Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok				\checkmark
8.	Menjelaskan kepada siswa terkait aturan permainan			\checkmark	
9.	Guru menyiapkan soal dan jawaban di kertas origami			\checkmark	
10.	Memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat mencocokkan soal dengan jawaban akan mendapatkan penghargaan				\checkmark
11.	Bertanya kepada siswa terkait materi yang belum di pahami			\checkmark	
12.	Kemampuan menutup pembelajaran				\checkmark
	Jumlah			6	6
	Persentase	87,50%			

C. Komentar dan Saran Pengamatan / Observer

.....

.....

.....

.....

Keterangan

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori
80 - 100	A	Baik Sekali
75 - 79	B	Baik
60 - 74	C	Cukup
46 - 59	D	Kurang

0 - 45	E	Gagal
--------	---	-------

Mengetahui
Pengamat / Observer

Ali Arman, S.Pd.
NIP. 198803022023211009

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU MENGELOLA PEMBELAJARAN IPA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT*

Nama Sekolah : SDN 004 Sihepeng
Kelas / Semester : 5 / Ganjil
Hari / Tanggal : Selasa, 10 Oktober 2023
Siklus / Pertemuan : II / II
Tema / Sub Tema : Panas dan Perpindahannya/ Perpindahan Kalor di Sekitar Kita
Nama Pengamat / Observer : Ali Arman, S.Pd.

A. Petunjuk

Berikan tanda *check list* (\checkmark) pada kolom yang sesuai menurut pilihan bapak / ibu:

1. : berarti “ Kurang Baik ”
2. : berarti “ Cukup Baik ”
3. : berarti “ Baik “
4. : berarti “ Sangat Baik “

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang diamati	Skala pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan guru memberikan salam serta mengkondisikan kelas				\checkmark
2.	Kemampuan mengingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin				\checkmark
3.	Menghubungkan dengan materi sebelumnya				\checkmark
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran				\checkmark
5.	Mengarahkan siswa melakukan kegiatan literasi			\checkmark	
6.	Kemampuan guru menjelaskan materi pembelajaran				\checkmark
7.	Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok				\checkmark
8.	Menjelaskan kepada siswa terkait aturan permainan			\checkmark	
9.	Guru menyiapkan soal dan jawaban pada kertas origami				\checkmark

10.	Memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat menghabiskan tantangan diberikan penghargaan				√
11.	Bertanya kepada siswa terkait materi yang belum di pahami			√	
12.	Kemampuan menutup pembelajaran				√
	Jumlah			3	4
	Persentase	93,75%			

C. Komentar dan Saran Pengamatan / Observer

.....

.....

.....

.....

Keterangan

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori
80 - 100	A	Baik Sekali
75 - 79	B	Baik
60 - 74	C	Cukup
46 - 59	D	Kurang
0 - 45	E	Gagal

Mengetahui
Pengamat / Observer

Ali Arman, S.Pd.
NIP. 198803022023211009

LAMPIRAN X

**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pertemuan I Siklus I**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Total	Kriteria
		1	2	3	4		
1	AS	√	√				Cukup
2	AL	√		√		2	Cukup
3	AI		√	√	√	3	Baik
4	AS		√	√		2	Cukup
5	AW	√		√		2	Cukup
6	DP		√		√	2	Cukup
7	HM		√	√		2	Cukup
8	HK	√		√	√	3	Baik
9	MA		√	√	√	3	Baik
10	MAA		√	√		2	Cukup
11	MS	√			√	2	Cukup
12	NS	√	√	√		3	Baik
13	NZ			√	√	2	Cukup
14	PS		√	√		2	Cukup
15	PTR		√	√	√	3	Baik
16	RA			√	√	2	Cukup
17	SP		√	√		2	Cukup
18	VA	√	√		√	3	Baik
19	WD	√		√		2	Cukup
Jumlah		8	12	15	9	44	
Presentase %		42,10	63,15	78,94	47,36	231,57	

Observer memberikan penilaian dengan member skor pada kolom sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Keterangan

1. Memperhatikan penjelasan guru
2. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran
3. Menunjukkan sikap yang sungguh – sungguh mengikuti jalannya diskusi kelompok
4. Antusias dalam berdiskusi antar anggota kelompoknya.

