

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS IV MIN 1 TAPANULI UTARA**



Skripsi

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

Oleh

DINA SILVIA SIANTURI
NIM. 2020500211

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV MIN 1 TAPANULI UTARA



SKRIPSI

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

Oleh:

DINA SILVIA SIANTURI

NIM. 2020500211

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV MIN 1 TAPANULI UTARA



SKRIPSI



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

Oleh:

DINA SILVIA SIANTURI
NIM. 2020500211

Pembimbing I

Dr. Mariam Nasution, M.Pd.
NIP. 19700224 200312 2 001

Pembimbing II

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

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. Dina Silvia Sianturi

Padangsidempuan, 01 oktober 2024
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Dina Silvia Sianturi yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

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

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I


Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001

PEMBIMBING II


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

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Silvia Sianturi
NIM : 2020500211
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2 Tahun 2023 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 3 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 30 Agustus 2024

ig menyatakan,



Dina Silvia Sianturi
NIM. 2020500211

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Silvia Sianturi
NIM : 2020500211
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpua, 30 Agustus 2024

Yang menyatakan



Dina Silvia Sianturi
NIM. 2020500211



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
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Dina Silvia Sianturi
NIM : 2020500211
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara

Ketua

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

Sekretaris

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726 202203 2 001

Anggota

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

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726 202203 2 001

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

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

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 10 Oktober 2024
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/81,75 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.78
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 Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara

Nama : Dina Silvia Sianturi

NIM : 2020500211

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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



Padangsidimpuan, 30 Agustus 2024
Dekan

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

ABSTRAK

Nama : Dina Silvia Sianturi

NIM : 2020500211

Judul : **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena guru kurang memperhatikan atau tidak menggunakan model dan metode yang bervariasi dalam pembelajaran saat pembelajaran, dimana pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja. Maka, perlu adanya perubahan pelaksanaan pembelajaran di kelas melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif di dalam kelas dan mendapat hasil belajar yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa meningkat setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan melaksanakan dua siklus, terdapat 2 kali pertemuan pada setiap siklus. Tiap satu siklus terbagi atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa pilihan berganda, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini ditujukan untuk kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara yang terdiri dari 16 siswa, 8 laki-laki dan 8 perempuan. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gaya dan gerak di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara. Hal ini dibuktikan pada tes prasiklus dengan nilai rata-rata kelas 58,75 dengan ketuntasan sebesar 19% (3 dari 16 siswa). Siklus I pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 60,62 dan ketuntasan sebesar 38% (6 dari 16 siswa). Pada pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 68,75 dan ketuntasan sebesar 56% (9 dari 16 siswa). Dilihat pada kondisi siklus I dapat dikatakan cukup baik dari nilai pre-test. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 78,75 dan ketuntasan sebesar 69% (11 dari 16 siswa). Siklus II pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 85,62 dan ketuntasan sebesar 81% (13 dari 16 siswa). Dari siklus II data yang didapat telah mencapai nilai yang diharapkan dengan persentase paling tinggi yaitu 81%, sehingga penelitian ini bisa diberhentikan dengan nilai yang memuaskan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.

Kata Kunci : Model TGT, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam

ABSTRACT

Name : Dina Silvia Sianturi

Reg. Number : 2020500211

Thesis Title : **Implementation of the Teams Games Tournament Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Science Learning in Class IV MIN 1 North Tapanuli**

This research is motivated by the low learning outcomes of students in science learning. This is because teachers pay less attention or do not use various models and methods in learning during learning, where learning is only centered on the teacher. Therefore, it is necessary to change the implementation of learning in the classroom through the use of the Teams Games Tournament learning model in the learning process so that students are more active in the classroom and get good learning outcomes. This study aims to determine whether student learning outcomes increase after implementing the Teams Games Tournament learning model in science learning in class IV MIN 1 North Tapanuli. This type of research is Classroom Action Research by implementing two cycles, there are 2 meetings in each cycle. Each cycle is divided into planning, action, observation, and reflection. The data collection instruments used are multiple choice tests, observation and documentation. This study is intended for class IV MIN 1 North Tapanuli consisting of 16 students, 8 boys and 8 girls. The results of the research conducted, it is known that the Teams Games Tournament learning model can improve science learning outcomes on force and motion material in class IV MIN 1 North Tapanuli. This is proven in the pre-cycle test with an average class score of 58.75 with a completion rate of 19% (3 out of 16 students). Cycle I meeting 1 with an average score of 60.62 and a completion rate of 38% (6 out of 16 students). At meeting 2 with an average score of 68.75 and a completion rate of 56% (9 out of 16 students). Judging from the condition of cycle I, it can be said to be quite good from the pre-test score. While in cycle II meeting 1 with an average score of 78.75 and a completion rate of 69% (11 out of 16 students). Cycle II meeting 2 with an average score of 85.62 and a completion rate of 81% (13 out of 16 students). From cycle II the data obtained has reached the expected value with the highest percentage of 81%, so this study can be stopped with a satisfactory value. Therefore, it is concluded that the application of the Teams Games Tournament learning model can improve student learning outcomes in science learning in class IV MIN 1 North Tapanuli.

Keywords: *TGT Model, Learning Outcomes, Natural Sciences*

ملخص البحث

الاسم : دينا سيلفيا سياننتوري
رقم التسجيل : ٢٠٢٠٥٠٠٢١١ :
عنوان البحث : تطبيق نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق لتحسين نتائج تعلم الطلاب في التعلم بيا
في الفصل الدراسي VI من ١ شمال تابانولي.

