

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*  
DENGAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS III  
DI SDN 200402 PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**YULIDA SARI  
NIM. 2020500160**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

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

**2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*  
DENGAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS III  
DI SDN 200402 PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

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

**Oleh  
YULIDA SARI  
NIM. 2020500160**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*  
DENGAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS III  
DI SDN 200402 PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**YULIDA SARI  
NIM. 2020500160**

**PEMBIMBING I**

**Dra. Asnah, M.A.  
NIP. 196512231991032001**

**PEMBIMBING II**

**Yenni Khairani Lubis, M.Sc.  
NIP. 199208152022032003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

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

**2024**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
a.n Yulida Sari

Padangsidempuan, 22 Juli 2024  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
Di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n. Yulida Sari yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III Di SDN 200402 Padangsidempuan" maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan.

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

PEMBIMBING I



Dra. Asnah, M.A.  
NIP. 196512231991032001

PEMBIMBING II



Yenni Khairani Lubis, M.Sc.  
NIP. 199208152022032003

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III Di SDN 200402 Padangsidempuan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari mendapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku,

Padangsidempuan, 22 Juli 2024  
Pembuat Pernyataan



Yulida Sari

NIM. 2020500160

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulida Sari

NIM : 2020500160

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : PGMI

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul " Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III Di SDN 200402 Padangsidempuan" beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 27 Juli 2024

Pembuat Pernyataan



Yulida Sari

NIM. 2020500160

**SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulida Sari  
NIM : 2020500160  
Semester : VIII (Delapan)  
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Sabungan Jae

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidimpuan, 22 Juli 2024  
Pembuat Pernyataan



Yulida Sari  
NIM. 2020500160



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

**DEWAN PENGUJI**

**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Yulida Sari  
NIM : 2020500160  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas III di SDN 200402 Padangsidempuan

Ketua

Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd.  
NIP. 19710424 199903 1 004

Sekretaris

Asriana Harahap, M. Pd  
NIP. 199409212020122009

Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd.  
NIP. 199409212020122009

Anggota

Asriana Harahap, M. Pd  
NIP. 19710424 199903 1 004

Dra. Asnah, M. A  
NIP. 196512231991032001

Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 197707262003122001

PelaksanaanSidangMunaqasyah

Di

:Ruang Sidang FTIK Lantai 2

Tanggal

:24 Juli 2024

Pukul

:08.00 WIB s/d Selesai

Hasil/Nilai

: Lulus/82,5(A)

Indesk Prediksi Kumulatif

: 3,729

Predikat

: Pujian





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

**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III di SDN 200402 Padangsidempuan  
Nama : Yulida Sari  
NIM : 2020500160  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

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



Padangsidempuan, 10 Juli 2024  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Yulida, M.Si  
NIP. 197209202000032002

## ABSTRAK

Nama : Yulida Sari  
Nim : 2020500160  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III DI SDN 200402 Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas III. Hal ini diakibatkan karena pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi sementara siswa duduk menerima secara pasif materi yang di ajarkan sehingga siswa cenderung diam dan kurang berani menyatakan gagasannya dan guru tidak menggunakan media pembelajaran ataupun games yang dapat memancing minat belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka peneliti menerapkan model pembelajaran team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas III di SDN 200402 Padangsidempuan. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana dengan penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas III SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidempuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 200402 Padangsidempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Siklus pertama dilakukan dengan 2 kali pertemuan sedangkan siklus kedua dilakukan dengan satu kali pertemuan. Dalam setiap siklus terdapat perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen. Sedangkan observasi digunakan untuk melihat aktivitas belajar siswa dengan mengimplementasikan model serta metode tersebut. Melalui penelitian yang dilakukan hasil belajar siswa meningkat yaitu, pra siklus dengan nilai rata-rata 59,29 dengan presentase ketuntasan 21,43%, pada siklus 1 pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 63,57 dan persentase ketuntasan sebesar 35,71% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 dari 14 orang siswa. Pada siklus 1 pertemuan ke II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,71 dengan persentase ketuntasan 64,26% dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 dari 14 orang siswa. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kelas mencapai 80,71 dengan persentase ketuntasan 92,86% dan jumlah siswa yang tuntas mencapai 13 dari 14 orang siswa. Sehingga penelitian dikatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebesar 90%.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT, Metode Eksperimen, Hasil Belajar, IPA.

## ABSTRACT

*Name : Yulida Sari  
Student ID : 2020500160  
Thesis Title : Implementation of the Team Games Tournament Learning Model with the Experimental Method to Improve Student Learning Outcomes in Science Subjects for 3rd Grade at SDN 200402 Padangsidimpuan*

*This research is motivated by the low learning outcomes of students, particularly in science subjects in 3rd grade. This issue arises because, during the learning process, the teacher predominantly explains the material while the students passively receive the taught content, leading them to remain silent and hesitant to express their ideas. Additionally, the teacher does not use learning media or games that could stimulate students' interest in learning, resulting in their lack of active participation in the learning process and, consequently, poor learning outcomes. To improve student learning outcomes, the researcher applied the Team Games Tournament learning model to enhance student learning outcomes in science subjects for 3rd grade at SDN 200402 Padangsidimpuan. The research question is: how can the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model with the experimental method improve science learning outcomes in 3rd grade at SD Negeri 200402 Sabungan Jae, Padangsidimpuan? The objective of this research is to determine whether the Team Games Tournament learning model with the experimental method can improve student learning outcomes in science subjects for 3rd grade at SD Negeri 200402 Padangsidimpuan. This research is a classroom action research (CAR) consisting of 2 cycles. The first cycle was conducted over 2 meetings, while the second cycle was conducted in one meeting. Each cycle includes planning, action, observation, and reflection. The data collection instruments used in this research are tests and observations. Tests are used to measure student learning outcomes using the Team Games Tournament learning model with the experimental method, while observations are used to monitor student learning activities when implementing the model and method. Through the conducted research, student learning outcomes improved: in the pre-cycle with an average score of 59.29 and a mastery percentage of 21.43%; in cycle 1, meeting 1, with an average score of 63.57 and a mastery percentage of 35.71%, with 5 out of 14 students achieving mastery. In cycle 1, meeting 2, the class average score increased to 70.71 with a mastery percentage of 64.26%, with 9 out of 14 students achieving mastery. Furthermore, in cycle II, meeting 1, the class average score reached 80.71 with a mastery percentage of 92.86%, with 13 out of 14 students achieving mastery. Thus, the research has met the success indicator of 90%.*

*Keywords: TGT Learning Model, Experimental Method, Learning Outcomes, Science.*

## خلاصة

اسم : يوليدا ساري  
رقم التسجيل : ٢٠٢٠٥٠٠١٦٠:  
عنوان الأطروحة : تطبيق نماذج التعلم تيام عاميس توورنامينت (تعت) باستخدام الأساليب التجريبية لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدروس عنف فصل III سدن ٢٠٠٤٠٢ پادانغسيديمپوان.

الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج التعلم لدى الطلاب، وخاصة في المواد الدراسية عنف في الفصل الدراسي III. وذلك لأنه أثناء عملية التعلم يقوم المعلم بشرح المزيد من المادة بينما يجلس الطلاب بشكل سلبي يتلقون المادة التي يتم تدريسها بحيث يميل الطلاب إلى الصمت وأقل جرأة في التعبير عن أفكارهم ولا يستخدم المعلم وسائل التعلم أو الألعاب التي يمكنها إثارة اهتمام الطلاب بالتعلم بحيث يكون الطلاب أقل نشاطاً في التعلم وبالتالي تكون نتائج تعلم الطلاب منخفضة. لتحسين نتائج تعلم الطلاب، يطبق الباحثون نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدروس عنف فصل III سدن ٢٠٠٤٠٢ پادانغسيديمپوان. وتتمثل صياغة مشكلة البحث في كيفية تطبيق نموذج التعلم تيام عاميس توورنامينت (تعت) استخدام الأساليب التجريبية يمكن أن يحسن نتائج التعلم عنف فصل III سدن ٢٠٠٤٠٢ پادانغسيديمپوان سابونعان جاي پادانغسيديمپوان. الهدف من هذا البحث هو معرفة ما هو نموذج التعلم تيام عاميس توورنامينت استخدام الأساليب التجريبية يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في التعلم عنف فصل III سدن ٢٠٠٤٠٢ پادانغسيديمپوان. هذا النوع من البحث هو البحث العملي في الفصل الدراسي (PTK) والذي يتكون من دورتين. تم تنفيذ الدورة الأولى باجتماعين بينما تم تنفيذ الدورة الثانية باجتماع واحد. في كل دورة هناك تخطيط وعمل وملاحظة وتفكير. وأدوات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاختبارات والملاحظات. تُستخدم الاختبارات لقياس نتائج تعلم الطلاب باستخدام نماذج التعلم (بتك) تيام عاميس توورنامينت بالطرق التجريبية. وفي الوقت نفسه، يتم استخدام الملاحظة لرؤية أنشطة تعلم الطلاب من خلال تنفيذ هذه النماذج والأساليب. من خلال البحث الذي تم إجراؤه، زادت نتائج تعلم الطلاب، وهي مرحلة ما قبل الدورة بمتوسط درجات ٥٩,٢٩ ونسبة إنجاز ٢١,٤٣٪، وفي الدورة الأولى لقاء ١ بمتوسط درجات ٦٣,٥٧ ونسبة إنجاز ٣٥,٧١٪ مع العدد من الطلاب الذين أكملوا كان ٥ من أصل ١٤ طالبا. وفي الدورة الأولى من اللقاء الثاني ارتفع متوسط درجات الفصل إلى ٧٠,٧١ بنسبة إنجاز ٦٤,٢٦٪، وكان عدد الطلاب الذين أتموا الدراسة ٩ من أصل ١٤ طالبا. وفي الحلقة الثانية اللقاء الأول بلغ متوسط درجات الفصل ٨٠,٧١ بنسبة إنجاز ٩٢,٨٦٪، وبلغ عدد الطلاب الذين أكملوها ١٣ من أصل ١٤ طالبا. لذا يمكن إجراء البحث لأنه حقق مؤشر النجاح وهو ٩٠٪.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم تعت ، الطريقة التجريبية، نتائج التعلم، عنف.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan, dan kesempatan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhamad SAW, yang telah membawa petunjuk dan hidayah untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III di SDN 200402 Padangsidempuan”**. Disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN SYAHADA) Padangsidempuan dan juga dengan harapan bermanfaat buat kita semua.

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

1. Ibu Dra. Asnah, M.A. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Yenni Khairani Lubis, M.Sc. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Mhd. Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Bapak kepala perpustakaan serta pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk memperoleh buku-buku dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu selaku Kepala Sekolah dan Ibu selaku wali kelas III SDN 200402 Padangsidempuan beserta staf pengajar dan karyawan yang telah banyak membantu dan memberi izin untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi.
9. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda Ahmad Rizal Siregar dan Ibunda tercinta Netty serta adik yang selalu memberi dukungan Adi Ashari Siregar dan Abdul Rahman Siregar, beserta keluarga yang senantiasa memotivasi penulis

dan memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.

10. Teman yang selalu memberi dukungan Nurjannah Minta Ito Siagian, Dama Tussaddiah Nasution, Riski Adrian Nasution, serta teman-teman seperjuangan khususnya PGMI UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Angkatan 2020.

Dengan penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT, dan tercatat dengan amal shalih. Namun demikian kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan perubahan kearah yang lebih baik di masa yang akan datang. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal aalamiin.

Padangsidempuan, 03 Juni 2024

Penulis

Yulida Sari

2020500160

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Batasan Istilah.....	8
E. Perumusan Masalah.....	10
F. Tujuan Penelitian .....	10
G. Manfaat Penelitian .....	10
1. Manfaat Teoritis .....	10
2. Manfaat Prakris.....	11
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
A. Landasan Teori.....	13
1. Hasil Belajar .....	13
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
a.Faktor Internal .....	14
b.Faktor Eksternal .....	15
3. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	15
a.Kelebihan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	17
b.Kekurangan model pembelajaran <i>Teams Games Tournamen</i> ...	17
4. Metode Eksperimen.....	18
5. Pembelajaran IPA .....	21
6. Perubahan Energi.....	22
B. PenelitianTerdahulu .....	25
C. Hipotesis Tindakan .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	29
C. Latar dan Subjek Penelitian .....	30
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	31



E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian .....	32
F. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Analisis Data Prasiklus .....	37
B. Pelaksanaan Siklus I .....	41
C. Pelaksanaan Siklus II .....	57
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	65
E. Keterbatasan Penelitian.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 :Nilai Ulangan Harian Siswa.....	3
Tabel 2.1: Sintaks Model Pembelajaran TGT .....	17
Tabel 3.1 : Nama-nama Siswa Kelas III SDN 200402 Padangsidempuan.....	31
Tabel 4.1 : Deskripsi Nilai Tes Awal (Pra-Tindakan) .....	38
Tabel 4.2 : Persentase Kemampuan Siswa Pra Siklus .....	39
Tabel 4.3 : Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I .....	46
Tabel 4.4 : Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I pertemuan II .....	54
Tabel 4.5 : Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II Pertemuan .....	63
Tabel 4.6: Perbandingan Persentase Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus Siklus I Pertemuan 1 Dan 2 dan Siklus II Pertemuan 1 .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 perubahan energi listrik menjadi energi panas.....	23
Gambar 2.2 perubahan energi angin menjadi energi gerak.....	23
Gambar 2.3 perubahan energi kimia menjadi energi panas.....	24
Gambar 2.4 perubahan energi gerak menjadi energi bunyi.....	24
Gambar 2.5 perubahan energi listrik menjadi energi gerak.....	25
Gambar 3.1 Model PTK Kurt Lewin.....	30
Gambar diagram 4.1 Presentase Ketuntasan Tes Kemampuan Awal.....	39
Gambar Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	45
Gambar Diagram 4.3 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	47
Gambar Diagram 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II.....	53
Gambar Diagram 4.5 Persentase Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	55
Gambar Diagram 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	62
Gambar Diagram 4.7 Persentase Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 2 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 3 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 4 Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 5 Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 6 Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 7 RPP Siklus 1 Pertemuan ke 1
- Lampiran 8 RPP Siklus I Pertemuan ke 2
- Lampiran 9 RPP Siklus II Pertemuan ke 1
- Lampiran 10 Soal Tes Siklus 1 Pertemuan 1
- Lampiran 11 Soal Tes Siklus 1 Pertemuan II
- Lampiran 12 Soal Tes Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 13 Jadwal Penelitian
- Lampiran 14 Dokumentasi

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan media yang mempunyai pengaruh besar dalam sukses tidaknya negara<sup>1</sup>. Dalam perundang-undangan tentang sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.<sup>2</sup>

Mengajar merupakan usaha guru untuk menciptakan dan merancang proses pembelajaran untuk menjadikan siswa itu aktif sehingga memiliki kompetensi sesuai dengan yang di harapkan.<sup>3</sup> Dalam proses belajar mengajar akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik serta seperangkat peranan lainnya yang dapat membantu berlangsungnya proses belajar mengajar yang efektif.

---

<sup>1</sup> Asriana Harahap, “Implementasi Nilia-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD IT Darul Hasan Padangsidimpuan”, *dalam jurnal pendidikan madrasah ibtdaiyah*, Vol. 1, No. 1,2018, hlm. 22.

<sup>2</sup> Dasi, P., Bai. B., Sholeh. H., Ratna. S. D.” Pengertian Pendidikan”,*dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling*,Vol. 4, No.6, 2022, hlm. 1911-1912.

<sup>3</sup> Fauzan, Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis. *Microteaching di SD/MI* (jakarta: Kencana, 2020), hlm. 1.

Para ahli Pendidikan dan pembelajaran IPA menyatakan bahwasanya pembelajaran ipa itu melibatkan siswa dalam berbagai ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.<sup>4</sup> IPA merupakan mata pelajaran wajib di SD/MI yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar. Pembelajaran IPA di SD/MI diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Proses pembelajaran IPA disekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA yang sebenarnya bukan merupakan menghafal kata-kata, melainkan merupakan hasil asosiasi dari pengalaman-pengalaman, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya bukan hanya mengetahuinya.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan. Pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi sementara siswa duduk menerima secara pasif

---

<sup>4</sup> Hisbullah dan Nurhayati. S, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Aksara Timur, 2018), hlm. 4.

<sup>5</sup> Sigit Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI," *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1, No. 1 (May 31, 2018): hal. 112.