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Baik	80 -100 (Sangat Baik)
3 = Baik	70 – 79 (Baik)
2 = Cukup	60 – 69 (Cukup)
1 = Kurang	50 -59 (Kurang)

Sihepeng,
Observer

2023

Indah Sri Agustina
NIM 1920500070

LAMPIRAN XI

**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pertemuan II Siklus I**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Total	Kriteria
		1	2	3	4		
1	AS	√	√		√	3	Baik
2	AL	√	√	√		3	Baik
3	AI	√	√	√	√	4	Sangat Baik
4	AS		√	√		2	Cukup
5	AW	√		√	√	3	Baik
6	DP	√	√		√	3	Baik
7	HM		√	√	√	3	Baik
8	HK	√	√	√	√	4	Sangat Baik
9	MA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
10	MAA	√	√	√		3	Baik
11	MS	√	√		√	3	Baik
12	NS	√	√	√	√	4	Sangat Baik
13	NZ	√	√	√	√	4	Sangat Baik
14	PS	√	√	√		3	Baik
15	PTR	√	√	√	√	4	Sangat Baik
16	RA	√		√	√	3	Baik
17	SP		√	√	√	3	Baik
18	VA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
19	WD	√		√	√	3	Baik
Jumlah		16	16	16	15	63	
Presentase %		84,21	84,21	84,21	78,94	331,57	

Observer memberikan penilaian dengan member skor pada kolom sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Keterangan

5. Memperhatikan penjelasan guru
6. Siswa mengikuti jalannya proses turnamen
7. Menunjukkan sikap yang sungguh – sungguh mengikuti jalannya diskusi kelompok
8. Antusias dalam berdiskusi antar anggota kelompoknya.

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Baik	80 -100 (Sangat Baik)
3 = Baik	75 – 79 (Baik)
2 = Cukup	60 – 74 (Cukup)
1 = Kurang	50 -59 (Kurang)

Sihepeng, 2023
Observer

Indah Sri Agustina
NIM 1920500195

LAMPIRAN XII

**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pertemuan I Siklus II**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Total	Kriteria
		1	2	3	4		
1	AS	√	√		√	3	Baik
2	AL	√	√	√		3	Baik
3	AI	√	√	√	√	4	Sangat Baik
4	AS	√	√	√		3	Baik
5	AW	√		√	√	3	Baik
6	DP	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7	HM		√	√	√	3	Baik
8	HK	√	√	√	√	4	Sangat Baik
9	MA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
10	MAA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
11	MS	√	√	√	√	4	Sangat Baik
12	NS	√	√	√	√	4	Sangat Baik
13	NZ	√	√	√	√	4	Sangat Baik
14	PS	√	√	√		3	Baik
15	PTR	√	√	√	√	4	Sangat Baik
16	RA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
17	SP		√	√	√	3	Baik
18	VA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
19	WD	√		√	√	3	Baik
Jumlah		17	17	18	16	76	
Presentase %		89,47	89,47	94,73	84,21	89,47	

Observer memberikan penilaian dengan member skor pada kolom sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Keterangan

9. Memperhatikan penjelasan guru
10. Siswa mengikuti jalannya proses turnamen
11. Menunjukkan sikap yang sungguh – sungguh mengikuti jalannya diskusi kelompok
12. Antusias dalam berdiskusi antar anggota kelompoknya.