ان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج التعلم للطلاب في التعلم بيا. وذلك لأن المعلمين لا ينتبهون أو لا يستخدمون نماذج وأساليب مختلفة في التعلم أثناء التعلم، حيث يتمحور التعلم فقط حول المعلم. لذلك، هناك حاجة لتغيير تنفيذ التعلم في الفصل الدراسي من خلال استخدام نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية في عملية التعلم بحيث يكون الطلاب أكثر نشاطاً في الفصل الدراسي ويحصلون على نتائج تعليمية جيدة. يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كانت نتائج تعلم الطلاب تتحسن بعد تطبيق نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق في التعلم بيا في الفصل الدراسي VI من ١ شمال تابانولي. هذا النوع من البحث هو بحث إجرائي في الفصل الدراسي من خلال تنفيذ دورتين، هناك اجتماعان في كل دورة. وتنقسم كل دورة إلى التخطيط والعمل والملاحظة والتفكير. وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي الاختبارات في شكل الاختيار من متعدد والملاحظة والتوثيق. هذا البحث مخصص للفصل الدراسي VI من ١ شمال تابانولي يتكون من ١٦ طالباً، ٨ رجال و ٨ نساء. نتيجة للبحث الذي تم إجراؤه، من المعروف أن نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق يمكن أن يحسن نتائج تعلم العلوم فيما يتعلق بمواد القوة والحركة في الفصل VI من ١ شمال تابانولي. وقد تم إثبات ذلك في اختبار ما قبل الدورة حيث بلغ متوسط درجات الفصل ٥٨,٧٥ مع اكتمال ١٩٪ (٣ من أصل ١٦ طالباً). الدورة الأولى الاجتماع ١ بمتوسط درجات ٦٠,٦٢ و اكتمال ٣٨٪ (٦ من أصل ١٦ طالباً). في الاجتماع ٢ بمتوسط درجات ٦٨,٧٥ و اكتمال ٥٦٪ (٩ من أصل ١٦ طالباً). انطلاقاً من ظروف الدورة الأولى، يمكن القول إنها جيدة جداً من درجات الاختبار المسبق. وفي الوقت نفسه، في الدورة الثانية، الاجتماع ١، كان متوسط الدرجات ٧٨,٧٥ وكان الاكتمال ٦٩٪ (١١ من أصل ١٦ طالباً). الاجتماع الثاني للدورة الثانية بمتوسط درجات ٨٥,٦٢ و اكتمال ٨١٪ (١٣ من أصل ١٦ طالباً). ومن الدورة الثانية وصلت البيانات التي تم الحصول عليها إلى القيمة المتوقعة بأعلى نسبة وهي ٨١٪، لذلك يمكن استكمال هذا البحث بقيمة مرضية. ومن ثم نستنتج أن تطبيق نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية يمكن تحسين نتائج تعلم الطلاب في التعلم بيا في الفصل الدراسي VI من ١ شمال تابانولي.

الكلمات المفتاحية: نموذج تكت ، مخرجات التعلم، العلوم الطبيعية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang saat ini.

Skripsi ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara” yang disusun sebagai syarat melengkapi tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiah (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat kesulitan serta hambatan, tetapi berkat bantuan dan bimbingan dari bapak dan ibu dosen pembimbing. Maka kesulitan ini dan hambatan yang ditemui tersebut sedikit demi sedikit dapat diatasi, tetapi peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kejanggalan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapakan kritik sehat dari pembaca demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dr. Mariam Nasution, M. Pd. selaku Pembimbing I dan Wilda Rizkiyahnur Nasution, M. Pd. selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan ilmu yang tiada batasnya dalam memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dan wakil-wakil Rektor, serta seluruh Civitas Akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan dan moral sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Lelya Hilda, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi, M. A., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Ali Asrun Lubis, S. Ag. M. Pd., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan dan Keuangan, Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Nursyaidah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah selaku Pembimbing Akademik yang telah menjadi motivator yang bertanggung jawab dalam membimbing mahasiswanya selama proses perkuliahan hingga penulis semangat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
5. Jhon Plejer Simatupang, S. Pd. I selaku Kepala Sekolah MIN 1 Tapanuli Utara, Fitri Wijaya Gultom, S. Pd. selaku guru kelas IV dan staf pengajar serta

siswa/siswi MIN 1 Tapanuli Utara yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan peneliti.

6. Teristimewa dan terkhusus untuk kedua orangtua penulis, kepada cinta pertama sekaligus sosok yang memotivasi penulis, Ayahanda tercinta Suanto Sianturi dan panutan peneliti ibunda tercinta Tanti Hairani Batubara yang telah mendidik, mengasuh, memberi motivasi, do'a, harapan, serta dukungan moral dan material kepada peneliti, serta berjuang tanpa mengenal lelah dan putus asa demi kesuksesan dan masa depan putra-putrinya dan sukses menjadi orangtua yang hebat serta memberikan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Kepada saudara kandung peneliti Dani Syahputra Sianturi selaku adik penulis yang menjadi kebanggaan keluarga dan selalu memberikan dukungan serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada keluarga besar peneliti yang senantiasa mendoakan dan mendukung peneliti untuk tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nim 20, yang telah memberikan informasi dan motivasi kepada peneliti selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Atas bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca. Peneliti sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, terutama bagi penulis dan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Padangsidempuan, 01 Juli 2024

Peneliti

Dina Silvia Sianturi

NIM. 2020500211

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA MUNAQOSYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
ملخص البحث	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah.....	7
E. Perumusan Masalah.....	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Indikator Tindakan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	13
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	13
b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	18
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> ..	19
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	20
2. Hasil Belajar.....	21
a. Pengertian Hasil Belajar.....	21
b. Aspek-aspek Hasil Belajar	23
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
3. Pembelajaran IPA.....	27
a. Pengertian Pembelajaran IPA	27
b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA	29