<sup>6</sup> Widdy Sukma Nugraha, "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD dengan Menggunakan Model Problem Based Learning," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 10, no. 2 (July 26, 2018): hal. 115.

materi yang di ajarkan sehingga siswa cenderung diam dan kurang berani menyatakan gagasannya dan guru tidak menggunakan media pembelajaran ataupun games yang dapat memancing minat belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang seharusnya di dalam pembelajaran harus terjadi timbal balik antara guru dan siswa.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari wali kelas III di SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, sebab masih banyak dari jumlah siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Bahwa dari 15 jumlah siswa hanya terdapat 5 siswa yang mencapai nilai KKM dan 10 siswa tidak memenuhi nilai KKM.<sup>8</sup> Adapun nilai KKM untuk pelajaran IPA di kelas III SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan adalah 70, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas III SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
1	< 70	Belum Tuntas	10	66,7%
2	≥70	Tuntas	5	33,3 %
			15	

Sumber: Guru wali kelas III SDN 200402 Sabungan Jae

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya tindakan yang tepat agar proses kegiatan belajar mengajar mampu mencapai tujuan pembelajaran. pembelajaran IPA di sekolah dasar memerlukan model pembelajaran tertentu yang dapat merancang motivasi siswa untuk aktif

<sup>7</sup> Observasi, kelas III SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan (20 Oktober 2023)

<sup>8</sup> Romaida, Wali kelas III, SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan (20 Oktober 2023).

belajar agar materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam artian apabila suatu pembelajaran IPA diajarkan dengan metode yang menarik, maka materi tersebut akan mudah di ingat oleh siswa. salah satu hal yang menyenangkan dan menarik bagi siswa adalah permainan. permainan yang dimaksud merupakan permainan akademik yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan temuan masalah yang diperoleh maka perlu adanya perbaikan terhadap proses pembelajaran, oleh karena itu menurut peneliti salah satu solusi yang dapat digunakan adalah Menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Metode Eksperimen dalam pembelajaran. Model pemberajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen ini cukup efektif digunakan karena penerapannya yang mudah untuk diterapkan, yang melibatkan seluruh aktivitas siswa untuk bekerjasama dalam memecahkan masalah, langsung mencoba tentang suatu hal dan mengamati perubahahan yang terjadi terutama pada materi perubahan energi. Sehingga siswa dapat memahami materi yang dan dapat mengingat dalam waktu yang relatif lama yang dapat meningkatkan hasil belajar sisiwa.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan.<sup>9</sup> Model pembelajaran ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan

---

<sup>9</sup> Musdalipa, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga* (Sumatra Barat: Mitra Candekia Media, 2022), hal. 4.



kelompok belajar, melakukan permainan, melakukan pertandingan dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi, dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat membentuk siswa untuk bekerja sama, tolong menolong, dan aktif dalam menjawab tantangan yang telah diberikan guru.

Metode eksperimen merupakan suatu cara penyajian mata pelajaran dimana siswa secara aktif mengalami dan membuktikan sendiri apa yang sedang dipelajarinya.<sup>10</sup> Melalui metode ini siswa secara total dilibatkan dalam melakukan sendiri, membuktikan dan menarik sebuah kesimpulan tentang suatu objek.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman kegiatan pembelajaran. Sejumlah pengalaman atau hasil yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.<sup>11</sup> Hasil belajar siswa biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

Penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) sudah diterapkan oleh beberapa peneliti seperti, menurut hasil penelitian

---

<sup>10</sup> Yuliana Subekti dan Ariswan Ariswan, "Pembelajaran Fisika dengan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar kognitif dan Keterampilan Proses Sains," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 2 (October 3, 2016): hlm. 252.

<sup>11</sup> Etyo Abtasya Nabillah dan Agung Prasadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *dalam jurnal homepage*, 2019, hlm. 660.

oleh Wahyu Astuti dan Firosalla Kristin 2018 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. Keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase pada pra siklus 28,20%, siklus I 58,97% dan siklus II menjadi 71,79%. Hasil belajar ranah kognitif pra siklus 61,54%, pada siklus I menjadi 82,05% dan pada siklus II menjadi 92,31%.<sup>12</sup> Dari hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N Tegalgrejo 01.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Juni Antari dan Nyoman Kusmariyatni 2023 dengan judul Penerapan Model TGT Berbantu Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Hasil penelitian ini menunjukkan persentase rata-rata hasil belajar IPA pada siklus I adalah 71% berada pada kriteria sedang dan pada siklus II adalah 87.9% berada pada kriteria tinggi. Dengan demikian, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa secara klasikal meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 16.9%. Selanjutnya, banyaknya siswa yang memperoleh skor 85 pada siklus I adalah 53.1% (17 siswa) dari 32 siswa dan pada siklus II adalah 81.2% (26 siswa) dari 32 siswa memperoleh skor 85. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 16.9%.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (October 20, 2018): hlm. 161.

<sup>13</sup> Vinanda Zulfira, Evita Anggereini, and Ali Sadikin, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari: The Effect of Application of Cooperative Learning

Dari hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IVB SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas III SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidempuan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi, antara lain:

1. Saat proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi sementara siswa duduk menerima secara pasif materi yang di ajarkan sehingga siswa cenderung diam dan kurang berani menyatakan gagasannya.
2. Guru tidak menggunakan media pembelajaran ataupun games yang dapat memancing minat belajar siswa.
3. Hasil belajar IPA siswa kelas III masih tergolong rendah, sebab masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan pada penelitian ini hanya di batasi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen di kelas III SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidempuan.

#### **D. Batasan Istilah**

Batasan istilah pada penelitian ini bertujuan agar tidak terjadi kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah variabel yang ada pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok-kelompok sehingga siswa dituntut untuk dapat berfikir dan bertanggung jawab secara mandiri dan kelompok dalam suasana yang menyenangkan dengan melaksanakan kegiatan turnamen.<sup>14</sup> Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa.
2. Metode eksperimen merupakan suatu cara mengajar, dimana siswa melakukan sesuatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru.<sup>15</sup> metode eksperimen disebut juga dengan percobaan. Metode eksperimen sangat cocok

---

<sup>14</sup> Vinanda Zulfira, Evita Anggereini, and Ali Sadikin, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari: The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) on Biology Learning Outcomes on Biodiversity Materials At the Batang Hari 1 High School," *BIODIK* 5, no. 3 (December 30, 2019) hlm. 273–85.

<sup>15</sup> Ratna Juita, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko," *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education* 1, no. 1 (January 4, 2019): hlm. 43.

digunakan pada pembelajaran ipa karena sesuai dengan konsep ipanya yaitu mencoba dan bereksperimen, sehingga siswa mengetahui dan memahami secara langsung materi yang di ajarkan.

3. Hasil Belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Adapun hasil belajar yang akan diteliti pada penelitian ini adalah terkait dengan hasil belajar aspek kognitif menurut Taksonomi Bloom yang direvisi dalam (Syafriyanto) kemampuan mulai dari level kognitif terdiri atas enam tingkat mulai dari level C1 (Mengingat),C2 (Memahami),C3 (Mengplikasi), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), hingga level C6 (Mencipta)<sup>16</sup>
4. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peistiwa yang terjadi di alam dengan menggunakan observasi, ekspeimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar.<sup>17</sup> Pembelajaran IPA di SD/MI harus melibatkan siswa dalam berbagai ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal ini disebabkan karena IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi

---

<sup>16</sup> Syafriliyanto And Taufik Rahman, "Model Guided Inquiry Dan Guided Discovery Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Smp," Preprint (Ina-Rxiv, October 15, 2019): hlm: 51.

<sup>17</sup> Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri pada Siswa SD," dalam *Jurnal Ilmiah Guru "cope"* no. 01 (2014): hlm. 51.

kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi.<sup>18</sup>

#### **E. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah penelitian adalah: Apakah dengan menggunakan Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas III SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan?

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

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 200402 Padangsidimpuan.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat memenuhi manfaat teoritis dan manfaat secara praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan, khususnya bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

---

<sup>18</sup> Hisbullah dan Nurhayati Selvi, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar (Makasar: Aksara Timur, 2018), hlm. 4-5.

b. Untuk mendukung teori sebelumnya, sebagai sumber informasi dan bahan perbandingan bagi peneliti yang mempunyai permasalahan yang relevan dengan penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pembelajaran menarik dan bermakna bagi siswa melalui penggunaan model pembelajaran TGT dengan menggunakan metode eksperimen.
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidempuan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan metode eksperimen.

### b. Bagi Guru

- 1) Mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dengan metode eksperimen.
- 2) Memberikan masukan bagi guru bahwa model pembelajaran *team games tournament* dengan metode eksperimen dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Hasil peneliti di harapkan dapat mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan model *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen.
- 2) Mendapatkan pengalaman langsung terhadap pelaksanaan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *team games*

*tournamen* dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

#### **H. Indikator Tindakan**

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan perolehan nilai hasil belajar siswa yang mencapai KKM yaitu sebesar 70. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebanyak 90% dari jumlah total siswa mencapai nilai KKM.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengakuan belajarnya. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai sebab akibat dari perubahan belajar yang di amati melalui penampilan siswa atau *laerner's performance*.<sup>19</sup> pada hakikatnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar, berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam (Teti Nurrita) hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).<sup>20</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik dan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses

---

<sup>19</sup> Husaman, Yuni P., Arina R., dan Puji S., Belajar dan Pembelajaran (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hlm. 18.

<sup>20</sup> Fauzan, Syafrilianto dan Maulana A., Microteaching di SD/MI ( Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 31.

pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Djamarah yaitu:

a. Faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik.

1) Faktor fisiologis, faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu, faktor ini dibedakan menjadi dua macam yaitu keadaan tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang.<sup>21</sup> Jadi kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu begitu juga sebaliknya. Selama proses pembelajaran sedang berlangsung peran fungsi fisiologi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar terutama panca indra. Panca indra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang di terima dan ditangkap oleh manusia.

---

<sup>21</sup> Arsyi Mirdanda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik* (Kalimantan Barat: Yudha English Galeri, 2018), hlm. 38.

- 2) Faktor psikologis merupakan cara yang digunakan untuk mengenali perasaan siswa, mengumpulkan dan menganalisis informasi, merumuskan pikiran dan pendapat serta mengambil tindakan. Faktor psikologis terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.
- b. Faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.
  - 1) Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.
  - 2) Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana, fasilitas, dan guru.<sup>22</sup>

### **3. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran pertama dari Universitas John Hopkins yang pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja.<sup>23</sup>

Model pembelajaran *team games tournamen* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama, dan kemampuan yang berbeda. Dalam model pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain dan berupaya

---

<sup>22</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019, hlm. 662.

<sup>23</sup> Ariswan Usman, Model Pembelajaran Kooperatif, (CV. Azka Pustaka, 2022), hlm. 6.

untuk mengaktifkan semua siswa di dalam kelas.<sup>24</sup> Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa lebih senang belajar.

Teams Games Tournament mengutamakan pada permainan dan kompetensi untuk mencapai ketuntasan belajar. Model pembelajaran ini memberikan peluang kepada siswa untuk lebih santai saat pembelajaran, menumbuhkan rasa jujur, tanggung jawab, kerja sama, kompetensi yang sehat, dan keikutsertaan siswa dalam belajar sehingga menstimulasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Sintaks model pembelajaran Teams Games Tournament yang digunakan dalam penelitian ini adalah langkah-langkah yang dikemukakan oleh Lestari & Yudhanegara (2016) yaitu: (1) Class Presentation, (2) Teams, (3) Games, (4) Tournament, dan (5) Team Recognition. Berikut sintaks model pembelajaran Teams Games Tournament.

**Tabel 2.1**  
**Sintaks Model Pembelajaran TGT<sup>25</sup>**

SINTAKS	DESKRIPSI
<i>Class Presentation</i>	Siswa mendapatkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru.
<i>Teams</i>	Siswa belajar secara berkelompok yang setiap kelompoknya terdiri kurang lebih 4-5 siswa yang heterogen dari segi kemampuan, jenis kelamin, ras dan lainnya.

<sup>24</sup> I Wayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (January 24, 2019): hlm. 78.

<sup>25</sup> Endang Puji Lestari, *Model Pembelajaran Think Pair Share Solusi Menumbuhkan Keberanian Berpendapat* (Lombok Tengah: Pesar Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), hlm. 6.

SINTAKS	DESKRIPSI
<i>Class Presentation</i>	Siswa mendapatkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru.
<i>Tournament</i>	Setiap anggota kelompok bermain secara kompak untuk bertanding dengan anggota kelompok lainnya. Mereka akan bertanding pada meja <i>tournament</i> mereka. Kelompok yang menyelesaikan pertandingan dengan baik akan mendapatkan skor tambahan. Selama tahap ini siswa dengan kemampuan yang berbeda dapat kontribusi dengan tim nya.
<i>Team Recognition</i>	Kelompok dan siswa dengan total skor tertinggi akan diberikan penghargaan oleh guru.

a. Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament*

Adapun kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah:

- 1) Sebagian besar waktu pembelajaran digunakan untuk kegiatan mengerjakan soal.
- 2) Siswa lebih aktif bersosialisasi dengan siswa dan guru,
- 3) Mengutamakan penerimaan individu yang berbeda,
- 4) Hasil belajar siswa lebih baik,
- 5) Lebih sedikit waktu untuk menguasai materi secara mendalam,
- 6) Siswa berperan aktif dalam pembelajaran,
- 7) Meningkatkan motivasi belajar siswa dan
- 8) Meningkatkan cara berpikir, toleransi siswa, dan tingkat kepekaan.

b. Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Adapun kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut adalah:

- 1) kesulitan guru dalam mengelompokkan siswa secara heterogen sesuai kemampuan siswa,
- 2) Beberapa siswa yang kesulitan menjelaskan kepada siswa lain.<sup>26</sup>

#### **4. Metode Eksperimen**

Pada hakekatnya metode pembelajaran eksperimen adalah metode pembelajaran yang dalam penerapannya siswa melakukan percobaan secara langsung, siswa melakukan percobaan akan materi yang ia pelajari, dalam melakukan percobaannya siswa di bimbing oleh guru, disini guru hanya sebagai fasilitator, agar proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran eksperimen berjalan lancar<sup>27</sup>. Selama melakukan percobaan, siswa tidak lupa mencatat hal hal yang penting yang terjadi pada saat percobaan berlangsung, serta tidak lupa mencatat hasil dari percobaannya tersebut, kemudian siswa menyampaikan hasil dari percobaannya di dalam kelas.

Metode eksperimen merupakan metode yang memberikan kesempatan pada anak untuk lebih bereksplorasi dalam kegiatan pembelajaran. Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang

---

<sup>26</sup> Astuti dan Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA", dalam Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Volume 3 , No. 3, 2018, hlm 157.

<sup>27</sup> Tri Wahyuningsih, Metode Eksperimen Sukses Pembelajaran Matematika,(Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2023), hlm. 24.

dipelajari.<sup>28</sup> Dengan menggunakan metode eksperimen anak dapat menemukan sesuatu hal yang baru dengan pengalamannya sendiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran yang memungkinkan anak melakukan percobaan sendiri untuk membuktikan suatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebelum melaksanakan metode eksperimen dalam pembelajaran IPA sebagai berikut:

- a. Merumuskan dengan jelas kecakapan dan keterampilan apa yang diharapkan dicapai oleh siswa sesudah percobaan itu dilakukan.
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui percobaan ini.
- c. Menyiapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan selama percobaan berlangsung. Pertimbangkan dengan sungguh-sungguh, apakah alat dan bahan mudah didapatkan, apakah sudah dicoba terlebih dahulu, agar dalam pelaksanaan percobaan tidak gagal.
- d. Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam percobaan.
- e. Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan, agar percobaan dapat diselesaikan tepat waktu.

---

<sup>28</sup> Fajar Farham Hikam and Erwin Nursari, "Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia Dini," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, December 30, 2020, hlm. 38–49.

- f. Sebelum percobaan dilaksanakan, guru hendaknya memperkenalkan alat dan bahan serta fungsinya dalam percobaan nanti, serta mengkomunikasikan kepada siswa langkah-langkah kerjanya untuk menghindari kesalahan fatal yang mungkin dilakukan oleh siswa dalam percobaan nantinya.
- g. Guru hendaknya menentukan apakah percobaan nantinya dilaksanakan secara berkelompok atau perorangan, dan juga menentukan tempat pelaksanaannya, didalam atau di luar kelas.
- h. Selama percobaan dilakukan guru hendaknya mengecek hal-hal sebagai berikut:
  - 1) Apakah alat-alat dan bahan yang akan digunakan sudah lengkap dan ditempatkan pada posisi baik oleh para siswa?
  - 2) Apakah keterangan-keterangan yang diberikan oleh guru dapat didengar dan dipahami oleh semua siswa?
  - 3) Apakah para siswa melakukan percobaan dengan mengikuti prosedur petunjuk pelaksanaan percobaan?
  - 4) Apakah semua siswa terlibat aktif dalam pelaksanaan percobaan?
  - 5) Apakah para siswa dapat menarik kesimpulan dari hasil percobaannya?
  - 6) Menetapkan rencana untuk menilai kemajuan siswa. Hal ini perlu diadakan sesudah eksperimen berlangsung<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Rismawati, Ratman dan Andi, "Penerapan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Panas pada Siswa Kelas IV SDN No.1 Balukang 2" dalam Jurnal Kreatif Tadulako Online, Volume 4, No. 1, hlm. 202.



## 5. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA menurut para ahli harus melibatkan siswa dalam berbagai ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.<sup>30</sup> Hal ini disebabkan karena IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung yang mengembangkan keterampilan siswa, memperoleh kemampuan memahami lingkungan alam melalui proses penyelidikan dan praktik, meningkatkan keterampilan, pemahaman mendalam untuk menguasai IPA.<sup>31</sup>

Pembelajaran IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga memiliki kompetensi dalam memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan, sehingga dapat membantu mereka untuk memperoleh keterampilan dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap IPA.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Hisbullah and Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, hlm. 4-5.

<sup>31</sup> Syafrilianto, "Hubungan Antara Levels of Inquiry (LoI) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA," *Forum Pedagogik* 11 No.2 (2020): hlm. 31.

<sup>32</sup> Syafrilianto, "Hubungan Antara Levels Of Inquiri (LOI) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Ipa," *Forum Paedagogik* 11, no. 1 (June 3, 2020): hlm. 31–42.