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Baik	80 -100 (Sangat Baik)
3 = Baik	75 – 79 (Baik)
2 = Cukup	60 – 74 (Cukup)
1 = Kurang	50 -59 (Kurang)

Sihepeng, 2023
Observer

Indah Sri Agustina
NIM 1920500070

LAMPIRAN XIII

**Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pertemuan II Siklus II**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Total	Kriteria
		1	2	3	4		
1	AS	√	√	√	√	4	Sangat Baik
2	AL	√	√	√	√	4	Sangat Baik
3	AI	√	√	√	√	4	Sangat Baik
4	AS	√	√		√	3	Baik
5	AW	√		√	√	3	Baik
6	DP	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7	HM	√	√	√	√	4	Sangat Baik
8	HK	√	√	√	√	4	Sangat Baik
9	MA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
10	MAA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
11	MS	√	√	√	√	4	Sangat Baik
12	NS	√	√	√	√	4	Sangat Baik
13	NZ	√	√	√	√	4	Sangat Baik
14	PS		√	√	√	3	Baik
15	PTR	√	√	√	√	4	Sangat Baik
16	RA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
17	SP	√	√	√	√	4	Sangat Baik
18	VA	√	√	√	√	4	Sangat Baik
19	WD	√	√	√	√	4	Sangat Baik
Jumlah		18	18	18	19	73	
Presentase %		94,73	94,73	94,73	100	96,04	

Observer memberikan penilaian dengan member skor pada kolom sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Keterangan

13. Memperhatikan penjelasan guru
14. Siswa mengikuti jalannya proses turnamen
15. Menunjukkan sikap yang sungguh – sungguh mengikuti jalannya diskusi kelompok
16. Antusias dalam berdiskusi antar anggota kelompoknya.

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Baik	80 -100 (Sangat Baik)
3 = Baik	75 – 79 (Baik)
2 = Cukup	60 – 74 (Cukup)
1 = Kurang	50 -59 (Kurang)

Sihepeng, 2023

Observer

Indah Sri Agustina

NIM 1920500070

LAMPIRAN XIV

SOAL *POST TEST*

SIKLUS I PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SDN 004 Sihepeng

Mata Pelajaran : IPA

Tema / Sub Tema : 6 / 2

Kelas / Semester : 5 / Ganjil

Petunjuk

1. Tulislah nama dan tanggal pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Bacalah soal dengan teliti kemudian kerjakan di lembar jawaban

Soal

1. Sebutkan macam-macam perpindahan kalor beserta contohnya!
2. Jelaskan pengertian kalor secara Radiasi!
3. a) Keringnya pakaian akibat dijemur di bawah matahari
b) Uap yang membawa panas air mendidih
c) Tutup panci terasa panas saat panci digunakan untuk memasak

Dari pernyataan di atas, tentukan contoh perpindahan kalor secara radiasi!

4. Jelaskan apa yang terjadi pada tutup teko ketika kita sedang memasak air pada teko!
5. Ibu Rina memasak sayur di panci, beberapa menit kemudian air tersebut mendidih. Buatlah kesimpulan tentang perpindahan panas pada cerita tersebut!

LAMPIRAN XV

SOAL *POST TEST*

SIKLUS I PERTEMUAN 2

Satuan Pendidikan : SDN 004 Sihepeng

Mata Pelajaran : IPA

Tema / Sub Tema : 6 / 2

Kelas / Semester : 5 / Ganjil

Petunjuk

1. Tulislah nama dan tanggal pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Bacalah soal dengan teliti kemudian kerjakan di lembar jawaban

Soal

1. Apa perbedaan perpindahan kalor secara konduksi dan secara konveksi?
2. a) Keringnya pakaian akibat dijemur di bawah matahari
b) Uap yang membawa panas air mendidih
c) Tutup panci terasa panas saat panci digunakan untuk memasak

Dari pernyataan diatas, tentukan contoh perpindahan kalor secara konduksi!