c. Tujuan Pembelajaran IPA	29
d. Fungsi Pembelajaran IPA	30
e. Pokok Bahasan	30
B. Penelitian Terdahulu	37
C. Kerangka Berpikir	39
D. Hipotesis Tindakan	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
B. Jenis dan Metode Penelitian	42
C. Latar dan Subjek Penelitian	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	44
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	45
F. Teknik Analisis Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Analisis Data Prasiklus	53
B. Pelaksanaan Siklus I	56
C. Pelaksanaan Siklus II.....	72
D. Analisis Data.....	87
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
F. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	96
C. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara ...	4
Tabel III.1 Subjek Penelitian.....	43
Tabel III.2 Kriteria Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	51
Tabel III.3 Penilaian Observasi.....	52
Tabel III.4 Interpretasi Skor	52
Tabel IV.1 Hasil Data Prasiklus Siswa	54
Tabel IV.2 Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus I Pertemuan 1.....	60
Tabel IV.3 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 1	63
Tabel IV.4 Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus I Pertemuan 2.....	68
Tabel IV.5 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	70
Tabel IV.6 Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus II Pertemuan 1.....	76
Tabel IV.7 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	78
Tabel IV.8 Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus II Pertemuan 2.....	83
Tabel IV.9 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	86
Tabel IV.10 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	87
Tabel IV.11 Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa pada Prasiklu sampai Siklus II	88
Tabel IV.12 Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir	41
Gambar III.1: Prosedur Penelitian.....	46
Gambar IV.1 Diagram Hasil Data Prasiklus	56
Gambar IV.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	62
Gambar IV.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	70
Gambar IV.4 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	78
Gambar IV.5 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	85
Gambar IV.6 Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	89
Gambar IV.7 Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I dan Siklus II.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Time Schedule Penelitian	106
Lampiran 2 RPP Siklus I Pertemuan 1.....	107
Lampiran 3 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	117
Lampiran 4 RPP Siklus II Pertemuan 1	127
Lampiran 5 RPP Siklus II Pertemuan 2	137
Lampiran 6 Soal Tes Prasiklus.....	147
Lampiran 7 Soal Tes Siklus I Pertemuan 1	150
Lampiran 8 Soal Tes Siklus I Pertemuan 2	154
Lampiran 9 Soal Tes Siklus II Pertemuan 1.....	157
Lampiran 10 Soal Tes Siklus II Pertemuan 2.....	160
Lampiran 11 Kunci Jawaban.....	164
Lampiran 12 Data Hasil Belajar Siswa Prasiklus	166
Lampiran 13 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	167
Lampiran 14 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	168
Lampiran 15 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	169
Lampiran 16 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	170
Lampiran 17 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	171
Lampiran 18 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	173
Lampiran 19 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	175
Lampiran 20 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2	177
Lampiran 21 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	179
Lampiran 22 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1	181
Lampiran 23 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2	183
Lampiran 24 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1	185
Lampiran 25 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	187
Lampiran 26 Lembar Validasi RPP	189
Lampiran 27 Lembar Validasi Soal Kognitif.....	193
Lampiran 28 Dokumentasi.....	197
Lampiran 29 Surat Izin Riset	204
Lampiran 30 Surat Balasan Riset.....	205

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada setiap makhluk individu.¹

Tujuan Pendidikan Nasional Indonesia sesuai dengan undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu, pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (idealitas). Tujuan pendidikan itu tidak lain adalah manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya, mampu memenuhi berbagai kebutuhan secara wajar, mampu mengendalikan hawa nafsunya, berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya.² Pendidikan

¹ Desi Pristiwanti, dkk, "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, 2022, hlm. 7921.

² I Wayan Cong Sujana, "Fungsi dan Tujuan Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, April 2019, hlm. 31.

merupakan bimbingan terhadap perkembangan manusia menuju ke arah cita-cita tertentu, maka yang merupakan masalah pokok bagi pendidikan ialah memilih arah dan tujuan yang ingin di capai.³ Tujuan inilah yang menjadi masalah dari pendidikan, yang mana salah satu tujuan tersebut adalah hasil belajar.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Ukuran keberhasilan dalam bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan.⁴

Hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah pencapaian prestasi atau kemampuan yang mengalami perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah menerima pembelajaran melalui usaha dalam menyelesaikan tugas belajar dan perubahan

³ Hamdan Hasibuan, *Landasan Dasar Pendidikan*, (Padang: CV. Rumahkayu Pustaka Utama, 2020), hlm. 57.

⁴ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 2, Mei 2020, hlm. 468.

perilaku tersebut meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.⁵

Namun hasil belajar tersebutlah yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran. Dimana hasil belajar tersebut tidak sesuai dengan tujuan awal dari pembelajaran. Salah satunya adalah pada saat pembelajaran IPA. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru berperan aktif dalam melakukan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA. Cara mengajar seorang guru sangat menentukan keberhasilan siswa. Jika siswa menyukai cara guru dalam mengajar maka pelajaran yang diajarkan pun akan cepat diserap oleh siswa. Tujuan utama pembelajaran IPA diharapkan agar siswa mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan hidup dan alam sekitar siswa, serta memiliki rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.⁶

Berdasarkan tinjauan yang dilakukan peneliti, dari permasalahan pada pembelajaran IPA tersebut terjadi di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara saat pembelajaran berlangsung yang diperoleh dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas bahawasanya keadaan ini sebenarnya lebih didominasi oleh kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru kurang memperhatikan atau tidak menggunakan model dan metode yang bervariasi dalam pembelajaran. Oleh

⁵ Kosilah dan Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Assure* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 6, November 2020, hlm. 1142.

⁶ Imelda Dua Kleruk, St. Muryati, dan Jaja Jamaludin, " Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Barang Bekas pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lankari 1 Kota Makassar", *Jurnal IPA Terpadu*, Vol. 5, No. 1, 2022, hlm. 86.

karena itu, siswa kurang termotivasi dalam belajar yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak mengalami perkembangan. Siswa kurang bersemangat untuk belajar IPA ketika pembelajaran hanya berpusat pada guru saja tanpa mengadakan variasi dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional. Materi dalam pembelajaran disekolah masih banyak mengandung konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan model yang tepat dalam mengajar agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang terkandung dalam setiap materinya.

Hal ini dibuktikan dari data hasil belajar siswa kelas IV di MIN 1 Tapanuli Utara pada mata pelajaran IPA berdasarkan tabel berikut:

Tabel I.1
Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara

No	Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	>75	Tuntas	4	25%
2	<75	Tidak Tuntas	12	75%
Jumlah			16	100%

Sumber: MIN 1 Tapanuli Utara

Oleh karena itu, perlu adanya pemecahan terhadap permasalahan tersebut guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan membangkitkan semangat dan ide-ide siswa, menyenangkan bagi siswa, yaitu salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok

diterapkan di sekolah dasar karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.⁷ Model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dirancang dengan adanya *games* (permainan) serta *tournament* (pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas.⁸

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, dan (7) Kerja sama antarsiswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.⁹

⁷ I Putu Yogik Suwara Mahardi, I Nyoman Murda, dan I Gede Astawan, "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikarya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA", *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm. 101.