## 6. Perubahan Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha (kerja) dan mengalami perubahan.<sup>33</sup> Semakin banyak kerja atau usaha yang kita lakukan maka semakin banyak energi yang kita butuhkan. Ada bermacam-macam bentuk energi, contohnya energi listrik, energi panas, energi kimia, dan energi gerak. Energi-energi tersebut berasal dari sumber energi yang bermacam-macam yaitu matahari, angin, air, dan bahan bakar bio.<sup>34</sup> Adapun contoh perubahan energi yaitu sebagai berikut:

### a. Perubahan energi listrik menjadi energi panas

Perubahan energi listrik menjadi energi panas adalah proses di mana energi listrik diubah menjadi panas sebagai bentuk energi yang dapat digunakan untuk memanaskan objek atau area tertentu.<sup>35</sup> Contohnya Saat kabel setrika diberi aliran listrik maka perlahan-lahan setrika akan berubah menjadi panas, maka dari perubahan setrika tersebut merupakan contoh dari perubahan energi listrik menjadi energi panas. Pritiwa serupa juga terjadi pada pemasak nasi listrik.

---

<sup>33</sup>kandi Yamin Widuono, *Energi Dan Perubahannya Untuk Guru SD* (Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) Untuk Program Bermutu, 2018), hlm. 10.

<sup>34</sup> George Everard Kumaat, Virginia Tulenan, and Sary D E Paturusi, "Design and Build an Energy Change Interactive Learning Application for Elementary School Students" 16, no. 3 (2021): hlm. 153.

<sup>35</sup> Suwarsono, *Energi Dan Perubahan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2018), hlm. 53.



**Gambar 2.1 Perubahan energi listrik menjadi energi panas**

**Sumber:** <https://images.app.goo.gl/331pbbG9zk8iB4MW7>

b. Perubahan energi angin menjadi energi gerak

Angin memiliki energi gerak yang dimanfaatkan untuk menggerakkan kincir angin. Angin dimanfaatkan untuk pembangkit listrik. Kincir angin dapat bergerak dengan bantuan dari energi angin. Pertiwa energi angin dapat menggerakkan kincir angin merupakan perubahan energi angin menjadi energi gerak.



**Gambar 2.2 Perubahan energi angin menjadi energi gerak.**

**Sumber:** <https://images.app.goo.gl/namdm5A3vKUtFMck8>

c. Perubahan Energi Kimia Menjadi Energi Panas

Perubahan energi kimia menjadi energi panas, dapat dilihat pada kompor minyak tanah. Sebelum digunakan kompor diisi dengan minyak tanah terlebih dahulu. Kompor dinyalakan dengan api. Timbullah panas, dengan energi panas itu kita dapat memasak.



**Gambar 2.3 Perubahan energi kimia menjadi energi panas**

**Sumber:** <https://images.app.goo.gl/ePGn6z5qz3axv19t8>

d. Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi

Contoh perubahan energi gerak menjadi energi bunyi dapat kita lihat saat seorang pemain drum memainkan alat musik drumnya. Ia menggunakan energi geraknya untuk membunyikan drum.<sup>36</sup>



**Gambar 2.4 Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi**

**Sumber:** <https://images.app.goo.gl/g9qtzZwzWSMvsRhm8>

---

<sup>36</sup>Suwarsono, *Energi Dan Perubahan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2018), hlm. 53.

e. Perubahan energi listrik menjadi energi gerak

Contoh perubahan energi yang lainnya adalah perubahan energi listrik menjadi energi gerak. Contohnya kipas angin, blender, saat menggunakan alat-alat tersebut akan terjadi perubahan energi listrik menjadi energi gerak.



**Gambar 2.5** perubahan energi listrik menjadi energi gerak

Sumber: <https://images.app.goo.gl/kXpjhPw6ZJ2NzorM9>

## B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan yang sudah dilakukan sebelumnya terdiri dari:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, Asep dan Aswarliansyah 2022 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Hasil penelitian diperoleh hasil nilai rata-rata tes awal (pre-test) siswa sebesar 27,57 dan simpangan baku 10,68, sedangkan nilai rata-rata untuk test akhir (post-test) yaitu 75,90 dan simpangan baku sebesar 3.18. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-z dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  yaitu  $Z_{hitung}$  sebesar 9,08 dan  $Z_{tabel}$  sebesar 1,64.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Nurhayati,Asep Sukenda Egok, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar” 6, no. 5 (2022): hlm. 9123.

Jadi, dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada subjek dan objek penelitian selain itu juga pada penelitian yang akan dilakukan peneliti melakukan adanya pembaharuan dengan menggunakan metode eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan Resa Amelia Lubis 2021 dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V MIN 1 Sibolga. Hasil belajar ranah kognitif siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hal ini dapat kita lihat dari data penelitian pada saat pre test nilai rata-rata siswa 63,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 8 persentase ketuntasan klasikalnya 44,4%. Pada post test I nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 73,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 10 orang persentase ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 55,6%. Pada post test II nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 86,3 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang persentase ketuntasan klasikal meningkat

menjadi 83.3.<sup>38</sup> Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MIN 1 Sibolga. persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu menggunakan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian, subjek, objek dan juga adanya pembaharuan yang akan dilaksanakan peneliti dengan menggunakan metode eksperimen.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan.

---

<sup>38</sup> Resa Amelia, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Tea Games Tournament* (TGT) Di Kelas V MIN 1 Sibolga", Skripsi (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2021).

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 200402 Sabungan Jae, Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru, Provinsi Sumatera Utara.

Alasan pemilihan lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terlihat bahwa siswa kelas III belum aktif pada saat pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar siswa masih rendah.
- b. Pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi sementara siswa duduk diam menerima materi sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Adanya keterbukaan dari pihak kepala sekolah terhadap penelitian yang dilaksanakan di SDN 200402 Padangsidempuan.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu Penelitian pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dari tanggal 1 Mei 2024 sampai dengan 6 Juni 2024. Adapun pokok bahasan penelitian ini pada materi energi dan perubahannya.



## **B. Jenis dan Metode Penelitian**

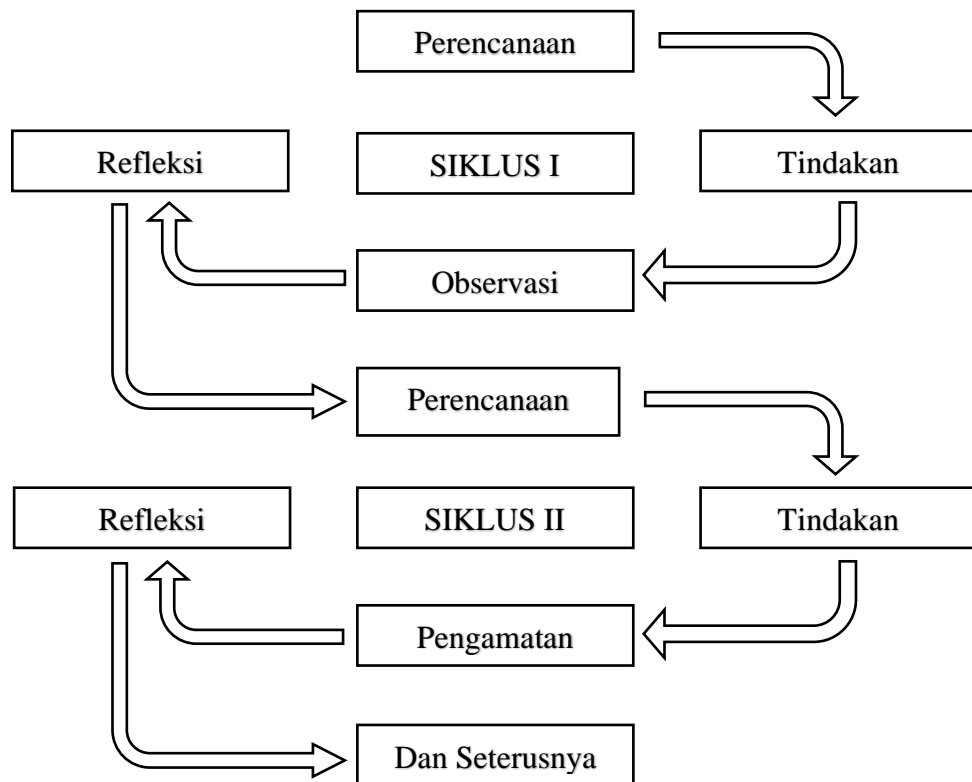
Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah.<sup>39</sup> Penelitian tindakan kelas dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran dengan harapan tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Adapun metode yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif-kuantitatif. Hal ini di dasarkan pada bentuk data yang di peroleh beserta analisisnya. Adapun model yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas ini ialah model Kurt Lewin. Peneliti disini bertindak sebagai guru dan berkolaborasi dengan guru kelas. Adapun bentuk kolaborasi peneliti dengan guru ada dalam beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan materi setiap pertemuan.
2. Menentukan ketuntasan minimum.
3. Menentukan pelaksanaan dan observasi.

---

<sup>39</sup> Ferry,M.F, Maulana.A.L, Abdul, R. & Nashran, A., (2022), Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).



**Gambar 3.1 Model Kurt Lewin**

Sumber: <https://images.app.goo.gl/QDCfdeQfU8hfgRKm9>

### C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar dalam penelitian ini adalah SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan yang memiliki jumlah kelas sebanyak dua belas yang terdiri dari kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 masing-masing kelas terdiri dari dua kelas. Sedangkan subjeknya yaitu siswa kelas III yang berjumlah 15 siswa 7 Laki-laki dan 8 Perempuan.

**Tabel 3.1 Nama-nama siswa kelas III SDN 200402  
Padangsidempuan**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki- laki	Perempuan
1.	Agus Nauli	✓	
2.	Aidil Syaputra	✓	
3.	Amar Rohim	✓	
4.	Amita Riska		✓
5.	Dina Amanda		✓
6.	Dini Amanda		✓
7.	Humairoh Zikni		✓
8.	Imam safii	✓	
9.	Lisma Warni		✓
10.	Muhammad Fais	✓	
11.	Muhammad Riskiana		✓
12.	Nesa pratiwi		✓
13.	Sandika Walsa	✓	
14.	Zuber Ahmad	✓	

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan seluruh data diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kegiatan penelitian dengan menggunakan model penelitian yang berbeda. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar.

##### **1. Lembar Tes hasil belajar**

Soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal pilihan ganda, Soal disusun sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Adapun tes yang diukur pada penelitian ini pada ranah kognitif siswa, meliputi C1, C2, C3, dan C4.

## 2. Lembar Observasi

Lembar observasi terbagi atas lembar observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran. lembar pengamatan kegiatan siswa digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah Model Pembelajaran *team games tournament* (TGT).

### **E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan penelitian di SDN 2000402 Sabungan Jae Padangsidempuan. Penelitian direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian dengan menggunakan beberapa siklus. Perencanaan ini bertujuan apabila dalam siklus I belum mendapatkan hasil maka dilanjutkan dengan siklus II sampai permasalahan dalam penelitian ini berhasil diselesaikan. Rancangan penelitian tindakan kelas pada siklus I adalah sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

- a. Peneliti mempersiapkan waktu dan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa.
- b. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan kepada siswa.
- c. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. Peneliti mempersiapkan media serta lembar kegiatan observasi tentang aktivitas siswa.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan langkah pelaksanaan dari tahap perencanaan. Hal yang akan dilaksanakan yaitu penyampaian materi dan penilaian terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan siswa. Apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam lampiran 7.

## 3. Observasi

Pada tahap pengamatan (observasi) ini dilakukan suatu pengamatan yang berkaitan dengan pelaksanaan terhadap jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan metode eksperimen. Tindakan dan perencanaan yang telah disusun harus benar-benar dilaksanakan dan diobservasi agar dapat memperbaiki hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 200402 Padangsidempuan.

## 4. Refleksi

Pada kegiatan refleksi ini dilakukan kegiatan yang meliputi kegiatan menganalisis, memahami, serta membuat kesimpulan terhadap jalannya proses pembelajaran yang diperoleh dari hasil pengamatan. Setelah menganalisis hasil belajar serta aktivitas siswa, maka dapat disimpulkan apakah dalam belajarnya siswa sudah mencapai keberhasilan ataupun masih mengalami hambatan dalam belajar. Apabila hasil yang diperoleh belum sesuai maka akan dilaksanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

## 5. Rencana Tindak Lanjut

Rencana tindak lanjut digunakan apabila sudah mendapatkan hasil atau kesimpulan yang di dapat pada analisis data dan setelah melakukan refleksi. Jika tindakan perbaikan belum berhasil menjawab masalah yang terjadi maka hasil analisis data dan refleksi digunakan untuk merencanakan kembali tindakan perbaikan.<sup>40</sup> Jika ini terjadi maka akan terdapat siklus dua penelitian yang langkah-langkahnya tetap sama. siklus ini akan berulang kembali jika pada siklus dua tindakan perbaikan belum berhasil menjawab masalah. Siklus penelitian tindakan kelas akan berakhir, jika perbaikan sudah berhasil dilakukan.

## F. Teknik Analisis Penelitian

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja, seperti yang disarankan oleh data.<sup>41</sup>

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

### 1. Analisis Data Observasi

Data observasi adalah suatu proses pengumpulan data dengan cara mengamati dan merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan dan

---

<sup>40</sup> Indra, Hasan S, dan Rahmdhani, Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2018), hlm. 31.

<sup>41</sup> Misbahuddin, "Analisis Data Penelitian Dengan Statistik (Edisi Kedua)" (Bumi Aksara, 2013), hlm. 32.

pengambilan keputusan<sup>42</sup>. Observasi merupakan pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang telah disaksikan atau diamati oleh peneliti.

## 2. Analisis Data Tes Hasil Belajar

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

### a. Ketuntasan Individu

Analisis ketuntasan individu ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik secara individual dengan ketuntasan kategori pencapaian nilai tuntas atau tidak tuntas. Dikatakan tuntas apabila mencapai nilai KKM atau lebih, dan dikatakan tidak tuntas apabila nilai tidak mencapai KKM.

Data nilai didapatkan dengan menjumlahkan skor yang didapat peneliti dari tes hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NI = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### b. Nilai Rata-rata

Nilai yang diperoleh peserta didik dilakukan penyelesaian sesuai dengan fokus permasalahan dengan mencari rata-rata kelas dengan rumus rata-rata sebagai berikut:

---

<sup>42</sup> Hapsari,P.R dan Vidya Nindhita, “ Observasi: Teori dan Praktek dalam Bidang Psikologi” (Pasuruan: CV Basya Media Utama,2021), hlm. 5.

$$\text{Nilai rata – rata} = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Untuk menganalisis data yang diperoleh maka dilakukan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik di SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidempuan secara individu dan klasikal.<sup>43</sup> Seorang peserta didik dikatakan telah tuntas belajar jika peserta didik tersebut mencapai skor paling sedikit 70% dari total skor.

#### c. Nilai Ketuntasan Klasikal

Dalam penelitian ini terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individual diperoleh dari KKM, yang ditetapkan peserta didik dinyatakan tuntas jika mendapat nilai minimal 70, jika peserta didik mendapat nilai dibawah nilai 70 dinyatakan belum tuntas. Pada penelitian ini disesuaikan dengan rumus KKM yang berlaku, yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100$$

---

<sup>43</sup> Delfanis, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Multicultural Menggunakan Media Vidio Untuk Kelas IV Di SDN 347 Batahan Mandailing Natal,” Skripsi IAIN Padangsidempuan, 2021, hlm. 49-50.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Analisis Data Prasiklus**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu telah bertemu dengan kepala sekolah dan wali kelas III SDN 200402 Padangsidempuan untuk melakukan observasi dan wawancara serta meminta izin untuk melaksanakan penelitian.

Observasi dilakukan selama 3 hari sebelum penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan sekolah dan kelas secara nyata. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai-nilai ulangan harian siswa masih banyak yang belum mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM).
2. Guru belum menerapkan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru karena proses pembelajaran hanya berpusat pada guru yang hanya menjelaskan materi.
4. Minimnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran karena gaya belajar yang monoton.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Observasi, Kelas III SDN 200402 Padangsidempuan (1 mei – 3 mei).