3. Tuliskan 3 contoh perpindahan kalor secara konveksi!
4. Buatlah masing-masing contoh perpindahan kalor disekitar kita!
5. Dina menjemur pakaian di luar, beberapa jam kemudian pakaian tersebut kering, perpindahan kalor apakah yang terjadi pada cerita tersebut

LAMPIRAN XVI

SOAL *POST TEST*

SIKLUS II PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SDN 004 Sihepeng

Mata Pelajaran : IPA

Tema / Sub Tema : 6 / 2

Kelas / Semester : 5 / Ganjil

Petunjuk

1. Tulislah nama dan tanggal pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Bacalah soal dengan teliti kemudian kerjakan di lembar jawaban

Soal

1. Apakah perbedaan perpindahan panas secara radiasi dengan konveksi?
2. Apa manfaat perpindahan kalor secara radiasi?
3. Mengapa perpindahan kalor secara konduksi terjadi?
4. Berapa macam perpindahan kalor di sekitar kita?
5. Tuliskan 3 contoh perpindahan kalor secara konveksi!

LAMPIRAN XVII

SOAL *POST TEST*

SIKLUS II PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan : SDN 004 Sihepeng

Mata Pelajaran : IPA

Tema / Sub Tema : 6 / 2

Kelas / Semester : 5 / Ganjil

Petunjuk

1. Tulislah nama dan tanggal pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Bacalah soal dengan teliti kemudian kerjakan di lembar jawaban

Soal

1. Tuliskan ciri-ciri terjadinya perpindahan kalor secara konveksi!
2. Jelaskan pengertian kalor secara konduksi!
3. Tuliskan ciri-ciri perpindahan kalor secara konduksi!
4. Apa perbedaan perpindahan kalor secara radiasi dan konduksi!
5. Jelaskan manfaat perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari!

LAMPIRAN XVIII

Data Hasil Belajar Siswa *Pre – Test* dan *Post Test* Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus I													Post Test	Ket	
		Soal					Pre Test	Ket		Soal						T	TT
		1	2	3	4	5		T	TT	1	2	3	4	5			
1	AS	0	5	5	10	20	40		TT	10	15	10	10	10	55		TT
2	AL	5	5	10	10	5	35		TT	15	15	10	10	10	60		TT
3	AI	20	10	15	15	20	80	T		20	20	15	20	10	85	T	
4	AS	0	10	15	15	0	40		TT	10	10	10	15	10	55		TT
5	AW	10	10	10	5	10	45		TT	10	15	15	15	10	65		TT
6	DP	15	20	15	10	10	70		TT	15	15	20	10	10	75	T	
7	HM	0	0	15	10	5	30		TT	10	10	5	15	10	50		TT
8	HK	15	15	20	15	20	85	T		15	20	15	15	20	85	T	
9	MA	10	15	15	20	15	75	T		15	15	15	15	15	75	T	
10	MAA	20	15	10	10	15	70		TT	20	10	15	15	10	70		TT
11	MS	10	10	10	10	20	60		TT	10	15	15	10	10	60		TT
12	NS	10	10	15	20	15	70		TT	20	15	15	10	10	70		TT
13	NZ	15	10	20	15	10	70		TT	20	10	15	10	20	75	T	
14	PS	10	5	10	15	10	50		TT	15	10	15	15	10	65		TT
15	PTR	15	15	10	10	10	80	T		15	15	20	10	20	80	T	
16	RA	20	10	15	15	10	70		TT	10	15	15	15	10	65		TT
17	SP	15	10	10	10	10	55		TT	20	10	10	15	10	65		TT

18	VA	10	15	15	20	20	80	T		10	20	10	20	20	80	T	
19	WD	5	5	10	10	10	40		TT	20	10	10	10	10	65		TT
Jumlah							1.142	5	14						1.300	7	12
Rata-Rata							60,10 %	26, 31 %	73, 68 %						68,42 %	36, 84 %	63,1 5%
Hasil Belajar Klasikal							26,31 %								36,84 %		