⁸ Dede Kurnia Adi Putra dan Yadi Heryadi, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, November 2021, hlm. 107.

⁹ Anak Agung Oka Suciati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIC SD Tunas Harapan Jaya Denpasar", *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, Vol. 11, No. 2, Oktober 2020, hlm. 219.

Disamping itu, Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga memiliki kelemahan yaitu: (1) Sulitnya pengelompokan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis, (2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi yang tidak terbiasa dan susah memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPA di kelas IV yaitu hasil belajar siswa yang nilai klasikalnya tidak mencapai angka ≥ 75 , siswa yang tidak termotivasi belajar, mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, penggunaan model dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui permasalahan-permasalahan tersebut. Solusi peneliti dari permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diharapkan cocok untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan pernyataan di atas peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁰ Ibastanta Sembiring, Beltasar Tarigan, dan Dian Budiana, "Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT): Peningkatan Kreativitas, Kerjasama dan Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Tunarungu", *Indonesian Journal of Physical Education*, Vol. 1, No. 2, Desember 2020, hlm. 130.

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran IPA.
2. Siswa tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA dengan materi yang disajikan yaitu gaya dan gerak di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.

D. Batasan Istilah

Batasan istilah ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah variabel yang ada pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir, kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.¹¹

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-

¹¹ Muthmainnah, dkk, *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 16.

kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Model TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Model TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹²

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan keterampilan kognitif hasil belajar lebih mudah dicapai, sedangkan afektif pengembangan pribadi siswa, dan psikomotor seperti peningkatan keterampilan siswa.¹³

4. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam atau juga sering disebut kealaman dasar merupakan ilmu pengetahuan yang hanya mengkaji tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip dasar yang esensial tentang gejala-gejala alam semesta. Ilmu alamiah mempunyai relativitas artinya kebenaran yang ditemukan oleh

¹² Andi Sulistio dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*, (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2022), hlm. 38.

¹³ Sobron Adi Nugraha, Titik Sudiatmi dan Meidawati Suswandari, "Studi Pengaruh *Daring Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 3, Agustus 2020, hlm. 270.

manusia pada suatu saat dapat disangkal (ditolak) atau diubah dengan kebenaran yang baru. Teori yang tidak cocok lagi dengan hasil-hasil pengamatan baru diganti dengan teori yang lebih memenuhi keperluan. Pembelajaran IPA membekali siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, pengetahuan, meningkatkan keterampilan proses, serta kesadaran untuk menghargai alam ciptaan Tuhan, dan melestarikan lingkungan alam sekitar serta sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.¹⁴

5. Gaya

Secara konseptual gaya adalah suatu kekuatan (tarikan atau dorongan) yang mengakibatkan benda yang dikenainya akan mengalami perubahan gerak atau berubah bentuk. Di mana tarikan dan dorongan yang diberikan memerlukan tenaga, dan tenaga yang dikeluarkan dapat dilihat melalui gerak. Gaya dapat didefinisikan sebagai dorongan atau tarikan yang menyebabkan benda diam atau bergerak. Jadi gaya dapat menyebabkan benda tetap diam atau menyebabkan benda bergerak.¹⁵

6. Gerak

Gerak merupakan perpindahan posisi benda dari satu tempat ke tempat lain. Manusia melakukan aktivitas bergerak disesuaikan dengan kebutuhannya, aktivitas gerak manusia mulai dari gerak sederhana sampai

¹⁴ Sulistyani Puteri Ramadhani, *Konsep Dasar IPA*, (Jawa Barat: Yiesa Media Karya, 2019), hlm.3-6.

¹⁵ Asim, *Pengembangan Gaya dalam Gerak Manusia*, (Malang: Wineka Media, 2019), hlm. 1.

dengan gerakan yang rumit dan kompleks menjadi elemen penting dalam kehidupan manusia. Gerak adalah perpindahan posisi atau kedudukan suatu benda.¹⁶

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan peneliti pada latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara?

F. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah ada, maka dapat dirumuskan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan di bidang pendidikan mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPA dengan materi gaya dan gerak di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.

¹⁶ Rifka Nabila Wahyu Agustina dan Anatri Dessty, "Studi Eksplorasi Konsep Gaya dan Gerak pada Tari Dhadak Merak Reog Ponorogo Rifta", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, 2022, hlm. 5626.

2. Aspek Praktis

- a. Bagi Siswa, sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar bagi siswa untuk memberikan hasil yang memuaskan dan juga siswa diharapkan dapat memperoleh pembelajaran yang menyenangkan sehingga ilmu yang di dapat memperoleh manfaat dalam segala aktifitas kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam menambah wawasan dan juga meningkatkan keterampilan guru pada saat proses pembelajaran, agar lebih mengetahui model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memperbaiki ataupun mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, termasuk mengatasi kejenuhan siswa pada saat belajar.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai bekal berupa pengalaman sebagai calon guru dimasa yang akan datang dan mampu menjadi guru yang kreatif juga inovatif dalam menentukan model, strategi, metode, dan media yang cocok digunakan pada pembelajaran sesuai dengan karakteristik setiap siswanya khususnya pada pembelajaran IPA.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil belajar dikatakan meningkat apabila terjadi perubahan nilai dan tingkah laku dari sebelumnya ke arah yang lebih baik. Apabila hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara dalam menyelesaikan soal-soal IPA dengan materi gaya dan gerak, melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang ditandai dengan:

1. Nilai siswa mengalami peningkatan mencapai angka 75-100 (Sangat Tinggi).
2. Siklusnya dikatakan tuntas jika persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat hingga 80%.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

Grand teori hasil belajar pada penelitian ini dilandasi oleh teori belajar konstruktivistik Vygotsky, yaitu sosiokultural. Vygotsky menyebutkan bahwa hakikat pembelajaran pada intinya menekankan interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran maupun penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan aspek eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu model pembelajaran *teams games tournament*.¹

Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut terbukti siswa merasa senang dan terlihat aktif dalam proses pembelajaran saat mengikuti turnamen serta nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari setiap siklus yang dilaksanakan.²

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Lembaga pendidikan, sebagai media penyiapan dan penyedia calon tenaga kerja terampil, harus mampu menyelenggarakan pelaksanaan pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan tersebut. Pembelajaran di

¹ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 42.