Setelah itu, peneliti memberikan tes kemampuan awal kepada siswa sebanyak 10 soal pilihan ganda pada pembelajaran IPA tentang perubahan energi. Tes diujikan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian. Setelah tes dijawab oleh siswa, peneliti mengumpulkan tes tersebut kemudian peneliti melanjutkan dengan memeriksa soal dan memberikan penilaian terhadap tes awal tersebut. Dari hasil tes awal ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menjawab soal. Berdasarkan hasil tes awal, siswa yang tuntas sebanyak 2 orang siswa dan yang tidak tuntas 12 orang siswa. Berikut adalah tabel hasil penilaian tes pra siklus:

**Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Tes Awal (Pra-Tindakan)**

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1.	Agus Nauli	70	60	Tidak Tuntas
2.	Aidil Syaputra	70	70	Tuntas
3.	Amar Rohim	70	50	Tidak Tuntas
4.	Amita Riska	70	50	Tidak Tuntas
5.	Dina Amanda	70	60	Tidak Tuntas
6.	Dini Amanda	70	60	Tidak Tuntas
7.	Humairoh Zikni	70	70	Tuntas
8	Lisma Warni	70	60	Tidak Tuntas
9.	Muhammad Fais	70	50	Tidak Tuntas
10.	Muhammad Riskiana	70	60	Tidak Tuntas
11.	Nesa Pratiwi	70	70	Tuntas
12.	Nurhabibah	70	50	Tidak Tuntas
13.	Sandika Walsa	70	60	Tidak Tuntas

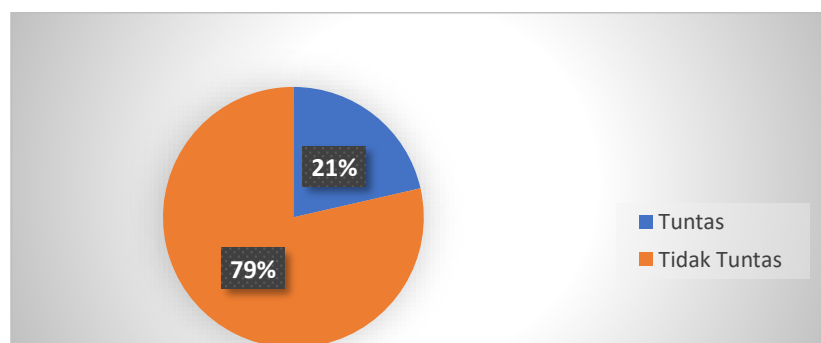
14	Zuber ahmad	70	60	Tidak Tuntas
	Jumlah Nilai	830		
	Nilai rata-rata	59,29		
	Nilai maksimum	70		
	Nilai minimum	50		
	Presentase ketuntasan	21,43%		

Berikut ini ketuntasan klasik kemampuan siswa prasiklus sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Persentase Kemampuan Siswa Pra Siklus**

Siswa yang Tuntas	Persentase Siswa Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa Tidak Tuntas	Rata-rata Kelas
3	21,43%	11	78,57%	59,29

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa sebelum dilaksanakan tindakan siklus I, hanya 2 siswa yang memperoleh batas nilai kriteria ketuntasan minimum dengan persentase 21,43 %. Sementara itu, sebanyak 11 siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum dengan presentase 78,57%. Dari hasil tes tersebut diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 59,29. Sebagaimana yang tercantum dalam gambar di bawah ini:



**Gambar 4.1 Diagram Hasil Siswa Prasiklus**

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa masih tergolong rendah dengan persentase ketuntasan hanya 21% dan persentase yang tidak tuntas sebesar 79%. Tinggi rendahnya grafik hasil belajar ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Dari hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas diketahui bahwa model pembelajaran belum diterapkan dan pembelajaran yang lebih banyak berfokus pada guru, selain model pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses jalannya pembelajaran metode juga turut mengambil peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui penggunaan model dan metode yang efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Sedangkan di kelas III penggunaan model dan metode masih kurang efektif. Oleh karena itu perlu adanya penerapan model dan metode sebagai penunjang proses penyampaian materi pelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga masih diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen yang akan menciptakan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini terdiri atas dua siklus, dimana masing- masing siklus akan

melewati empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

## **B. Pelaksanaan siklus 1**

### 1. Pertemuan ke-1

#### a. Perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I ini dilaksanakan pada 6 Mei 2024 dengan alokasi waktu 2 JP (2 x 35 menit). Adapun materi yang disampaikan adalah materi perubahan energi dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat langkah-langkah yang mendukung pelaksanaan Team Games Tournament dengan Metode Eksperimen, Menyiapkan LKPD, media pembelajaran, peralatan eksperimen yang akan dilakukan dan instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran team games tournament dengan metode eksperimen, tes, dan kunci jawaban tes.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke-1 ini yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

1) Kegiatan Awal

- a) Salam pembuka (guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam)
- b) Guru menanyakan kabar siswa dan berdoa sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas
- c) Guru mengabsen kehadiran siswa
- d) Guru menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran
- e) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat eksperimen.

2) Kegiatan Inti

**Fase 1 *Class Presentation***

- a) Guru memperlihatkan sebuah gambar kepada siswa dan siswa mengamati gambar tersebut untuk merangsang rasa ingin tahu siswa tentang gambar tersebut.
- b) Guru menjelaskan materi tentang perubahan energi
- c) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan eksperimen perubahan energi dan menjelaskan langkah-langkah eksperimen

**Fase 2 *Teams***

Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa, pembagian kelompok belajar dilakukan secara acak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

**Fase 3 *Tournament***

- a) Guru mengarahkan dan menjelaskan fungsi alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan eksperimen perubahan energi kimia menjadi energi gerak
- a) Siswa melakukan eksperimen di meja tournament masing-masing kelompok dengan cara membuat 2 perahu kertas yang mana satu perahu kertas diolesi odol dan satu perahu kertas tidak di olesi odol, kemudian meletakkan kedua perahu kertas tersebut di atas wadah yang berisi air.
- b) Siswa mengamati perubahan yang terjadi pada kedua perahu kertas tersebut.
- c) Kemudian kelompok yang pertama berhasil dalam mencoba eksperimennya mendapat poin tambahan.
- d) Guru membuat games yaitu setiap kelompok akan mendapat beberapa pertanyaan dari guru. Kelompok tercepat yang mengetahui jawabannya akan berlari kedepan menuliskannya pantulis tulis. jika jawabannya benar maka kelompok tersebut mendapat poin.
- e) Setiap kelompok berlomba-lomba dalam mempresentasikan hasil eksperimennya untuk mendapat point tambahan.

**Fase 4 *Team Recognition***

- a) Dari eksperimen yang telah dilakukan kelompok terbaik dalam melakukan eksperimen nya akan mendapat reward dari guru.
- b) Dan kelompok dengan point terbanyak juga mendapatkan reward dari guru.

c) Setelah selesai guru membagikan LKPD kepada siswa.

3) Tahap akhir

a) Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa untuk refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah siswa dapatkan selama belajar

b) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum menutup pembelajaran.

c) Guru mengucapkan salam

c. Tahap mengamati

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada materi perubahan energi. Berdasarkan acuan lembar observasi yang telah disiapkan untuk memperoleh data saat kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen, peneliti mengamati kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran.

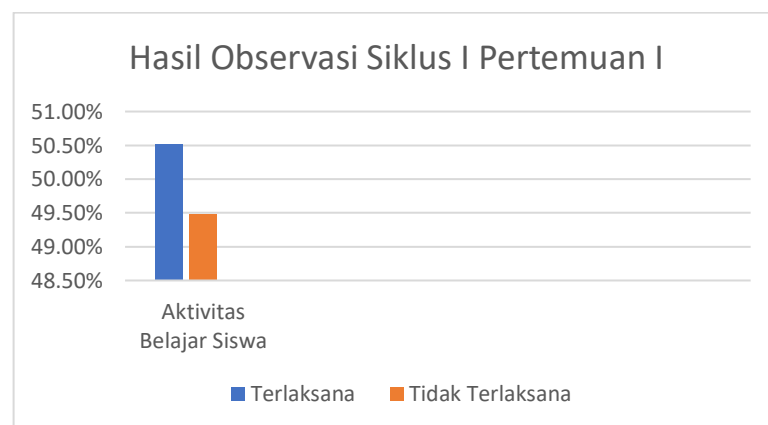
1) Hasil observasi

Melalui observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung siswa sebagian besar memperhatikan penjelasan guru, namun ada beberapa siswa yang masih asik sendiri dan berbicara dengan teman sebangkunya. Antusias siswa terlihat saat guru memberi tahu akan melakukan games tournament dan melakukan eksperimen dalam



pembelajaran, namun antusiasme siswa diiringi dengan suasana yang mulai ribut.

Pada saat memulai game dan eksperimen, suasana kelas mulai ribut karena belum mengerti tentang game dan eksperimen yang diinstruksikan. Ketika game mulai berlangsung suasana terkadang ribut karena saling berdiskusi, namun disini kekompakan siswa dalam kerja kelompok masih kurang kompak dapat dilihat pada saat mereka melakukan eksperimen hanya beberapa siswa yang ikut serta, masih ada siswa yang hanya melihat-lihat kawannya tanpa memberikan bantuan ataupun gagasannya, siswa kurang berani bertanya terkait materi pelajaran yang belum mereka pahami dan pada saat pengerjaan soal tes masih ada siswa yang melihat jawaban kawannya.



**Gambar Diagram 4.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I**

Dari diagram di atas maka diketahui bahwa hasil observasi pada siklus 1 pertemuan pertama masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat melalui persentase beberapa indikator aktivitas siswa. yang masih mencapai 50,51% terlaksana dan 49,49% yang tidak terlaksana, dengan

kriteria kurang baik Jadi hasil dari observasi yang dilakukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran dan akan melaksanakan pertemuan kedua pada siklus I agar mendapat hasil lebih optimal.

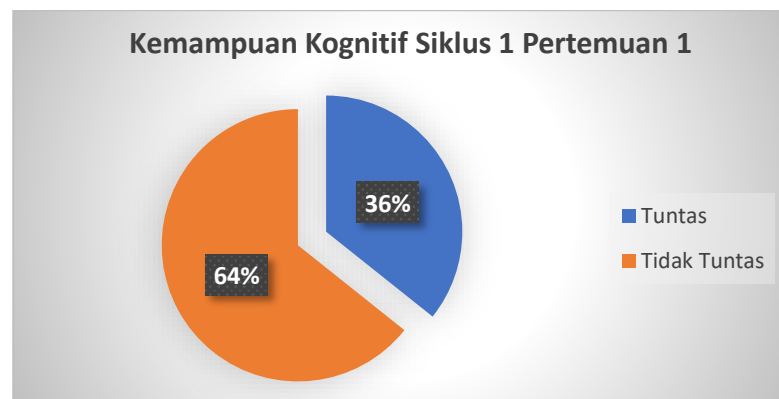
## 2) Hasil Tes

Hasil tes pada siklus pertama, siswa melakukan tes pada akhir setiap pertemuan menggunakan model pembelajaran *team games tournamen* dengan metode eksperimen. Adapun data tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I**

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1.	Agus Nauli	70	70	Tuntas
2.	Aidil Syaputra	70	70	Tuntas
3.	Amar Rohim	70	50	Tidak Tuntas
4.	Amita Riska	70	60	Tidak Tuntas
5.	Dina Amanda	70	60	Tidak Tuntas
6.	Dini Amanda	70	60	Tidak Tuntas
7.	Humairoh Zikni	70	80	Tuntas
8	Lisma Warni	70	70	Tuntas
9.	Muhammad Fais	70	60	Tidak Tuntas
10.	Muhammad Riskiana	70	60	Tidak Tuntas
11.	Nesa Pratiwi	70	80	Tuntas
12.	Nurhabibah	70	50	Tidak Tuntas
13.	Sandika Walsa	70	60	Tidak Tuntas
14	Zuber ahmad	70	60	Tidak Tuntas
	Jumlah Nilai	890		
	Nilai rata-rata	63,57143		
	Nilai maksimum	80		
	Nilai minimum	50		
	Presentase ketuntasan	35,71%		

Berdasarkan tabel diatas, presentase hasil tes siswa siklus I pertemuan pertama dapat dijadikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



**Gambar Diagram 4.3 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I**

Dari diagram terlihat bahwa 5 dari 14 siswa memperoleh nilai tuntas dengan persentase 35,71%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 orang siswa dengan persentase 64,29%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai hasil maksimal sehingga diharapkan dapat meningkat pada pertemuan berikutnya.

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan pertemuan pertama siklus I selesai dilakukan maka dilakukan refleksi. Berdasarkan data siklus I diketahui bahwa pada pertemuan pertama proses pembelajaran belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan dengan presentase ketuntasan sebesar 35,71% dan 64,29% yang tidak tuntas. Pada level kognitif C1 dan C2 siswa sudah bisa menjawab dan memahami soal tes dapat

dilihat pada tabel analisis data tes hasil belajar siswa, akan tetapi siswa masih mengalami kesusahan dalam menjawab tes soal terdapat pada level C3, C4 dikarenakan siswa masih kesusahan dalam memahami soal.

Hal ini dikarenakan selama siklus I pertemuan ke-1, pembelajaran yang telah dilakukan masih terdapat kekurangan dan hambatan, diantaranya masih banyak siswa yang belum paham terkait materi yang di ajarkan dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa, masih ada siswa yang melihat jawaban temannya ketika pengerjaan soal, beberapa siswa masih tidak mau bekerja sama dengan kelompoknya, sehingga tahapan diskusi kelompok belum berjalan efektif, dan dalam melakukan diskusi kelas belum bisa kondusif.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu perbaikan tindakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mengoptimalkan proses pembelajaran seperti:

1. Guru lebih menguasai keterampilan menjelaskan agar siswa paham materi yang dijelaskan guru karena keterampilan menjelaskan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.
2. Guru lebih mampu membimbing siswa agar bekerja sama dengan kelompoknya, supaya diskusi kelompok berjalan dengan efektif.
3. Lebih mengawasi siswa pada saat mengerjakan soal yang diberikan agar tidak ada siswa yang melihat jawaban temannya.

4. Membagi tugas setiap anggota kelompok agar setiap anggota memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing.
5. Guru harus mampu mengkondisikan kelas dengan baik dan menegur peserta didik yang rebut di kelas selama proses pembelajaran berlangsung

Maka peneliti akan memperbaiki dan melanjutkan pada pertemuan kedua. Pembelajaran dilakukan dengan lebih banyak memberikan rangsangan dengan memberikan percobaan praktikum IPA yang lebih menarik agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan guru.

## 2. Pertemuan II

### a. Perencanaan

Tujuan dari perencanaan tindakan siklus I pertemuan kedua adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu, Menyusun rencana pembelajaran, yaitu RPP dengan model pembelajaran team games tournamen dengan metode eksperimen.,Menyiapkan LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas siswa dengan model pembelajaran team games tournamen dengan metode eksperimen, tes, dan kunci jawaban tes.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua ini dilaksanakan pada 14 Mei 2024 dengan alokasi waktu 2 JP (2 x 35 menit).

Adapun materi yang disampaikan adalah materi perubahan energi dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Salam pembuka (guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam)
  - b) Guru menanyakan kabar siswa dan berdoa sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas
  - c) Guru mengabsen kehadiran siswa
  - d) Guru menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran
  - e) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan pada saat melakukan eksperimen
- 2) Kegiatan Inti

#### ***Fase 1 Class Presentation***

- a) Sebelum menjelaskan materi guru memperlihatkan 2 gambar yang berbeda kepada siswa yaitu gambar seorang anak yang sedang main drum dan gambar seorang ibu yang sedang memasak, kemudian siswa mengamati gambar tersebut untuk memancing rasa ingin tahu siswa agar lebih memahami materi.
- b) Masing-masing siswa memberikan jawabannya terkait kedua gambar yang diperlihatkan oleh guru.
- c) Setelah itu guru menjelaskan materi tentang perubahan energi.
- d) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan eksperimen perubahan energi dan menjelaskan langkah-langkah eksperimen.

**Fase 2 Teams**

Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa, pembagian kelompok belajar dilakukan secara acak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

**Fase 3 Tournament**

- a) Guru mengarahkan dan menjelaskan fungsi alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan eksperimen perubahan energi angin menjadi energi gerak.
- b) Eksperimen yang dilakukan harus lebih menarik dari pada eksperimen pada pertemuan pertama yaitu eksperimen dengan cara membuat mobil-mobilan dari botol bekas.
- c) Siswa melakukan eksperimen di meja tournament masing-masing kelompok dengan cara membuat mobil-mobilan dari botol bekas, dengan bantuan balon yang ditiup.
- d) Siswa mengamati perubahan energi yang terjadi pada mobil-mobilan dari botol bekas tersebut.
- e) Kemudian kelompok yang pertama berhasil dalam mencoba eksperimennya mendapat poin tambahan.
- f) Guru membagi tugas pada setiap anggota kelompok.
- g) Guru membuat games yaitu setiap kelompok akan mendapat beberapa pertanyaan dari guru. Setiap anggota kelompok bergilir berlari ke papan tulis untuk menuliskan jawabannya, kelompok tercepat yang benar menuliskan jawabannya ke pantulis tulis akan mendapat poin.

- h) Setiap kelompok berlomba-lomba dalam mempresentasikan hasil eksperimennya untuk mendapat point tambahan.

#### **Fase 4 *Team Recognition***

- a) Dari eksperimen yang telah dilakukan kelompok terbaik dalam melakukan eksperimennya akan mendapat reward dari guru.
  - b) Dan kelompok dengan point terbanyak juga mendapatkan reward dari guru.
  - c) Setelah selesai guru membagikan LKPD kepada siswa.
- 3) Tahap akhir
- a) Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa untuk refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah siswa dapatkan selama belajar.
  - b) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum menutup pembelajaran.
  - c) Guru mengucapkan salam.
- c. Tahap Mengamati (*Observasi*)
- Berdasarkan acuan lembar observasi yang telah disiapkan untuk memperoleh data saat kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen peneliti mengamati kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran.



### 1) Hasil observasi

Melalui observasi yang dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan metode eksperimen pada siklus I pertemuan ke II, siswa sudah mulai terbiasa dengan model dan metode belajar yang digunakan akan tetapi masih ada beberapa anggota kelompok yang masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru, siswa sudah mendengarkan penjelasan guru walaupun masih ada satu dua orang yang masih kurang fokus, siswa yang bertanya terkait materi pelajaran sudah ada walaupun belum maksimal, masing-masing kelompok terlihat antusias untuk melakukan games tournament dan eksperimen, setiap kelompok sudah mulai akrab dan saling membantu dengan teman satu kelompoknya.