LAMPIRAN XIX

Data Hasil Belajar Siswa *Pre – Test* dan *Post Test* Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus II													Post Test	Ket	
		Soal					Pre Test	Ket		Soal						T	TT
		1	2	3	4	5		T	TT	1	2	3	4	5			
1	AS	10	15	10	10	20	65		TT	10	15	15	15	20	75	T	
2	AL	15	15	10	10	15	65		TT	15	20	10	20	10	75	T	
3	AI	20	15	15	15	20	85	T		20	20	15	20	15	90	T	
4	AS	10	10	15	15	10	60		TT	15	20	10	15	15	75	T	
5	AW	10	15	15	15	15	70		TT	10	15	15	20	15	75	T	
6	DP	15	20	15	10	20	80	T		15	20	20	10	10	80	T	
7	HM	10	10	15	10	15	60		TT	10	10	15	15	20	70		TT
8	HK	15	15	20	15	20	85	T		15	20	20	20	20	95	T	
9	MA	15	15	15	20	15	80	T		15	20	15	15	20	85	T	
10	MAA	20	15	10	15	15	75	T		20	15	15	15	10	75	T	
11	MS	10	15	10	20	20	75	T		10	15	15	15	20	75	T	
12	NS	10	15	15	20	15	75	T		20	15	15	20	10	80	T	
13	NZ	15	10	20	15	20	80	T		20	10	15	15	20	80	T	
14	PS	10	15	10	15	10	60		TT	15	10	15	15	15	70		TT

15	PTR	15	15	20	10	20	80	T		15	15	20	15	20	85	T	
16	RA	20	10	15	15	15	75	T		20	15	15	15	15	80	T	
17	SP	15	10	10	10	20	65		TT	20	15	15	15	10	75	T	
18	VA	15	15	15	20	20	85	T		10	20	20	20	20	90	T	
19	WD	15	15	15	20	10	75	T		20	15	15	15	10	75	T	
Jumlah							1.380	12	7						1.505	17	2
Rata-Rata							72,63 %	63, 15 %	36, 84 %						79,21 %	89, 47 %	10,5 2%
Hasil Belajar Klasikal							63,15 %								89,47 %		



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 Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 4844/Un.28/E.1/TL.00/09/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

19 September 2023

Yth. Kepala SDN 004 Sihepeng
Kabupaten Mandailing Natal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

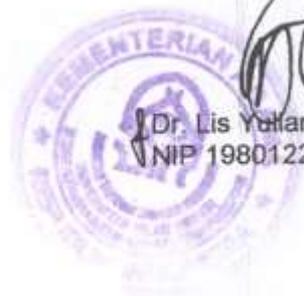
- Nama : Indah Sri Agustina
NIM : 1920500070
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 004 Sihepeng**".

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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 198012242006042001



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 004 SIHEPENG
KECAMATAN SIABU



Alamat : Jln. Lintas Medan-Padang, Desa Sihepeng, Kecamatan Siabu
NPSN : 10208028 NSS : 101071501004 Email : sdnegeri004sihepeng@gmail.com

Sihepeng, 17 Oktober 2023

Nomor : 422 /159/ SD / 2023
Lampiran : -
Hal : Pelaksanaan Riset
Penyelesaian Skripsi

Kepada ;
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary
Di

Padangsidempuan

Yang terhormat,

Kepala UPTD SD Negeri 004 Sihepeng Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal menerangkan
sebagai berikut :

Nama : Indah Sri Agustina
NIM : 1920500070
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan riset di UPTD SD Negeri 004 Sihepeng sesuai dengan judul ; "Penerapan Model
Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta
Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 004 Sihepeng".

Sehubungan dengan itu, demikianlah surat ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala UPTD SD NEGERI 004 SIHEPENG



Hi. FITRI HARTATI PULUNGAN, S.Pd.
NIP. 19751017 199611 2 001