² Suharningsi, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto, *Skripsi*, (Makassar: 2020)

abad ke-21 dengan muatan indikator yang dimilikinya, harus dapat diterapkan pada pendidikan formal. Perkembangan masyarakat secara berkelanjutan berimplikasi terhadap pembelajaran abad ke-21 sehingga mutlak harus dilaksanakan.

Sebagaimana menurut beberapa pakar sebelumnya menjelaskan penguasaan berbagai keterampilan abad ke-21 adalah sarana satu-satunya kesuksesan dalam dunia saat ini yang berkembang dengan cepat dan dinamis, diperlukan suatu keterampilan agar bisa membawa mutu keberhasilan seseorang dalam karirnya. Diperlukan usaha yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai kemampuan tersebut, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Bramlett berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah penggunaan kelompok kecil ketika siswa bekerja bersama untuk memahami materi akademik dalam suatu mata pelajaran. Yassin mengungkapkan bahwa pembelajaran bisa menjadi kolaboratif jika siswa bekerja secara bersama-sama untuk menuntaskan pekerjaan yang diberikan. Pembelajaran kooperatif fokus pada keterampilan pemecahan masalah serta mendorong kreativitas dan pengembangan kemampuan memecahkan masalah selama proses belajar-mengajar.³ Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan

³ Arden Simeru, dkk, *Model-model Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2023), hlm.

oleh guru dan menumbuhkan jiwa tolong-menolong dalam diri siswa serta menjalin komunikasi yang baik antar siswa maupun guru dan siswa.

Alma menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah dimana peserta didik dapat belajar berkerjasama dalam suatu kelompok campuran untuk menyelesaikan suatu masalah. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT ini diprakasai oleh Robert Slavin, yang menyatakan bahwa TGT tidak hanya tentang belajar secara kelompok, namun juga sebagai kompetisi antar tim yang mengharuskan setiap peserta didik berperan secara aktif dalam setiap pembelajaran yang berlangsung. Fungsi dari pembelajaran TGT yaitu mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah dengan tingkat kesulitan yang lebih berat.⁴

Menurut Saco, secara umum pengertian model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan keaktifan siswa dalam memainkan permainan (*game*) yang dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan ini dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan guru.⁵

⁴ Wirawan Fadly, *Model-model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, (Bantul: Bening Pustaka, 2022), hlm. 186.

⁵ Agung Prihatmojo dan Rohmani, *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*, (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), hlm. 36.

Tarigan menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen.⁶

Menurut Shoimin model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model *Teams Games Tournament* (TGT), suatu pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, yang terdiri dari 4-5 siswa. Model TGT sebagai turnamen akademik yang menggunakan kuis kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana siswa berlomba mewakili tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademiknya setara.⁷ Model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar bertanggung jawab, menambah motivasi dan rasa percaya diri, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide, saling bertukar

⁶ Riska Damayanti, Nurhaedah dan Nurfaizah A.P, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros", *Pinisi Journal of Education*, Vol. 2, No. 5, 2022, hlm. 201.

⁷ Gita Anggreini dan Nyoto Harjono, " Komparasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Teams Games Tournament* Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, No. 4, 2020, hlm. 987-988.

pikiran, saling menghargai, kompetitif, kerjasama dan keterlibatan belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya.⁸ Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang dengan adanya *games* (Permainan) serta *tournament* (Pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini cocok diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan masih dalam tahap senang bermain. Dalam model pembelajaran TGT tahapan yang akan dilalui yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran TGT ini adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran tanpa adanya perbedaan pada setiap siswa. TGT ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena siswa bisa

⁸ Nurhayati, Asep Sukenda Egok dan Asearliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, 2022, hlm. 9120.

⁹ Dede Kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 107.

belajar sambil bermain dengan tim yang berpengaruh juga untuk meningkatkan kerjasama dalam kelompok dan dapat menghargai pendapat satu sama lain. TGT dapat membuat siswa yang awalnya pasif di dalam kelas menjadi aktif. Karena dalam proses pelaksanaan model TGT ini memerlukan kerjasama tim yang baik.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Penerapan model pembelajaran TGT bertujuan agar membuat siswa lebih semangat belajar dan tidak mudah merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Pembelajaran TGT di kelas, menuntut siswa aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal.¹⁰

Maka tujuan model pembelajaran TGT yang paling utama adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya. Selain itu, dengan model pembelajaran TGT diharapkan dapat menjadi anggota masyarakat yang baik untuk ke depannya.

¹⁰ I Nyoman Lastia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS" *Journal of Education Action Research*, Vol. 5, No. 1, 2021, hlm. 75-76.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Menurut Robert E. Slavin sintaks model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

Menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik. Bedanya dengan persentasi kelas dengan pengajaran biasa bahwa persentasi tersebut haruslah benar-benar fokus pada TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama persentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis/game-game, dan skor kuis yang didapat menentukan skor tim mereka.

2) Kelompok (*team*)

Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang lain.

5) Rekognisi Tim

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin/skor yang berhasil diraihinya.¹¹

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Sudibyo bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- 1) Meningkatkan perasaan/ persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri.
- 3) Meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain.

¹¹ Lola Amalia, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), hlm. 25.

- 4) Tingkat keterlibatan/ keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tinggi.
- 5) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, sportifitas dan tanggung jawab.¹²

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- 1) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.
- 3) Ruangan kelas menjadi ramai dan mengganggu ruangan lain.
- 4) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.
- 5) Membutuhkan waktu yang lama dalam persiapan dan proses pembelajaran.¹³

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian sekalipun. Menurut Bloom definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. W. Winkel mengemukakan bahwa definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Adapun menurut Sudjana pengertian

¹² Oktaffi Arinna Manasikana, dkk, *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*, (Jawa Timur: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, 2022), hlm. 75-76.