**Gambar Diagram 4.4 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I**

Dari diagram di atas maka diketahui bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus 1 pertemuan II sudah meningkat presentase 66,32 sudah terlaksana dan 35,68% belum terlaksana. Namun belum mencapai kriteria yang ingin di capai karena ada beberapa indikator

yang belum tercapai dari hasil observasi tersebut maka akan dilaksanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

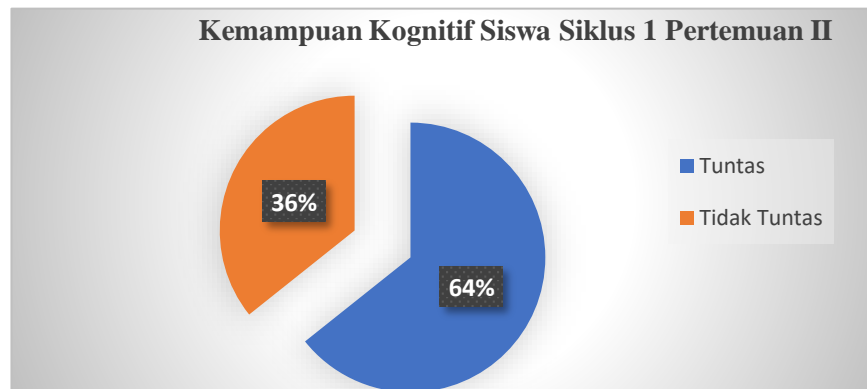
## 2) Hasil Tes

Hasil tes pada siklus pertama pertemuan kedua, siswa melakukan tes pada setiap akhir pertemuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Metode Eksperimen. Adapun data tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Siklus Pertemuan II**

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1.	Agus Nauli	70	80	Tuntas
2.	Aidil Syaputra	70	80	Tuntas
3.	Amar Rohim	70	60	Tidak Tuntas
4.	Amita Riska	70	60	Tidak Tuntas
5.	Dina Amanda	70	70	Tuntas
6.	Dini Amanda	70	70	Tuntas
7.	Humairoh Zikni	70	90	Tuntas
8	Lisma Warni	70	70	Tuntas
9.	Muhammad Fais	70	60	Tidak Tuntas
10.	Muhammad Riskiana	70	70	Tuntas
11.	Nesa Pratiwi	70	90	Tuntas
12.	Nurhabibah	70	60	Tidak Tuntas
13.	Sandika Walsa	70	70	Tidak Tuntas
14	Zuber ahmad	70	70	Tuntas
	Jumlah Nilai	990		
	Nilai rata-rata	70,71429		
	Nilai maksimum	90		
	Nilai minimum	60		
	Presentase ketuntasan	64,29%		

Berdasarkan tabel diatas, presentase hasil tes siswa siklus I pertemuan kedua dapat dijadikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



**Gambar Diagram 4.5 Persentase Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II**

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa 9 dari 14 siswa memperoleh nilai tuntas atau sekitar 64%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 orang siswa atau 36%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai hasil maksimal sehingga diharapkan dapat meningkat pada siklus berikutnya.

#### d. Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan, maka dilakukan tahap refleksi. Berdasarkan data siklus I diketahui bahwa pada pertemuan kedua hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dari 2 orang siswa tuntas dengan persentase 35,71% menjadi 9 orang tuntas dengan persentase 64%. Namun belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan selama siklus I pertemuan ke-II, pembelajaran yang telah dilakukan masih terdapat kekurangan dan

hambatan seperti, hasil belajar siswa yang belum memenuhi indikator yang telah ditentukan karena siswa kurang memahami soal yang diberikan oleh guru, dan masih ada sekitar 5 orang yang masih kesulitan dalam memahami materi dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tuntas 9 orang dan yang tidak tuntas 5 orang. Pada level kognitif C1 dan C2 siswa sudah bisa menjawab dan memahami soal tes dapat dilihat pada tabel analisis data tes hasil belajar siswa, akan tetapi pada pertemuan ke II masih ada beberapa siswa yang masih kesusahan dalam menjawab tes soal pada level kognitif C3, C4 dikarenakan siswa masih kesusahan dalam memahami soal.

Kekompakan siswa juga masih kurang dalam melakukan eksperimen, masih ada sebagian anggota kelompok yang kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, masih ada beberapa siswa yang belum kondusif dalam melakukan eksperimen.

Oleh karena itu, masih perlu adanya suatu perbaikan tindakan dalam proses pembelajaran agar indikator keberhasilan terpenuhi seperti:

1. Pada penjelasan materi guru menggunakan media atau video agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru.
2. Guru harus memantau diskusi kelompok agar siswa tertib dalam mengerjakan diskusi kelompoknya dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing.
3. Guru menambahkan lebih banyak lagi gambar pada soal, agar siswa tertarik untuk menjawab dan lebih paham maksud dari pertanyaan pada soal.

Maka peneliti akan memperbaiki dan melanjutkan pada siklus II. Pembelajaran dilakukan dengan lebih banyak memberikan rangsangan dengan memberikan percobaan praktikum IPA yang berbeda dan menampilkan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa paham dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan guru yang akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa

### **C. Pelaksanaan Siklus II**

#### 1. Pertemuan pertama

##### a. Perencanaan

Sesudah melalui Siklus 1 sebanyak 2 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan metode Eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa walaupun belum mencapai hasil yang maksimal. Perencanaan tindakan kelas siklus II didasarkan pada refleksi siklus pertama. Siklus ini menekankan pada perencanaan yang akan dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan metode Eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan metode eksperimen pada Siklus 2 ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran, yaitu RPP dengan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan metode Eksperimen.
- 2) Menyiapkan LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas siswa dengan model pembelajaran team games tournamen dengan metode eksperimen, tes, dan kunci jawaban tes.

c. Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke-1 ini yang berlangsung pada tanggal 30 juni selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Salam pembuka (guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam)
  - b) Guru menanyakan kabar siswa dan berdoa sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas
  - c) Guru mengabsen kehadiran siswa
  - d) Guru menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran
  - e) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan pada saat eksperimen

## 2) Kegiatan Inti

Tahap inti sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I dilaksanakan tanggal Juni 2024. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah:

### **Fase 1 *Class Presentation***

- a) Guru memperlihatkan 3 buah gambar kepada siswa yaitu gambar anak yang sedang belajar bersama, bermain boneka dan bermain sepak bola, siswa mengamati gambar tersebut untuk merangsang rasa ingin tahu siswa tentang gambar tersebut.
- b) Guru bertanya kepada siswa diantara ke-3 gambar tersebut dimanakah aktivitas yang lebih banyak menggunakan energi.
- c) Guru menjelaskan materi tentang perubahan energi dengan bantuan media gambar dan video agar siswa lebih memahami materi yang di ajarkan oleh guru.
- d) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan eksperimen perubahan energi dan menjelaskan langkah-langkah eksperimen

### **Fase 2 *Teams***

Guru membentuk siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa, pembagian kelompok belajar dilakukan secara acak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

**Tahap 3 *Tournament***

- a) Guru mengarahkan dan menjelaskan fungsi alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan eksperimen perubahan energi air menjadi energi gerak.
- b) Eksperimen yang dilakukan harus lebih menarik dari pada eksperimen pada pertemuan pada siklus II yaitu eksperimen dengan cara membuat mobil-mobilan dari botol bekas.
- c) Siswa melakukan eksperimen di meja tournament masing-masing kelompok dengan mengeksperimenkan kicir air yang terbuat dari stick es krim dan botol bekas.
- d) Siswa mengamati perubahan energi yang terjadi pada kicir air tersebut.
- e) Kemudian kelompok yang pertama berhasil dalam mencoba eksperimennya mendapat poin tambahan.
- f) Guru membagi tugas pada setiap anggota kelompok agar setiap kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.
- g) Guru membuat games yaitu setiap kelompok akan mendapat beberapa pertanyaan dari guru. Setiap anggota kelompok bergilir berlari ke papan tulis untuk menuliskan jawabannya, kelompok tercepat yang benar menuliskan jawabannya ke pantulis tulis akan mendapat poin.
- h) Setiap kelompok berlomba-lomba dalam mempresentasikan hasil eksperimennya untuk mendapat point tambahan.



#### **Fase 4 *Team Recognition***

- a) Dari eksperimen yang telah dilakukan kelompok terbaik dalam melakukan eksperimen nya akan mendapat reward dari guru.
- b) Dan kelompok dengan point terbanyak juga mendapatkan reward dari guru.
- c) Setelah selesai guru membagikan LKPD kepada siswa.

#### 3) Tahap akhir

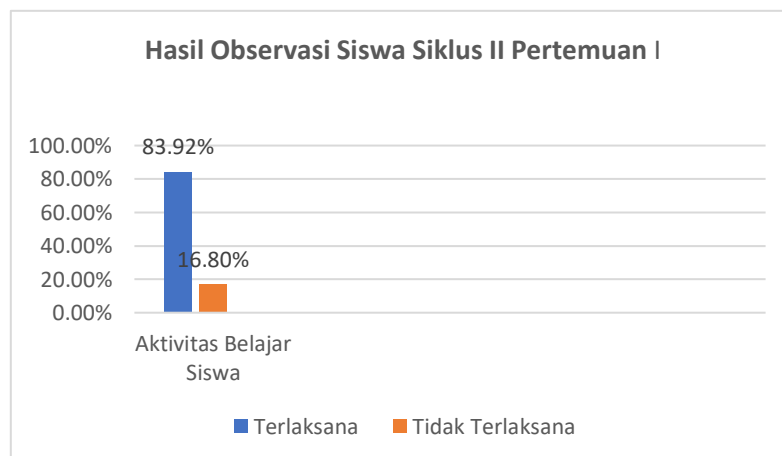
- a) Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa untuk refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah siswa dapatkan selama belajar
- b) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum menutup pembelajaran.
- c) Guru mengucapkan salam
- d. Tahap Mengamati (Observasi)

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan acuan lembar observasi yang telah disiapkan untuk memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung yaitu pada materi perubahan energi menggunakan model pembelajaran team games tournament dengan metode eksperimen peneliti mengamati kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran di SDN 200402 Padangsidempuan.

#### 1) Hasil Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana terlaksananya model pembelajaran team games tournament dengan metode eksperimen di SDN 200402

Padangsidimpuan. pada siklus II ini siswa sudah terbiasa dengan model dan metode pembelajaran yang digunakan, siswa juga sudah aktif dan ikut serta dalam melakukan eksperimen dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Masing-masing kelompok terlihat antusias pada saat tournament berlangsung, setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan skor terbanyak. Pada saat perhitungan skor, kelompok yang paling banyak mendapatkan skor tertinggi teriak kegirangan. Namun ada dua kelompok mendapat skor seri sehingga dilakukan tournament kembali khusus untuk dua kelompok tersebut.



**Gambar Diagram 4.6 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I**

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama selama proses pembelajaran dapat dilihat pada diagram batang di atas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran dengan hasil kriteria sangat baik dengan presentase 83,92% terlaksana dan 16,8% belum terlaksana. Pencapaian hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa hasil persentase siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran.

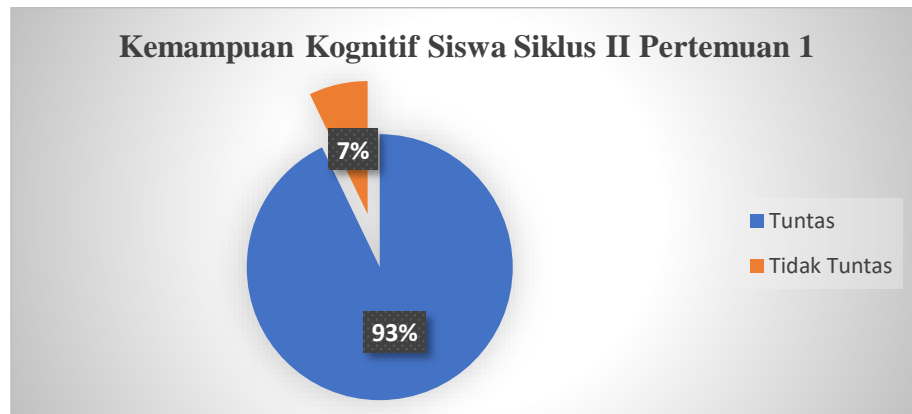
## 2) Hasil Tes

Siswa melakukan tes pada setiap akhir pertemuan menggunakan model pembelajaran team games tournament dengan metode eksperimen. Adapun data tes hasil belajar siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I**

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1.	Agus Nauli	70	80	Tuntas
2.	Aidil Syaputra	70	90	Tuntas
3.	Amar Rohim	70	60	Tidak Tuntas
4.	Amita Riska	70	80	Tidak Tuntas
5.	Dina Amanda	70	80	Tuntas
6.	Dini Amanda	70	80	Tuntas
7.	Humairoh Zikni	70	90	Tuntas
8.	Lisma Warni	70	80	Tuntas
9.	Muhammad Fais	70	80	Tidak Tuntas
10.	Muhammad Riskiana	70	70	Tuntas
11.	Nesa Pratiwi	70	90	Tuntas
12.	Nurhabibah	70	80	Tidak Tuntas
13.	Sandika Walsa	70	90	Tidak Tuntas
14.	Zuber ahmad	70	80	Tuntas
	Jumlah Nilai	1130		
	Nilai rata-rata	80,71429		
	Nilai maksimum	90		
	Nilai minimum	60		
	Presentase ketuntasan	92,86%		

Berdasarkan tabel diatas, presentase hasil tes siswa siklus II pertemuan pertama dapat dijadikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



**Gambar Diagram 4.7 Persentase Hasil Belajar  
Siklus II Pertemuan I**

Dari diagram terlihat bahwa 13 dari 14 siswa memperoleh nilai tuntas dengan persentase 92,86%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas berjumlah 1 orang siswa dengan persentase 7,14%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus sebelumnya.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil penilaian tes pada siklus II Pertemuan I ini terdapat peningkatan hasil belajar yang pada tindakan sebelumnya adalah sebanyak 9 dari 14 siswa memperoleh nilai tuntas atau sekitar 64,29%. siswa yang tuntas. Tetapi pada tahapan siklus II Pertemuan I ini peningkatan hasil belajar mengalami loncatan, yaitu sebanyak 92,84% siswa yang tuntas dengan jumlah siswa yang tuntas 13 orang siswa dengan rata-rata nilai 80,71.

Sebagaimana yang dirancang sebelumnya, tindakan ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila siswa memiliki nilai yang sama atau lebih lebih dari nilai KKM yaitu 70 sebanyak 90% dari 100% siswa. Dari

gambar di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dihentikan karena ketuntasan hasil belajar sudah mencapai 93% dari 100% siswa.

**Tabel 4.6 Perbandingan Persentase Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1 Dan 2 dan Siklus II Pertemuan 1**

Kategori	Rata-rata	Presentase Siswa yang Tuntas	Presentase Siswa yang Tidak Tuntas	Presentase Peningkatan
Tes Prasiklus	59,29	21,43%	78,57%	71,43%
Tes Siklus I pertemuan I	63,57	35,71%	64,39%	
Tes Siklus I pertemuan II	70,71	64,29%	35,81%	
Tes SiklusII pertemuan I	80,71	92,86%	7,14%	

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran setelah diadakannya pembelajaran. Mengacu kepada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Herta R. Siahaan, Nurhayati dan Resa Amelia Lubis menyatakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa tidak luput dari keaktifan dan kesungguhan siswa ketika proses pembelajaran dan melakukan tahap-tahap sesuai dengan model dan metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mulai dari data tes awal siswa yang memperoleh persentase ketuntasan sebesar

21,43% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 dari 14 orang siswa, dengan nilai rata-rata 59,29. Kemudian setelah diberikannya tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Team Geams Tournament* dengan metode eksperimen pada siklus I, nilai rata-rata kelas pada pertemuan 1 mengalami peningkatan menjadi 63,57 dan persentase ketuntasan sebesar 35,71% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 dari 14 orang siswa. Kemudian pada pertemuan 2 hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata kelas menjadi 70,71 dengan persentase ketuntasan 64,26% dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 dari 14 orang siswa. Pada siklus II pertemuan 1 peneliti juga memberikan tindakan berupa model pembelajaran *Team Geams Tournament* dengan metode eksperimen, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, hasil belajar siswa juga meningkat, yaitu pada siklus II pertemuan pertama nilai rata-rata kelas mencapai 80,71 dengan persentase ketuntasan 92,86% dan jumlah siswa yang tuntas mencapai 13 dari 14 orang siswa. Dengan demikian model pembelajaran *Team Geams Tournament* dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN 200402 Padangsidempuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang dilakukan, dimana setiap pertemuan nilai siswa terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas III dari siklus I sampai siklus II pertemuan I terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menurut analisa peneliti disebabkan oleh beberapa hal.

Pertama, selama proses pembelajaran berlangsung model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Team Geams Tournament* dengan metode eksperimen sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan tidak hanya berpusat kepada guru sehingga siswa juga ikut aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan, dalam model pembelajaran *Team Geams Tournament* dengan metode eksperimen sudah terdapat langkah-langkah yang telah terstruktur, dengan dimulai dari guru menjelaskan materi, pembagian kelompok, diskusi kelompok, tournament kelompok, sampai pemberian hadiah pada kelompok pemenang, melalui model *Team Geams Tournament* peserta didik dituntut untuk bertanggung jawab pada dirinya dan teman sekelompoknya atas materi dan tugas kelompok yang diberikan guru. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan lebih terorganisir serta peserta didik lebih aktif ikut ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kedua, penggunaan metode eksperimen sebagai penunjang penyampaian materi ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat tertarik dengan eksperimen perubahan energi. Melalui penggunaan metode eksperimen dapat meningkatkan minat siswa, sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Sehingga dapat disimpulkan melalui model pembelajaran *Team Geams Tournament* dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 200402 Padangsidempuan.