¹³ Rita Rahmaniati, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), hlm. 24.

hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹⁴

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu.¹⁵

Maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan atau perkembangan yang terjadi pada individu setelah melalui proses pembelajaran. Ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, proyek, atau penilaian kinerja. Secara umum, hasil belajar mencerminkan

¹⁴ Yendri Wirda, dkk, *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 7.

¹⁵ Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dan Siskha Putri Sayekti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok", *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, 2023, hlm. 11717.

seberapa efektif proses pendidikan dan seberapa baik individu dapat menerapkan apa yang telah dipelajari.

Selain itu, hasil belajar juga mencakup perkembangan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan beradaptasi dengan situasi baru. Penting untuk diingat bahwa hasil belajar bukan hanya tentang mencapai nilai tinggi atau meraih prestasi akademis semata, tetapi juga mencakup pengembangan komprehensif individu. Proses pembelajaran yang efektif dapat membantu seseorang mengembangkan potensi maksimalnya di berbagai aspek kehidupan.

b. Aspek-aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

- 1) Ranah Kognitif (*Kognitif Domain*) yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Proses kognitif berkaitan dengan proses yang digunakan siswa untuk mempelajari suatu hal, sedangkan dimensi pengetahuan adalah jenis pengetahuan yang akan dipelajari oleh siswa. Berikut ranah kognitif menurut Bloom yang telah direvisi yaitu: C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Menciptakan).
- 2) Ranah Afektif (*Affectif Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri. Beberapa contoh perilaku yang

mencerminkan sikap/afektif yang baik dari siswa, seperti disiplin dalam menjalankan semua kewajibannya terkait proses pembelajaran, bertanggung jawab atas apa yang dilakukan, semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, menghormati serta menghargai guru dan teman sebaya, dan sebagainya.

- 3) Ranah Psikomotor (*Psykomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan, seperti: tulisan tangan, mengetik, berenang dan lain-lain yang harus dilatih secara terus menerus.¹⁶

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan tingkah laku, keberhasilan proses pembelajaran tidak dapat tercapai dengan begitu saja melainkan dapat dipengaruhi faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran tersebut.

Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) meliputi faktor jasmani dan psikologi. Dan faktor yang di luar diri siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

- 1) Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Faktor internal meliputi faktor fisiologi (fisik) dan faktor psikologi (kejiwaan).
Faktor internal meliputi:

¹⁶ Fauzan, Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis, *Microteaching MI/SD*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 30.

- a) Bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih.
 - b) Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.
 - c) Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar.
 - d) Cara belajar adalah perilaku individu siswa yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi:

a) Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar di kelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya. Faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada siswa, suasana belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.

b) Faktor lingkungan keluarga

Faktor keluarga adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, di mana di dalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya.

c) Faktor lingkungan masyarakat

Faktor masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar siswa tersebut.¹⁷

Dalam menangani kesulitan belajar memerlukan kerjasama antara siswa, orang tua, guru, dan ahli pendidikan. Identifikasi penyebab spesifik kesulitan belajar seseorang adalah langkah awal yang penting untuk memberikan dukungan yang tepat. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pengaruh internal dan eksternal dapat berdampak pada prestasi belajar siswa. Sementara pengaruh eksternal berasal dari sumber di luar siswa, faktor internal adalah yang berasal dari dalam diri mereka.

¹⁷ Leni Marlina dan Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong", *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, Vol. 2, No. 1, 2021, hlm. 67-69.

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA ialah proses membelajarkan subjek didik dalam menekuni peristiwa yang terjal di alam ini lewat serangkaian proses ilmiah sehingga tercapai tujuan pendidikan yang telah diresmikan. Pembelajaran IPA di sekolah bertujuan menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu pembelajaran IPA harus dibuat menarik dan mudah dipahami. Selain itu muatan pelajaran IPA cenderung kurang disukai peserta didik sehingga membuat nilai peserta didik pada muatan pelajaran ini kurang baik. Untuk mengatasi hal tersebut yang perlu dilakukan adalah menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran tersebut. Penerapan model pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas dan efisien dalam proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.¹⁸

Hendro Darmojo dan Jenny R. E. Kaligis berpendapat bahwa pembelajaran IPA didasarkan pada hakikat IPA sendiri yaitu dari segi proses, produk dan pengembangan sikap. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebisa mungkin didasarkan pada pendekatan empiric dengan asumsi bahwa alam raya ini dapat dipelajari, dipahami, dan dijelaskan yang tidak semata-mata bergantung pada metode kausalitas tetapi melalui proses tertentu, misalnya observasi, eksperimen dan analisis rasional. Oleh karena

¹⁸ Wahyu Tri Raharjo dan Firosalia Kristin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Kelas 4 SD", *Satya Widya*, Vol. 35, No. 2, Desember 2019, hlm. 168.

itu, dalam pembelajaran IPA siswa tidak hanya diberi pengetahuan saja atau berbagai fakta yang dihafal, tetapi siswa dituntut untuk aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam.¹⁹

Proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Di tingkat SD/MI diharapkan pembelajaran IPA ada penekanan pembelajaran “salingtemas” (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.²⁰

Pembelajaran IPA mengacu pada proses menerima, memahami dan menerapkan pengetahuan di bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA terdiri dari tiga mata pelajaran utama yaitu fisika, kimia dan biologi. Pembelajaran IPA merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan karena membantu siswa lebih memahami dunia fisik dan biologis disekitar mereka dan mengembangkan keterampilan yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

¹⁹ Atika Ulya Akmal, *Pembelajaran IPA di SD*, (Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023), hlm. 24.

²⁰ Wahyu Kurniawati, dkk, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: IBPress, 2023), hlm. 6.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa dan peningkatan terhadap hasil belajar yang mengacu pada aspek spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun ruang lingkup pembelajaran IPA menurut Mulyasa meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta Kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit.

Sehubung dengan peneliti yang melakukan penelitian di kelas IV, maka ruang lingkup pembelajaran IPA yang dikaji adalah salah satu konsep dari yang dibahas di kelas tersebut, yang meliputi: gaya, jenis-jenis gaya, gerak, jenis-jenis gerak benda, pengaruh gaya terhadap benda.

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Adapun menurut Susanto, pembelajaran IPA di sekolah mempunyai tujuan, antara lain:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia dan bagaimana bersikap.
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
- 4) Mendidik siswa untuk mengetahui cara kerja serta menghargai para penemu.
- 5) Menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.²¹

²¹ Wahyu Kurniawati, dkk, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, ..., hlm. 30.

d. Fungsi Pembelajaran IPA

Adapun fungsi pembelajaran IPA dalam Depdiknas tahun 2004 adalah:

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam hubungannya bagi kehidupan sehari-hari manusia.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses siswa agar mampu memecahkan masalah melalui *doing science*.
- 3) Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, teknologi dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan sehari-hari maupun melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
- 4) Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna serta keterkaitan dengan kemajuan IPTEK, keadaan lingkungan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan pelestariannya.²²

e. Pokok Bahasan

1) Pengertian Gaya

Gaya adalah suatu kekuatan yang mengakibatkan benda yang dikenainya dapat mengalami gerak, perubahan kedudukan, atau perubahan bentuk. Gaya juga dapat diartikan sebagai tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda. Besar kecilnya gaya dapat diukur menggunakan alat yang bernama neraca pegas atau *dynamometer* yang dinyatakan dalam satuan berat yaitu Newton yang biasa ditulis dengan huruf N.

2) Jenis-jenis Gaya

Benda dapat bergerak karena dipengaruhi oleh gaya. Selain itu, ada juga jenis-jenis gaya yaitu:

²² Putu Yulia Angga Dewi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/ MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 6-7.

a) Gaya Otot

Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot manusia ataupun hewan menggunakan otot pada tubuh mereka. Gaya otot dikendalikan oleh sistem tubuh, baik dari manusia ataupun hewan. Contohnya: mengayuh sepeda, otot kuda untuk menarik delma dan gaya orang yang mengangkat benda.

b) Gaya Listrik

Gaya listrik adalah gaya yang dihasilkan muatan-muatan listrik. Muatan listrik terdiri dari 2 yaitu: muatan positif (Proton) dan muatan negatif (Elektron). Setiap benda yang netral memiliki muatan proton dan electron dalam jumlah yang sama. Gaya listrik ada 2 yaitu:

- Statis/diam

Contoh: penggaris yang digosokkan ke rambut kering, kemudian didekatkan ke kertas yang telah dipotong kecil-kecil. Muatan listrik yang ada pada listrik tidak akan mengalir sehingga disebut listrik statis/diam.

- Dinamis/mengalir

Listrik dinamis adalah listrik yang dapat mengalir pada rangkaian listrik. Contohnya: menyalakan/mematikan lampu dengan menekan saklar.

c) Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang disebabkan oleh pengaruh medan magnet. Magnet mempunyai 2 ujung yang berlawanan yang disebut kutub. Kutub Utara dan Kutub Selatan yang jika didekatkan dengan kutub yang sama akan tolak-menolak. Apabila didekatkan dengan kutub yang berbeda maka akan saling tarik-menarik. Adapun bentuk-bentuk magnet yaitu: Magnet Jarum, Huruf U, Slinder, Lingkaran, Batang.

Contohnya: tertariknya paku ketika didekatkan dengan magnet. Benda akan dapat ditarik oleh magnet selama benda berada di dalam medan magnet.

d) Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi bumi adalah gaya yang menarik benda-benda di bumi ke inti bumi. Hal inilah yang menyebabkan benda-benda di bumi tidak melayang-layang. Jika tidak ada gaya gravitasi, semua benda yang kita lemparkan ke atas dapat dengan mudah hilang karena melayang ke angkasa. Contohnya: uang logam yang dilempar ke atas akan kembali akan kembali ke bumi, buah apel yang jatuh dari pohonnya.

e) Gaya Pegas

Gaya pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja benda elastis. Kekuatan gaya pegas ditimbulkan oleh karet atau pegas yang

diregangkan atau bersifat elastis. Gaya pegas dipakai pada benda seperti timbangan, busur panah, alat pelontar, jok sepeda dan lain sebagainya.

f) Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang terjadi ketika 2 permukaan benda saling bergesekan/bersentuhan. Semakin kasar permukaan benda maka gaya gesek semakin besar dan menghambat laju benda. Semakin halus permukaan benda maka gaya gesek semakin kecil dan mempercepat laju benda.

Contohnya, gaya yang bekerja pada rem sepeda. Karet rem pada sepeda akan bersentuhan dengan pelek sepeda sehingga terjadi gesekan yang menyebabkan sepeda dapat berhenti ketika dilakukan proses pengereman.

3) Pengertian Gerak

Gerak adalah perpindahan suatu benda dari tempat yang satu ke tempat lain, baik perpindahan kedudukan yang mendekati maupun menjauhi suatu benda atau tempat asal yang dipengaruhi oleh gaya.

4) Jenis-jenis Gerak Benda

a) Berputar

Berputar adalah gerak suatu benda berupa lingkaran yang mengelilingi suatu poros. Contohnya: roda kendaraan, baling-baling kipas angin, kincir angin dan lain sebagainya.

b) Menggelinding

Mengelinding merupakan berpindahnya benda dengan cara berputar. Contohnya: roda yang terpasang pada kendaraan akan memudahkan kendaraan untuk berpindah.

c) Jatuh

Setiap benda yang jatuh akan bergerak ke bawah. Kedudukan benda yang semula letaknya di atas akan berubah menjadi di bawah. Contohnya: buah yang jatuh dari pohonnya, piring yang dijatuhkan ke lantai, daun yang terlepas dari dahan pohon, dan lain sebagainya.

d) Memantul

Gerak memantul dapat terjadi pada bidang datar dan tegak.