### **E. Keterbatasan penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dan prosedur penelitian tindakan kelas, hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh maksimal. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna 100% sangat sulit karena berbagai keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dialami oleh peneliti adalah penggunaan waktu yang kurang efisien saat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan metode eksperimen dikarenakan model ini membutuhkan waktu yang cukup lama, juga sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, peneliti masih merasa kesulitan dalam mengatur dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran akibat karakter siswa yang berbeda-beda dan penelitian ini hanya menggunakan sampel siswa kelas III SDN 200402 Padangsidempuan, yang artinya data yang diperoleh belum bersifat menyeluruh.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Geams Tournament* dengan metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi perubahan energi di kelas III SDN 200402 Padangsidempuan. Hasil penelitian ini dibuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus 1 pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 63,57 dan persentase ketuntasan sebesar 35,71% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 dari 14 orang siswa. Pada siklus 1 pertemuan ke II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 70,71 dengan persentase ketuntasan 64,26% dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 dari 14 orang siswa. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kelas mencapai 80,71 dengan persentase ketuntasan 92,86% dan jumlah siswa yang tuntas mencapai 13 dari 14 orang siswa. Oleh karena itu , pada penelitian ini siswa mendapat nilai  $\geq 70$  mencapai kriteria keberhasilan. Sehingga penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan pada siklus II pertemuan pertama.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran IPA karena dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada siswa dengan pengalaman mengikuti pembelajaran Teams Games Tournament dengan metode eksperimen diharapkan dapat berpartisipasi secara lebih aktif dan memperbaiki interaksi dengan sesama dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar yang diperoleh memuaskan
3. Bagi kepala sekolah, agar penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan metode eksperimen ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPA pada materi perubahan energi, karena berdasarkan peneltian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan lebih bijak dalam memanfaatkan waktu pada saat menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan metode eksperimen lebih mampu membimbing dan membagi murid secara merata agar

siswa dapat saling membantu dan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran

5. Temuan penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai dasar untuk penelitian tambahan tentang model pembelajaran team games tournament dengan metode eksperimen untuk materi perubahan energi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri,(2023) “*Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*” 2, 161.
- Akh.Syaifil Rizal,(2023) *Model Pendidikan Keluarga Kiai Dalam Membentuk Karakter Lora/Ning* (Yogyakarta: Zeen Book Publishing), 59.
- Amelia, Resa.(2021), ”*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V MIN 1 Sibolga*”, Skripsi. Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan.
- Ariswan Usman,(2022) *Model Pembelajaran Kooperatif*, (CV. Azka Pustaka), hlm. 6.
- Arsyi Mirdanda, (2018) *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik* (kalimantan Barat: Yudha English Galeri), hlm. 38.
- Asriana Harahap,(2018) “Implementasi Nilia-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD IT Darul Hasan Padangsidempuan”, *dalam jurnal pendidikan madrasah ibtidaiyah*, Vol. 1, No. 1, hlm. 22.
- Astuti, Wahyu, and Firosalia Kristin. (October 20, 2017) “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA.*” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3, 155.
- Dasi Pristiwanti,( 2022)”*Pengertian Pendidikan*”,*dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling*,Volume 4,No.6 , hlm. 11911-1912.
- Delfanis. (2021 )“*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Multicultural Menggunakan Media Vidio Untuk Kelas IV Di SDN 347 Batahan Mandailing Natal,*” Skripsi IAIN Padangsidempuan, , hlm. 49-50.
- Dini.*” Murhu: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 38–49.
- Egok, Asep Sukenda. (2022). “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*” 6, no. 5 .
- Fauzan, Syafrilianto dan Maulana A.,(2020) *Microteaching di SD/MI* ( Jakarta: Kencana), hlm. 31.

- Ferry,M.F, Maulana.A.L, Abdul, R. & Nashran, A., (2022), Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Gunarta, I Gd. (August 15, 2019) “*Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA.*” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 1, no. 2, 112.
- Hapsari,P.R dan Vidya Nindhita. (2021) “*Observasi: Teori dan Praktek dalam Bidang Psikologi*” (Pasuruan: CV Basya Media Utama), 5.
- Hikam, Fajar Farham, and Erwin Nursari. (December 30, 2020) “*Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia*”
- Hisbullah, and Nurhayati Selvi. (2018) *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makasar: Aksara Timur.
- Hisbullah. (2018) *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.
- Husaman,Yuni P., Arina R., dan Puji S.,( 2018) *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang), hlm. 18.
- Indra, Hasan S,dan Rahmdhani, (2018) *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif* (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata), hal. 31.
- Juita, Ratna. (January 4, 2019) “*Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko.*” *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education* 1, no. 1,43.
- Kunandar. ( 2013) *Peneliaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Parsada.
- Musdalipa. (2022) *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatra Barat: Mitra Candekia Media.

- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. (2019) "*Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*".
- Noviardani Kartika Prameswari, 03 (2018) "*Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*", *Jurnal Ed Humanistik*,303.
- Nurmala. (2014) "*Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*" 4, no. 1.
- Nurrita, Teni. (June 27, 2018) "*Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*" *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1,171.
- Oservasi, (20 Oktober 2023) Kelas III SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidempuan.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Romaida, (20 oktober 2023), Wali Kelas III, SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidempuan.
- Siahaan, Herta R, and Ida Wahyuni. (April 13, 2018) "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa.*" *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)* 6, no. 1.
- Sigit Prasetyo,(31 mei 2018) "*Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI,*" *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1, no. 1, 112.
- Subekti. (October 3, 2016) "*Pembelajaran fisika dengan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan proses sains.*" *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 2, 252.
- Sugiata, I Wayan. (January 24, 2019) "*Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.*" *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2,78.

Suwarsono. (2018) *Energi Dan Perubahan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Syafrilianto. (June 20, 2022): “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal.” *forum Pedagogik 13*, no. 1, 130–42.

Syafrilianto, (2022) “Hubungan Antara Levels of Inquiry (LoI) Dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA,” *Forum Pedagogik 11* No.2: 31.

Syafrilianto. (June 3, 2020) “Hubungan Antara Levels Of Inquiri (LOI) dan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Ipa.” *Forum Paedagogik 11*, no. 1, 31–42.

Syafrilianto, dan Taufik Rahman. (October 15, 2019) “Model Guided Inquiry dan Guided Discovery Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP.” Preprint. INA-Rxiv.

Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. (2023) “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif” 2 .

Widdy Sukma Nugraha, (26 juli 2018) “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD dengan Menggunakan Model Problem Based Learning,” *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru 10*, no. 2, 115.

Yamin Widuono, kandi. (2018) *Energi Dan Perubahannya Untuk Guru SD*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) Untuk Program Bermutu.

Zulfira, Vinanda, Evita Anggereini, and Ali Sadikin. (December 30, 2019) “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari: The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) on Biology Learning Outcomes on Biodiversity Materials At the Batang Hari 1 High School.” *Biodik 5*, no. 3, 273–85.

## Lampiran 1

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

No.	Nama Siswa	Aspek yang di Amati							Skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Agus Nauli	2	2	2	2	2	2	2	14	50%
2	Aidil Syaputra	2	3	2	2	2	3	2	16	57,14%
3	Amar Rahim	1	2	2	2	2	2	2	13	46,42%
4	Amita Riska	2	2	1	2	3	1	2	13	46,42%
5	Dina Amanda	2	2	2	2	2	2	2	14	50%
6	Dini Amanda	2	2	3	1	1	2	2	13	46,42%
7	Humaira Zikni	3	2	2	3	2	2	2	16	57,14%
8	Lisma Warni	2	2	1	2	2	1	2	12	42,85%
9	Muhammad Faiz	2	1	2	2	2	2	2	13	46,42%
10	Muhammad Rsikiana	2	2	2	2	3	1	3	15	53,57%
11	Nesa Pratiwi	2	2	3	3	3	2	2	17	60,71%
12	Nurhabibah	2	2	2	2	2	2	3	15	53,57%
13	Sandika Walsa	2	2	2	2	2	2	2	14	50%
14	Zuber Ahmad	2	1	2	2	2	2	2	13	46,42%
	Jumlah								198	
	Presentasi ketuntasan								50,51%	

A. Adapun indikator yang diamati sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menerima pelajaran
2. Keaktifan dalam melakukan percobaan perubahan energi
3. Membantu temannya yang kesulitan dalam kelompok
4. Keberanian siswa saat mengajukan pertanyaan
5. Kerja sama dalam kelompok
6. Keberanian siswa saat mempresentasikan hasil tugas kelompoknya
7. Kemauan dalam berdiskusi

B. Skala Penilaian:



4 yaitu sangat tinggi, sangat baik, sangat aktif dan sebagainya.

3 yaitu tinggi, baik, aktif dan sebagainya.

2 yaitu rendah, tidak baik, tidak aktif dan sebagainya.

1 yaitu sangat rendah, sangat tidak baik, sangat tidak aktif dan sebagainya.

C. Persentase keaktifan siswa menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Padangsidempuan, 07 Mei 2024

Observer

Yulida Sari

NIM. 2020500160

## Lampiran 2

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

No.	Nama Siswa								Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Agus Nauli	2	3	2	2	2	2	3	16	57,14%
2	Aidil Syaputra	3	3	2	2	3	3	4	20	71,42%
3	Amar Rahim	2	3	3	2	2	3	3	18	64,28%
4	Amita Riska	2	2	3	2	3	2	3	17	60,71%
5	Dina Amanda	3	2	3	3	2	2	3	18	64,28%
6	Dini Amanda	3	2	3	2	3	2	2	17	60,71%
7	Humaira Zikni	4	3	4	3	2	3	3	22	78,57%
8	Lisma Warni	3	2	3	2	2	3	3	18	64,28%
9	Muhammad Faiz	3	2	2	2	3	2	3	17	60,71%
10	Muhammad Rsikiana	3	2	2	2	3	3	3	18	64,28%
11	Nesa Pratiwi	4	3	4	3	3	4	3	23	82,14%
12	Nurhabibah	3	2	3	2	2	3	3	18	64,28%
13	Sandika Walsa	3	3	3	2	2	2	3	18	64,28%
14	Zuber Ahmad	2	3	2	3	2	3	3	18	64,28%
	Jumlah								260	
	Presentasi ketuntasan								66,32%	

A. Adapun indikator yang diamati sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menerima pelajaran
2. Keaktifan dalam melakukan percobaan perubahan energi
3. Membantu temannya yang kesulitan dalam kelompok
4. Keberanian siswa saat mengajukan pertanyaan
5. Kerja sama dalam kelompok
6. Keberanian siswa saat mempresentasikan hasil tugas kelompoknya
7. Kemauan dalam berdiskusi

B. Skala Penilaian:

4 yaitu sangat tinggi, sangat baik, sangat aktif dan sebagainya.

3 yaitu tinggi, baik, aktif dan sebagainya.

2 yaitu rendah, tidak baik, tidak aktif dan sebagainya.

1 yaitu sangat rendah, sangat tidak baik, sangat tidak aktif dan sebagainya.

C. Persentase keaktifan siswa menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Padangsidempuan, 15 Mei 2024

Observer

Yulida Sari

NIM. 2020500160

### Lampiran 3

#### Lembar Aktivitas Belajar Siswa Siklul II Pertemuan I

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati							Skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Agus Nauli	3	4	4	3	3	3	4	23	82,14%
2	Aidil Syaputra	4	4	4	3	4	3	4	26	92,8%
3	Amar Rahim	3	4	3	3	3	3	4	23	82,14%
4	Amita Riska	4	3	3	3	3	3	3	22	78,56%
5	Dina Amanda	4	4	3	3	3	3	4	24	85,71%
6	Dini Amanda	3	4	3	3	4	4	3	24	85,71%
7	Humaira Zikni	4	4	4	3	3	3	4	25	89,28%
8	Lisma Warni	4	3	3	3	3	4	4	24	85,71%
9	Muhammad Faiz	3	4	3	2	3	4	3	22	78,56%
10	Muhammad Riskiana	3	4	3	2	3	3	4	22	78,56%
11	Nesa Pratiwi	4	3	4	4	3	4	4	26	92,8%
12	Nurhabibah	4	3	3	3	3	3	3	22	78,56%
13	Sandika Walsa	3	3	3	4	3	3	3	22	78,56%
14	Zuber Ahmad	3	4	3	4	3	3	4	24	85,71%
	Jumlah								329	
	Presentasi ketuntasan								83,92%	

A. Adapun indikator yang diamati sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menerima pelajaran
2. Keaktifan dalam melakukan percobaan perubahan energi
3. Membantu temannya yang kesulitan dalam kelompok
4. Keberanian siswa saat mengajukan pertanyaan
5. Kerja sama dalam kelompok
6. Keberanian siswa saat mempresentasikan hasil tugas kelompoknya
7. Kemauan dalam berdiskusi

B. Skala Penilaian:

4 yaitu sangat tinggi, sangat baik, sangat aktif dan sebagainya.

3 yaitu tinggi, baik, aktif dan sebagainya.

2 yaitu rendah, tidak baik, tidak aktif dan sebagainya.

1 yaitu sangat rendah, sangat tidak baik, sangat tidak aktif dan sebagainya.

C. Persentase keaktifan siswa menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Padangsidempuan, 30 Mei 2024

Observer

Yulida Sari

NIM. 2020500160

**Lampiran 4****Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1**

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		C1	C1	C2	C2	C2	C3	C3	C3	C4	C4			
1	Agus Nauli	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	70	Tuntas
2	Aidil Syaputra	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	70	Tuntas
3	Amar Rohim	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
4	Amita Riska	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
5	Dina Amanda	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
6	Dini Amanda	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
7	Humairo Zikni	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
8	Lisma Warni	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7	70	Tuntas
9	Muhammad Fais	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
10	Muhammad Riskiana	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
11	Nesa Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
12	Nurhabibah	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
13	Sandika Walsa	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
14	Zuber Ahmad	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>												890		
<b>Nilai Rata-Rata</b>												63,57143		
<b>Persentase Ketuntasan</b>												<b>35,71%</b>		

## Lampiran 5

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

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		C1	C1	C2	C2	C2	C3	C3	C3	C4	C4			
1	Agus Nauli	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
2	Aidil Syaputra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
3	Amar Rohim	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
4	Amita Riska	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
5	Dina Amanda	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	70	Tuntas
6	Dini amanda	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	70	Tuntas
7	Humairo Zikni	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
8	Lisma Warni	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7	70	Tuntas
9	Muhammad Fais	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
10	Muhammad Riskiana	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	7	70	Tuntas
11	Nesa Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
12	Nurhabibah	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
13	Sandika Walsa	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	7	70	Tuntas
14	Zuber Ahmad	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	70	Tuntas
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>											990			
<b>Nilai Rata-Rata</b>											70,71429			
<b>Persentase Ketuntasan</b>											<b>64,29%</b>			

**Lampiran 6****Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1**

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
		C1	C1	C2	C2	C2	C3	C3	C3	C4	C4			
1	Agus Nauli	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
2	Aidil Syaputra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
3	Amar Rohim	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
4	Amita Riska	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	Tidak Tuntas
5	Dina Amanda	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tuntas
6	Dini amanda	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
7	Humairo Zikni	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
8	Lisma Warni	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
9	Muhammad Fais	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tidak Tuntas
10	Muhammad Riskiana	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	70	Tuntas
11	Nesa Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
12	Nurhabibah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	Tidak Tuntas
13	Sandika Walsa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
14	Zuber Ahmad	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
<b>Jumlah Nilai Seluruh Siswa</b>												1130		
<b>Nilai Rata-Rata</b>												80,71429		
<b>Persentase Ketuntasan</b>												<b>92,86%</b>		

## Lampiran 7

### Siklus I pertemuan I RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan  
Kelas / Semester : III (Tiga)/2  
Tema 6 : Energi dan Perubahannya  
Subtema 2 : Perubahan Energi  
Pembelajaran ke- : 1  
Alokasi Waktu : 2x35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

#### B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1. Memahami informasi terkait perubahan energi dengan tepat 3.2.2 Menemukan bentuk energi dan perubahannya melalui eksperimen perubahan energi 3.2.3 Mengidentifikasi informasi terkait perubahan energi dengan tepat.
4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis atau lisan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.2.1Membuat contoh informasi terkait perubahan energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. 4.2.2Menyajikan hasil informasi dari eksperimen perubahan energi terkait dengan tepat.

	4.2.3 Mengomunikasikan informasi tentang perubahan energi.
--	--

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan perubahan energi, peserta didik dapat memahami pengertian energi dan bentuk-bentuk perubahan energi dengan tepat.
2. Melalui kegiatan eksperimen perubahan energi, peserta didik dapat menelaah perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan memahami, pesertadidik mampu mengidentifikasi informasi tentang perubahan energi dengan tepat.

### D. Materi Pembelajaran

IPA (Bentuk energi dan perubahannya)

- a. Perubahan energi kimia
- b. Manfaat energi kimia

### E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan: Sainifik

Metode: Eksperimen, penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah

Model: *Team games tournament* (TGT)

### F. Media dan Bahan

1. Media: Gambar
2. Bahan: LKPD, kertas bekas, pasta gigi , air,wadah.


### G. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Buku Siswa Tema 6 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013,Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Pedoam Guru Tema 6 Kelas 3 (Buku tematik terpadu kurikulum 2013 , Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan , 2018 ).

### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjawab salam</li> <li>• Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-</li> </ul>	15 menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menanya kabar siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran yang dipinpin oleh ketua kelas.</li> <li>Guru mengabsen kehadiran siswa.</li> <li>Guru menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<p>masing yang dipimpin oleh ketua kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menginformasikan kehadiran.</li> <li>Siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	
Inti	<p><b>Fase 1 : Class presentation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memperlihatkan gambar di bawah kepada siswa</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru merangsang rasa ingin tahu siswa tentang gambar yang diperlihatkan oleh guru.</li> <li>Guru menjelaskan materi perubahan energi.</li> <li>Guru mengarahkan siswa untuk melakukan eksperimen perubahan energi dan menjelaskan langkah-langkah eksperimen.</li> </ul> <p><b>Fase 2 : Teams</b></p> <p>Guru menyuruh siswa untuk membentuk 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa.</p> <p><b>Fase 3 : Tournament</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan dan mempraktekkan eksperimen kepada siswa yaitu eksperimen perubahan energi kimia menjadi energi gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru (<b>Mengamati</b>)</li> <li>Siswa memberikan pendapatnya dan bertanya kepada guru tentang apa yang tidak diketahuinya terkait gambar tersebut (<b>Bertanya</b>)</li> <li>Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan bantuan buku cetak yang sudah disiapkan oleh sekolah dan siswa akan menjelaskan kembali terkait materi yang sudah di ajarkan oleh guru (<b>Menalar</b>)</li> <li>Siswa mendengarkan arahan dan langkah-langkah ekperimen dari guru agar eksperimen yang dilakukan berjalan dengan baik.</li> <li>Siswa mencari kawan satu kelompoknya masing-masing dan langsung membentuk kelompok sesuai arahan guru.</li> <li>Siswa memperhatikan guru dan melakukan eksperimen</li> </ul>	45 Menit

	<p>dengan cara membuat 2 perahu kertas. Kelompok yang pertama kali siap akan mendapatkan poin tambahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah semua kelompok selesai guru mengarahkan siswa untuk melakukan tournament eksperimen dengan mengeksperimenkan hasil perahu buatan pesertadidik. Kelompok pemenang akan mendapat poin tambahan.</li> <li>• Guru memerintahkan siswa untuk mengamati perbedaan antara kedua perahu tersebut.</li> <li>• Guru memerintahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil eksperimen nya di depan kelas.</li> </ul> <p><b>Fase 4 : Team Recognition</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada Kelompok siswa dengan total skor tertinggi.</li> <li>• Setelah selesai guru membagikan LKPD kepada siswa.</li> </ul>	<p>perubahan energi kimia menjadi energi gerak dengan cara membuat 2 perahu kertas sesuai dengan arahan dan bimbingan dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan tournament eksperimen dengan mengeksperimenkan hasil perahu buatan pesertadidik yaitu dengan cara 1 perahu diolesi pasta gigi dan satu perahu tidak di olesi pasta gigi.</li> <li>• Siswa mengamati dan mencatat hasil perubahan dan perbedaan antara kedua perahu tersebut <b>(Menumpulkan informasi/mencoba)</b>.</li> <li>• Setiap kelompok mempresentasikan hasil eksperimen yang di peroleh oleh kelompoknya di depan kelas <b>(Mengomunikasikan/menyimpulkan)</b>.</li> <li>• Kelompok siswa terbaik yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.</li> <li>• Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru</li> </ul>	
--	--	---	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah siswa dapatkan selama belajar</li> <li>• Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum menutup pembelajaran.</li> <li>• Guru mengucapkan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan pembelajaran dan eksperimen yang sudah dilakukan</li> <li>• Ketua kelas memimpin doa sebelum pembelajaran di tutup</li> <li>• Siswa menjawab salah guru.</li> </ul>	10 menit
---------	---	---	-------------

### I. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran dan ikut serta dalam diskusi kelompok. b. Memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran.	Pengamatan	Selama pembelajaran
2	Pengetahuan Menjawab soal tentang perubahan energi.	Tes	Penyelesaian tugas Individu

Padangsidimpuan, 07 Desember 2023

Mengetahui

Wali Kelas III

Mahasiswa

ROMAIDA HASIBUAN, M,Pd

NIP. 196606071988082004

YULIDA SARI

NIM 2020500160

Kepala SDN 200402 Sabungan jae

Padangsidimpuan

Dra. AGUSTINA RANGKUTI

NIP. 196608041986042001

## Lampiran 8

### Siklus I pertemuan II RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan  
Kelas / Semester : III (Tiga)/2  
Tema 6 : Energi dan Perubahannya  
Subtema 2 : Perubahan Energi  
Pembelajaran ke- : 2  
Alokasi Waktu : 2x35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

#### B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1. Memahami pengertian energi dan bentuk- bentuk perubahan energi 3.2.2 Menemukan bentuk energi dan perubahannya melalui eksperimen perubahan energi 3.2.3 Memahami manfaat dan cara menghemat energi.
4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis atau lisan	4.2.1 Membuat contoh informasi terkait perubahan energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat.

<p>menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>4.2.2 Menyajikan hasil informasi dari eksperimen perubahan energi terkait dengan tepat.</p> <p>4.2.3 Mengomunikasikan konsep perubahan energi dalam bentuk tulisan dengan kalimat efektif.</p>
---	---

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan perubahan energi, peserta didik dapat memahami pengertian energi dan bentuk-bentuk perubahan energi dengan tepat.
2. Melalui kegiatan eksperimen perubahan energi, peserta didik dapat menelaah perubahan energi dalam kehidupan sehari-sehari.
3. Peserta didik mampu memahami manfaat dan cara menghemat energy

### D. Materi Pembelajaran

IPA (Bentuk energi dan perubahannya)

1. Perubahan energi listrik menjadi energi panas
2. Perubahan energi listrik menjadi energi gerak
3. Perubahan energi kimia menjadi energi panas
4. Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi
5. Manfaat energi bagi kehidupan

### E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan: Saintifik
2. Metode: Eksperimen, penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah
3. Model: *Team games tournament* (TGT)



### F. Media dan Bahan

1. Media: Gambar
2. Bahan: LKPD, botol bekas, beton, double tip.

### G. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Buku Siswa Tema 6 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 3 (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam.</li> <li>Guru menanya kabar siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>Guru mengabsen kehadiran siswa.</li> <li>Guru menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjawab salam</li> <li>Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>Siswa menginformasikan kehadiran.</li> <li>Siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	15 menit
Inti	<p><b>Fase 1 : <i>Class presentation</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memperlihatkan 2 gambar yang menunjukkan perubahan energi.</li> </ul>   <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru merangsang rasa ingin tahu siswa tentang ke 2 gambar yang diperlihatkan oleh guru.</li> <li>Guru menjelaskan materi perubahan energi.</li> <li>Guru mengarahkan siswa untuk melakukan eksperimen perubahan energi angin menjadi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru (<b>Mengamati</b>)</li> <li>Siswa memberikan pendapatnya dan bertanya kepada guru tentang apa yang tidak diketahuinya terkait ke 2 gambar tersebut (<b>Bertanya</b>)</li> <li>Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan bantuan buku cetak yang sudah disiapkan oleh sekolah dan siswa akan menjelaskan kembali terkait materi yang sudah di ajarkan oleh guru (<b>Menalar</b>)</li> <li>Siswa mendengarkan arahan dan langkah-langkah eksperimen perubahan energi</li> </ul>	45 Menit

	<p>energi gerak dan menjelaskan langkah-langkah eksperimen.</p> <p><b>Fase 2 : Teams</b></p> <p>Guru membagi siswa secara acak membentuk 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa.</p> <p><b>Fase 3 : Tournament</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan dan mempraktekkan eksperimen kepada siswa yaitu eksperimen perubahan energi angin menjadi energi gerak dengan membuat mobil-mobilan dari botol bekas. Kelompok yang pertama kali siap akan mendapatkan poin tambahan.</li> <li>• Setelah semua kelompok selesai guru mengarahkan siswa untuk melakukan tournament eksperimen dengan mengeksperimenkan hasil perahu buatan pesertadidik. Kelompok pemenang akan mendapat poin tambahan.</li> <li>• Guru memerintahkan siswa untuk mengamati perbedaan antara kedua perahu tersebut.</li> <li>• Guru memerintahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil eksperimen nya di depan kelas.</li> </ul>	<p>angin menjadi energi gerak dari guru agar eksperimen yang dilakukan berjalan dengan baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membentuk kelompoknya sesuai nama-nama yang sudah ditentukan oleh guru.</li> <li>• Siswa memperhatikan guru dan melakukan eksperimen perubahan energi angin menjadi energi gerak yaitu membuat mobil-mobilan dari botol bekas dengan arahan dan bimbingan dari guru.</li> <li>• Siswa melakukan tournament eksperimen dengan mengeksperimenkan hasil mobil-mobilan yang sudah selesai dengan cara meniup balon yang dilekatkan di atas botol tersebut.</li> <li>• Siswa mengamati dan mencatat hasil perubahan dan perbedaan antara kedua perahu tersebut</li> </ul> <p><b>(Menumpulkan informasi/mencoba)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok mempresentasikan hasil eksperimen yang di peroleh oleh kelompoknya di depan</li> </ul>	<p>10 menit</p>
--	---	--	-----------------



	<p><b>Fase 4 : <i>Team Recognition</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada Kelompok siswa dengan total skor tertinggi.</li> <li>• Setelah selesai guru membagikan LKPD kepada siswa.</li> </ul>	<p>kelas (<b>Mengomunikasikan/ menyimpulkan</b>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok siswa terbaik yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.</li> <li>• Siswa mengerjakan LKPD yang sudah diberikan oleh guru kepada siswa.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan dan juga meminta peserta didik menyimpulkan dan melakukan refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah siswa dapatkan selama belajar</li> <li>• Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa</li> <li>• Guru mengucapkan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan pembelajaran dan eksperimen yang sudah dilakukan</li> <li>• Ketua kelas memimpin doa sebelum pembelajaran di tutup.</li> <li>• Siswa menjawab salah guru.</li> </ul>	

## I. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran dan ikut serta dalam diskusi kelompok. b. Memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran.	Pengamatan	Selama pembelajaran
2	Pengetahuan Menjawab soal tentang perubahan energi.	Tes	Penyelesaian tugas Individu

Padangsidimpuan, 15 Desember 2023

Mengetahui

Wali Kelas III

Mahasiswa

ROMAIDA HASIBUAN, M,Pd

NIP. 196606071988082004

YULIDA SARI

NIM 2020500160

Kepala SDN 200402 Sabungan jae

Padangsidimpuan

Dra. AGUSTINA RANGKUTI

NIP. 196608041986042001

## Lampiran 9

### Siklus II pertemuan I RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan  
Kelas / Semester : III (Tiga)/2  
Tema 6 : Energi dan Perubahannya  
Subtema 2 : Perubahan Energi  
Pembelajaran ke- : 3  
Alokasi Waktu : 2x35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

#### B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1. Memahami pengertian energi dan bentuk- bentuk perubahan energi 3.2.2 Memahami perubahan energi melalui eksperimen pembuatan kicir air. 3.2.3 Mengidentifikasi informasi terkait perubahan energi dengan tepat.
4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis atau lisan menggunakan	4.2.1Membuat contoh informasi terkait perubahan energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. 4.2.2Menyajikan hasil informasi dari eksperimen perubahan energi terkait dengan tepat.

kosakata baku dan kalimat efektif.	4.2.3 Menjelaskan konsep perubahan energi dalam bentuk tulisan dengan kalimat efektif.
------------------------------------	--

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan perubahan energi, peserta didik dapat memahami pengertian energi dan bentuk-bentuk perubahan energi dengan tepat.
2. Melalui kegiatan eksperimen perubahan energi, peserta didik dapat menelaah perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peserta didik mengidentifikasi informasi terkait perubahan energi dengan tepat.

### D. Materi Pembelajaran

IPA (Bentuk energi dan perubahannya)

1. Perubahan energi air menjadi energi gerak
2. Manfaat PLTA

### E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan: Saintifik

Metode: Eksperimen, Penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah

Model: *Team games tournament* (TGT).

### F. Media dan Bahan


1. Media: Gambar
2. Bahan: LKPD, botol bekas, air, lem, stik es krim.

### G. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Buku Siswa Tema 6 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 3 (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjawab salam</li> <li>Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan</li> </ul>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanya kabar siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran siswa.</li> <li>• Guru menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<p>masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menginformasikan kehadiran.</li> <li>• Siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru</li> </ul>	
Inti	<p><b>Fase 1 : Class presentation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan 3 gambar dengan aktifitas yang berbeda.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru merangsang rasa ingin tahu siswa tentang ke 3 gambar tersebut.</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa diantara ke 3 gambar dimanakan gambar aktifitas siswa yang lebih banyak menggunakan energi.</li> <li>• Guru menjelaskan materi perubahan energi.</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk melakukan eksperimen perubahan energi air menjadi energi gerak dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati ke 3 gambar yang ditunjukkan oleh guru (<b>Mengamati</b>)</li> <li>• Siswa memberikan pendapatnya dan bertanya kepada guru tentang apa yang tidak diketahuinya terkait gambar tersebut (<b>Bertanya</b>)</li> <li>• Siswa kembali mengamati ke 3 gambar tersebut dan menjawab pertanyaan dari guru.</li> <li>• Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan bantuan buku cetak yang sudah disiapkan oleh sekolah dan siswa akan menjelaskan kembali terkait materi yang sudah diajarkan oleh guru (<b>Menalar</b>)</li> <li>• Siswa mendengarkan arahan dan langkah-langkah ekperimen perubahan energi air</li> </ul>	45 Menit

	<p>menjelaskan langkah-langkah eksperimen.</p> <p><b>Fase 2 : Teams</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa membentuk 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Tiap kelompok terdiri dari siswa yang mampu menguasai materi dan kurang mampu menguasai materi.</li> </ul> <p><b>Fase 3 : Tournament</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan dan mempraktekkan eksperimen kepada siswa yaitu eksperimen perubahan energi air menjadi energi gerak yaitu membuat kicir air. Kelompok yang pertama kali siap akan mendapatkan poin tambahan.</li> <li>Setelah semua kelompok selesai guru mengarahkan siswa untuk melakukan tournament eksperimen dengan mengeksperimenkan hasil perahu buatan pesertadidik. Kelompok pemenang akan mendapat poin tambahan.</li> <li>Guru memerintahkan siswa untuk mengamati perubahan yang terjadi dan mencatat hasil pengamatan.</li> <li>Guru memerintahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil eksperimen nya di depan kelas.</li> </ul> <p><b>Fase 4 : Team Recognition</b></p>	<p>menjadi energi gerak dari guru agar eksperimen yang dilakukan berjalan dengan baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membentuk kelompoknya sesuai nama-nama yang sudah ditentukan oleh guru.</li> <li>Siswa memperhatikan guru dan melakukan eksperimen perubahan energi air menjadi energi gerak yaitu membuat kicir air sesuai arahan dan bimbingan dari guru.</li> <li>Siswa melakukan tournament eksperimen dengan mengeksperimenkan hasil kicir air yang sudah diselesaikan oleh tiap kelompok.</li> <li>Siswa mengamati dan mencatat hasil perubahan dan perbedaan antara kedua perahu tersebut <b>(Menumpulkan informasi/mencoba)</b></li> <li>Setiap kelompok mempresentasikan hasil eksperimen yang di peroleh kelompoknya di depan kelas</li> </ul>	
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada Kelompok siswa dengan total skor tertinggi.</li> <li>• Setelah selesai guru membagikan LKPD kepada siswa.</li> </ul>	<p><b>(Mengomunikasikan/ menyimpulkan).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok terbaik yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.</li> <li>• Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan, meminta siswa menyimpulkan dan melakukan refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah siswa dapatkan selama belajar</li> <li>• Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum menutup pembelajaran.</li> <li>• Guru mengucapkan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan pembelajaran dan eksperimen yang sudah dilakukan.</li> <li>• Ketua kelas memimpin doa sebelum pembelajaran di tutup.</li> <li>• Siswa menjawab salah guru.</li> </ul>	10 Menit

### I. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran dan ikut serta dalam diskusi kelompok.	Pengamatan	Selama pembelajaran

	b. Memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran.		
2	Pengetahuan Menjawab soal tentang perubahan energi.	Tes	Penyelesaian tugas Individu

Padangsidimpuan, 30 Mei 2023

Mengetahui

Wali Kelas III

Mahasiswa

ROMAIDA HASIBUAN, M,Pd

YULIDA SARI

NIP. 196606071988082004

NIM 2020500160

Kepala SDN 200402 Sabungan jae

Padangsidimpuan

Dra. AGUSTINA RANGKUTI

NIP. 196608041986042001

**Lampiran 10**

**SOAL TES PRASIKLUS**

**SOAL LATIHAN ULANGAN HARIAN KELAS III TEMA 6 SUBTEMA 2  
SDN 200402 PADANGSIDIMPUAN (IPA)**

---

Nama:



Kelas:

**Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan menggunakan tanda silang (x) pada soal**

1. Manfaat energi bagi kehidupan sehari-hari adalah...
  - a. Memudahkan manusia melakukan pekerjaan
  - b. Mempersulit manusia
  - c. Mendapatkan tenaga
  - d. Dimanfaatkan untuk berbagai keperluan kehidupan sehari-hari.
2. Kita harus menghindari penggunaan energi untuk hal-hal berikut, kecuali...
  - a. merapikan buku perpustakaan
  - b. berkelahi dengan teman
  - c. mencoret-coret tembok
  - d. menyalakan petasan
3. Cara yang tepat dalam menghemat energi di rumah adalah
  - a. Tidak memasang lampu di kamar
  - b. Memainkan musik dengan keras
  - c. Meminta jaringan listrik dari tetangga
  - d. Mematikan alat elektronik ketika tidak digunakan
4. Perhatikan gambar di bawah ini!



1.



2.



3.



4.

keajiban kita Sebagai siswa dalam mengeluarkan energi terdapat pada gambar nomor...

- a. 1
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
5. Manusia berhak menggunakan sumber energi, namun juga punya kewajiban untuk...
    - a. Melestarikannya
    - b. Menjualnya
    - c. Menguasainya
    - d. Menghabiskannya
  6. Permainan di bawah ini yang tidak menggunakan energi listrik adalah...
    - a. Bermain komputer
    - b. Bermain hp
    - c. Bermain petak umpet
    - d. Bermain game online
  7. perubahan energi listrik menjadi energi cahaya terjadi pada ...
    - a. senter
    - b. Kulkas
    - c. Mesin cuci
    - d. Telepon
  8. Manfaat energi bagi kehidupan sehari-hari adalah...
    - a. Memudahkan manusia melakukan pekerjaan
    - b. Mempersulit manusia
    - c. Mendapatkan tenaga
    - d. Dimanfaatkan untuk berbagai keperluan kehidupan sehari-hari.
  9. Hak sebagai manusia terhadap energi yang ada di dunia ini seperti...
    - a. Menggunakan energi untuk bertahan hidup
    - b. Hemat dan bijak dalam menggunakan energi

- c. menggunakan energi untuk mengerjai orang lain
- d. tidak menggunakan energi tidak untuk kejahatan

10. Perhatikan alat-alat elektronik di bawah ini!

- 1. Mixer
- 2. Belender
- 3. Rice cooker
- 4. Kipas angin

alat-alat elektronik di atas yang memanfaatkan energi listrik menjadi energi gerak adalah...

- a. 1,2 dan 3
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 2 dan 1

## Lampiran 11

### SOAL LATIHAN ULANGAN HARIAN KELAS III TEMA 6 SUBTEMA 2 SDN 200402 PADANGSIDIMPUAN (IPA)

Nama:

Kelas:

**Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan menggunakan tanda silang (x) pada soal!**

1. Salah satu pengertian energi yang tepat di bawah ini kecuali...
  - a. Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja
  - b. Tidak dapat di ciptakan dan di musnahkan
  - c. Dapat mempermudah pekerjaan manusia
  - d. Tidak dapat diubah kebentuk energi lain
2. Energi yang kita dapatkan dari makanan adalah...
  - a. Listrik
  - b. Kimia
  - c. Surya
  - d. Angin
3. Udin mengayun sepedanya menaiki suatu bukit. Darimanakah udin mendapatkan energi untuk mengayun sepeda tersebut...
  - a. Dari hasil latihan yang dia lakukan
  - b. Dari makanan yang dia makan
  - c. Dari sepeda yang di dorongnya
  - d. Dari tanah yang diinjaknya
4. Manakah di antara berikut ini yang merupakan contoh energi panas
  - a. Kipas angin berputar
  - b. Lampu menyala
  - c. Air mengajir
  - d. Api
5. Energi dapat diubah menjadi ke bentuk lain. Salah satu contoh perubahan energi di bawah ini adalah....
  - a. Air menjadi es
  - b. Panas menjadi gerak
  - c. Tumbuhan menjadi makanan
  - d. Meja menjadi kursi
6. Perubahan energi yang terjadi ketika ibu menyalakan kompor gas untuk memasak adalah ...
  - a. Energi kimia menjadi energi panas
  - b. Energi panas menjadi energi gerak
  - c. Energi litrik menjadi energi panas
  - d. Energi litrik menjadi energi gerak
7. Jika kebutuhan energi dalam tubuh kita terpenuhi, maka tubuh kita akan menjadi...
  - a. Kuat
  - b. Besar
  - c. Lemah
  - d. Lesu

8. Manusia berhak menggunakan sumber energi, namun juga punya kewajiban untuk...
- Melestarikannya
  - Menjualnya
  - Menguasainya
  - Menghabiskannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Perubahan energi apa yang terjadi pada gambar di atas...

- Perubahan energi gerak menjadi kimia
  - Perubahan energi kimia menjadi energi gerak
  - Perubahan energi listrik menjadi energi gerak
  - Perubahan energi listrik menjadi energi panas
10. Perhatikan pernyataan berikut ini!
- Berkelahi dengan teman
  - Bermain sambil belajar dengan teman.
  - Memainkan musik dengan kuat pada malam hari
  - Bermain sepak bola dengan teman

Tindakan di atas yang mencerminkan pemanfaatan energi dengan tepat adalah...

- 1,2 dan 3
- 1 dan 3
- 2 dan 4
- 3 dan 4


## Lampiran 12

### SOAL LATIHAN ULANGAN HARIAN KELAS III TEMA 6 SUBTEMA 2 SDN 200402 PADANGSIDIMPUAN (IPA)

Nama:

Kelas:

**Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan menggunakan tanda silang (x) pada soal!**

- Di bawah ini yang termasuk pengertian energi adalah...
  - Mempersulit pekerjaan manusia
  - Tidak dapat di ciptakan dan di musnahkan
  - Tidak dapat diubah kebentuk energi lain.
  - Tidak dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari
- Perubahan energi listrik menjadi energi gerak terjadi pada...
  - Televisi
  - Kulkas
  - Mesin cuci
  - Telepon
- perubahan energi listrik menjadi energi cahaya terjadi pada ...
  - senter
  - Kulkas
  - Mesin cuci
  - Telepon
- Perhatikan gambar di bawah ini!  


Perubahan energi apa yang terjadi pada gambar di atas...

  - Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi
  - Perubahan energi listrik menjadi energi cahaya
  - Perubahan energi listrik menjadi energi bunyi
  - Perubahan energi kimia menjadi energi panas
- Pada saat cuaca panas siti dan meli asik bermain dan mereka menggunakan kipas angin untuk menyejukkan ruangan. Perubahan energi yang tepat pada pernyataan tersebut...
  - Energi listrik menjadi energi panas
  - Energi listrik menjadi energi gerak
  - Energi kimia menjadi energi gerak
  - Energi listrik menjadi energi cahaya
- Perubahan energi yang terjadi pada saat Budi bermain bola adalah...
  - Energi gerak menjadi energi bunyi
  - Energi kimia menjadi energi gerak
  - Energi panas menjadi energi gerak
  - Energi panas menjadi energi gerak
- Perhatikan pernyataan di bawah ini!
  - Menyalakan lampu ketika terasa gelap
  - Menyalakan kipas angin ketika cuaca panas
  - Mematikan alat elektronik ketika tidak digunakan
  - Menyalakan televisi walaupun tidak menonton

Tindakan di atas yang merupakan pemanfaatan energi di rumah dengan baik adalah...

  - 1,2 dan 3
  - 1 dan 3
  - 1,3 dan 4
  - 2 dan 4
- Lampu di rumah Edo tidak dapat menyala karena jaringan listrik di rumahnya rusak. Setelah jaringan listrik di rumahnya diperbaiki lampu sudah bisa menyala kembali.

Bagaimana peristiwa yang terjadi sehingga lampu tersebut dapat menyala kembali ....

- a. Terjadi peristiwa perubahan energi listrik menjadi energi cahaya
  - b. Terjadi peristiwa energi kimia menjadi energi gerak
  - c. Terjadi peristiwa perubahan energi kimia menjadi energi panas.
  - d. Terjadi perubahan energi listrik menjadi energi gerak
9. Perhatikan alat-alat elektronik di bawah ini!
5. Mixer
  6. Belender
  7. Rice cooker
  8. Kipas angin
- alat-alat elektronik di atas yang memanfaatkan energi listrik menjadi energi gerak adalah...
- a. 1,2 dan 3
  - b. 1 dan 3
  - c. 2 dan 4
  - d. 2 dan 3
10. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
1. Menyalakan lampu ketika terasa gelap
  2. Menyalakan kipas angin cuaca panas
  3. Menyalakan televisi ketika ingin menonton
  4. Menyalakan kran air sepanjang hari
- Tindakan di atas yang perlu kita hindari, karena termasuk tindakan yang tidak bijak dalam menggunakan energi adalah...
- a. 1,2 dan 3
  - b. 2,3 dan 4
  - c. 3 dan 4
  - d. 2 dan 3


### Lampiran 13

## SOAL LATIHAN ULANGAN HARIAN KELAS III TEMA 6 SUBTEMA 2 SDN 200402 PADANGSIDIMPUAN (IPA)

Nama:

Kelas:

**Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan menggunakan tanda silang (x) pada soal!**

- Perubahan energi yang terjadi pada Waduk Jati Lutur adalah...
  - energi air menjadi energi gerak menghasilkan listrik
  - energi angin menjadi energi gerak menghasilkan listrik
  - energi panas kimia menjadi energi panas menghasilkan cahaya
  - energi listrik menjadi energi panas menghasilkan panas
- Kepanjangan PLTA yang tepat di bawah ini adalah....
  - Pembangkit listrik tegangan air
  - Pembangkit listrik tenaga air
  - Pembangkit air tanga listrik
  - Pembangkit air tegangan listrik
- Apa manfaat PLTA bagi masyarakat sekitar...
  - Mendapatkan listrik
  - Mendapatkan air
  - Mendapatkan cahaya
  - Kekurangan air
- Tindakan di bawah ini yang mencerminkan pemanfaatan energi dengan tepat adalah...
  - Berkelahi dengan teman
  - Bermain petasan dengan teman
  - Memainkan musik dengan kuat pada malam hari
  - Bermain sepak bola dengan teman
- Kicir air dapat bergerak karena mendapat energi...
  - Angin
  - Listrik
  - Kimia
  - Panas
- Permainan di bawah ini yang tidak menggunakan energi listrik adalah...
  - Bermain komputer
  - Bermain hp
  - Bermain petak umpet
  - Bermain game online
- Mengapa PLTA disebut pembangkit listrik tenaga air...
  - Karena energi listrik nya yang mengalir
  - Karena energi listrik nya berasal dari tenaga air
  - Karena airnya menghasilkan listrik
  - Karena listrik tersebut bisa menyala
- Manusia berhak menggunakan sumber energi, namun juga punya kewajiban untuk...
  - Melestarikannya
  - Menjualnya
  - Menguasainya
  - Menghabiskannya
- perhatikan gambar di bawah ini!
  - 



Diantara gambar di atas yang merupakan perubahan energi air menjadi energi gerak adalah...

- a. 1,2 dan 3
- b. 1 dan 3
- c. 1 dan 4
- d. 2 dan 3

10. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1. Memakai kendaraan pribadi ke sekolah
2. Menyalakan televisi untuk menonton film horor
3. Menggunakan air untuk mandi dan minum

4. Mematikan keran air jika tidak digunakan

Pernyataan di atas yang merupakan kewajiban dalam menggunakan energi antara lain adalah...

- a. 1,2 dan 3
- b. 1 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 4





## Lampiran 15

### DOKUMENTASI

#### A. Dokumentasi Sekolah

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SDN 200402 Padangsidempuan

Alamat Sekolah : Kelurahan Sabungan Jae Padangsidempuan



#### B. Dokumentasi Penelitian



**Gambar 1. Siklus 1 pertemuan 1: Peneliti sedang menjelaskan materi perubahan energi**



**Gambar 2. Siklus 1 pertemuan II: Peneliti sedang menjelaskan materi perubahan energi**



**Gambar 3. Siswa melakukan eksperimen perubahan energi kimia menjadi energi gerak dengan bimbingan dan arahan dari peneliti.**



**Gambar 4. Siswa melakukan eksperimen perubahan energi air menjadi energi gerak dengan bimbingan dan arahan guru**



**Gambar 5. Siswa melakukan eksperimen perubahan energi angin menjadi energi gerak dengan bimbingan dan arahan guru**



**Gambar 6. Setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil eksperimennya.**



**Gambar 7. Peneliti menjawab pertanyaan siswa terkait soal yang sedang dikerjakan**



**Gambar 8. Siswa menjawab soal yang diberikan oleh peneliti.**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **I. IDENTITAS PRIBADI**

1. Nama : Yulida Sari
2. NIM : 2020500160
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Sabungan Jae, 17 Juli 2002
5. Anak Ke : 1 (satu)
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Kelurahan Sabungan Jae
10. Telp.HP : 085262862356
11. e-mail : [yulidasari679@gmail.com](mailto:yulidasari679@gmail.com)

### **II. IDENTITAS ORANGTUA**

1. Ayah
  - a. Nama : Ahmad Rizal
  - b. Pekerjaan : Petani
  - c. Alamat : Sabungan Jae
  - d. Telp/HP : 083899694730
2. Ibu
  - a. Nama : Netty
  - b. Pekerjaan : Petani
  - c. Alamat : Sabungan Jae
  - d. Telp/HP : 0808353300951

### **III. RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SDN 200402 Sabungan Jae : 2012/2013
2. SMP N 9 Padangsidempuan : 2015/2016
3. SMA N 4 Padangsidempuan : 2018/2019
4. S1 Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary : 2024

## LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL KOGNITIF

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200402 Subungan Jae Padangsidempuan  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Kelas/Semester : III/genap  
 Pokok Bahasan : Perubahan Energi  
 Nama Validator : Himsar, M. Pd.  
 Pekerjaan : Dosen

### A. Petunjuk

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

### B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

### C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
	<b>Format butir soal</b>				
1.	<b>Materi/Isi</b>				
	➤ Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator terhadap materi perubahan energi				✓
	➤ Kesesuaian soal materi perubahan energi dengan tujuan penelitian				✓
2.	<b>Bahasa</b>				
	➤ Bahasa yang digunakan sesuai dengan kamur besar Bahasa Indonesia (KBBI)				✓
	➤ Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda			✓	
	➤ Bahasa yang digunakan jelas dan tegas				✓
	➤ Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
3	<b>Tingkatan soal</b>				✓
	➤ Soal pilihan ganda sesuai dengan ranah kognitif menurut Taksonomi bloom				✓
	➤ Soal pilihan ganda sesuai dengan urutan C1-C6			✓	
4	<b>Face Validaty</b>				
	➤ Gambar pada soal sesuai dengan materi perubahan energi				✓



$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{34}{36} \times 100 = \frac{3400}{36} = 94$$

Keterangan:

- A = 80-100
- B = 70-79
- C = 60-69
- D = 50-59

Keterangan:

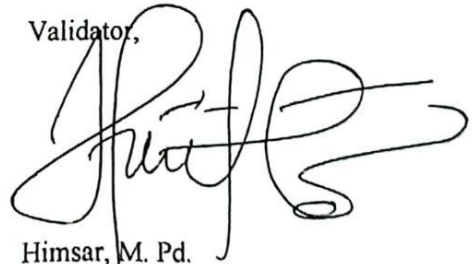
- A = dapat digunakan tanpa revisi
- B = dapat digunakan dengan revisi kecil
- C = dapat digunakan dengan revisi besar
- D = belum dapat digunakan

Catatan

Ace diujikan

Padangsidempuan, 21 Desember 2023

Validator,



Himsar, M. Pd.

NIDN. 2011048501



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

Nomor : /523 /Un.28/E.1/TL.00.9/05/2024  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Riset**  
**Penyelesaian Skripsi.**

08 Mei 2024

**Yth. Kepala SD Negeri 200402**  
**Padangsidimpuan**

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Yulida Sari  
NIM : 2020500160  
Semester : VIII (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Sabungan Jae

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Metode Eksprimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III di SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan"**.

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

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan



Dr. Ulis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A  
NIP 0801224 200604 2 001



**PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 200402 PADANGSIDIMPUAN**

*Jl. Ompu Huta Tunjul Sabungan Jae, Kec. Padangsidimpuan Hutaimbaru*  
E-mail : [sdn402psp@gmail.com](mailto:sdn402psp@gmail.com), KodePos:22736 NPSN: 10212469

Padangsidimpuan, 06 Juni 2024

Nomor : 422.01/ 90 /SD/2024

Lamp : -

Hal : **Balasan Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi**

Kepada Yth,  
Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidimpuan  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
di  
Padangsidimpuan

Dengan Hormat,  
Berdasarkan surat No. /523/Un.28/E.1/TL.00.9/05/2024 Tanggal 08 Mei 2024, tentang permohonan kegiatan melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi, dengan ini Kepala SDN 200402 Padangsidimpuan Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru memberikan izin kepada :

Nama : **YULIDA SARI**

NIM : 2020500160

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Kuguruan

Judul Penelitian :“ **Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Metode Eksprimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas III di SD Negeri 200402 Sabungan Jae Padangsidimpuan.**”

Benar telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 01 Mei 2024 sampai dengan 06 Juni 2024.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya.



SD Negeri 200402 Padangsidimpuan

Kepala Sekolah,

**AGUSTINA RANGKUTI**

NIP. 19660804 198604 2 00 1