- Pada bidang datar: pemain bola basket memantulkan bola ke lantai, bola memantul kembali saat mengenai lantai.
- Pada bidang tegak: bola basket yang mengenai papan ring, maka bola akan berbalik arah/ memantul setelah mengenai papan ring.

e) Mengalir

Gerakan air yang mengalir digunakan untuk menggerakkan suatu benda. Contohnya: air mengalir dari dalam teko yang letaknya lebih tinggi dari gelas yang letaknya lebih rendah.²³

5) Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda

Gaya dapat memengaruhi gerakan benda. Berikut beberapa macam pengaruh gaya terhadap gerakan benda.

a) Gaya Mengubah Bentuk Benda

Piring yang dijatuhkan ke lantai akan pecah. Piring itu juga mengalami perubahan, tidak menyerupai bentuknya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat mempengaruhi bentuk benda.

Tanah liat yang lembek dapat diubah menjadi bermacam-macam bentuk. Selain tanah liat, ada juga plastisin. Bedanya, plastisin tidak lengket di tangan. Plastisin biasa digunakan sebagai bahan untuk membuat mainan. Contoh lainnya yaitu: batu besar yang dipecah menjadi batu-batu kecil, seorang pengrajin membuat vas bunga dari tanah liat.

²³ Amalia Fitri, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), hlm. 64-68.

b) Gaya dapat Mempengaruhi Benda Bergerak Menjadi Diam

Benda yang bergerak juga dapat dipengaruhi oleh gaya. Kelereng yang menggelinding dapat berhenti saat ditahan dengan tangan. Benda yang bergerak dapat diam ketika mendapatkan gaya. Gaya juga dapat membuat benda bergerak lebih cepat. Mobil mogok bergerak lebih cepat jika didorong 10 orang daripada 5 orang. Benda bergerak juga dapat berubah arah dengan adanya gaya. Benda bergerak dapat diam, dapat bergerak makin cepat, atau berubah arah dengan adanya gaya.

c) Gaya dapat Mempengaruhi Benda Diam Menjadi Bergerak

Kelereng yang disentil akan bergerak menggelinding. Meja yang semula diam ketika didorong akan menjadi bergerak. Tidak semua benda akan bergerak ketika mendapatkan gaya. Gaya untuk menggerakkan benda harus sebanding dengan berat benda. Lemari besar dapat bergerak jika didorong beberapa orang dewasa. Artinya, gaya yang besar dibutuhkan untuk menggerakkan benda berat. Contoh lain: bola yang ditendang menjadi menggelinding, mobil mogok yang didorong akan bergerak maju dan lain sebagainya. Benda-benda tersebut dapat bergerak karena mendapatkan gaya. Gaya dapat diberikan pada benda yang diam.

d) Gaya dapat Mempengaruhi Arah Gerak Suatu Benda

Contohnya: pemain kasti memukul bola yang dilemparkan kepadanya. Dan terlontar ke arah lain sesuai gaya yang diberi, mobil

yang dibelokkan ke kanan dan ke kiri. Bola yang dilambungkan ke atas sehingga bola bergerak ke atas. Kemudian, bola dipukul ke depan sehingga bola bergerak ke arah depan.²⁴

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dalam penelitian penerapan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Defriana Mangara MTD (2021) dengan judul penelitian “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan”. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika setiap siklus meningkat. Pada tes awal nilai rata-rata siswa yaitu 50,62 (25%), kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa dari 56,85 (37,5%), pada siklus II dari 71,85 (68,75%) menjadi 76,25 (81,25%).

Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti yaitu, sama-sama di kelas IV, menerapkan model *Teams Games Tournament*, meningkatkan hasil belajar siswa dan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran dan lokasi penelitian. Defriana Mangara MTD mengambil mata pelajaran matematika. Selain itu, Defriana Mangara MTD meneliti di SDN 100303

²⁴ Ari Subekti, Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Daerah Tempat Tinggalku Tema 8, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017).

Pargarutan sedangkan peneliti meneliti di MIN 1 Tapanuli Utara dan mengambil mata pelajaran IPA.²⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Maya Zahrotul Maulida (2022) dengan judul penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbentuk Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo". Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil tes yang mendapatkan nilai lebih dari 70 pada siklus I sebesar 66,67% siswa yang tuntas, pada siklus II sebesar 75% siswa yang tuntas, pada siklus III sebesar 100% seluruh siswa tuntas. Selain hasil belajar siswa aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada aktivitas guru siklus I mendapat persentase sebesar 80%, siklus II sebesar 82,72%, dan siklus III sebesar 93,63%. Adapun pada aktivitas siswa yaitu siklus I mendapat presentase sebesar 70,9%, siklus II sebesar 77,28%, dan siklus III sebesar 86,37%.

Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penelitian yaitu, sama-sama menerapkan model *Teams Games Tournament*, meneliti hasil belajar siswa dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada kelas, mata pelajaran dan lokasi penelitian. Maya Zahrotul Maulida mengambil mata pelajaran IPS. Selain itu, Maya Zahrotul Maulida meneliti di kelas V SDN 2 Tulung

²⁵ Defriana Mangara Mtd, Penggunaan Model *Teams Games Tournamenat* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan, *Skripsi*, (Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2021).

Sampung Ponorogo sedangkan peneliti meneliti di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara dan mengambil mata pelajaran IPA.²⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Atikah (2023) dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo”. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan hasil belajar IPA terjadi peningkatan, pada siklus I mendapat presentase sebanyak 48,3% menjadi 79,3%, keaktifan belajar siswa juga terjadi peningkatan, pada siklus I mendapat presentase 17,24% menjadi 82,75%.

Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti yaitu, sama-sama mata pelajaran IPA, menerapkan model *Teams Games Tournament*, meningkatkan hasil belajar siswa dan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada kelas dan lokasi penelitian. Atikah meneliti di kelas V MIN 7 Ponorogo sedangkan peneliti meneliti di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.²⁷

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat peneliti uraikan sebagai berikut. Kondisi awal sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih tergolong

²⁶ Maya Zahrotul Maulida, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbentuk Media Visual pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo, *Skripsi*, (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).

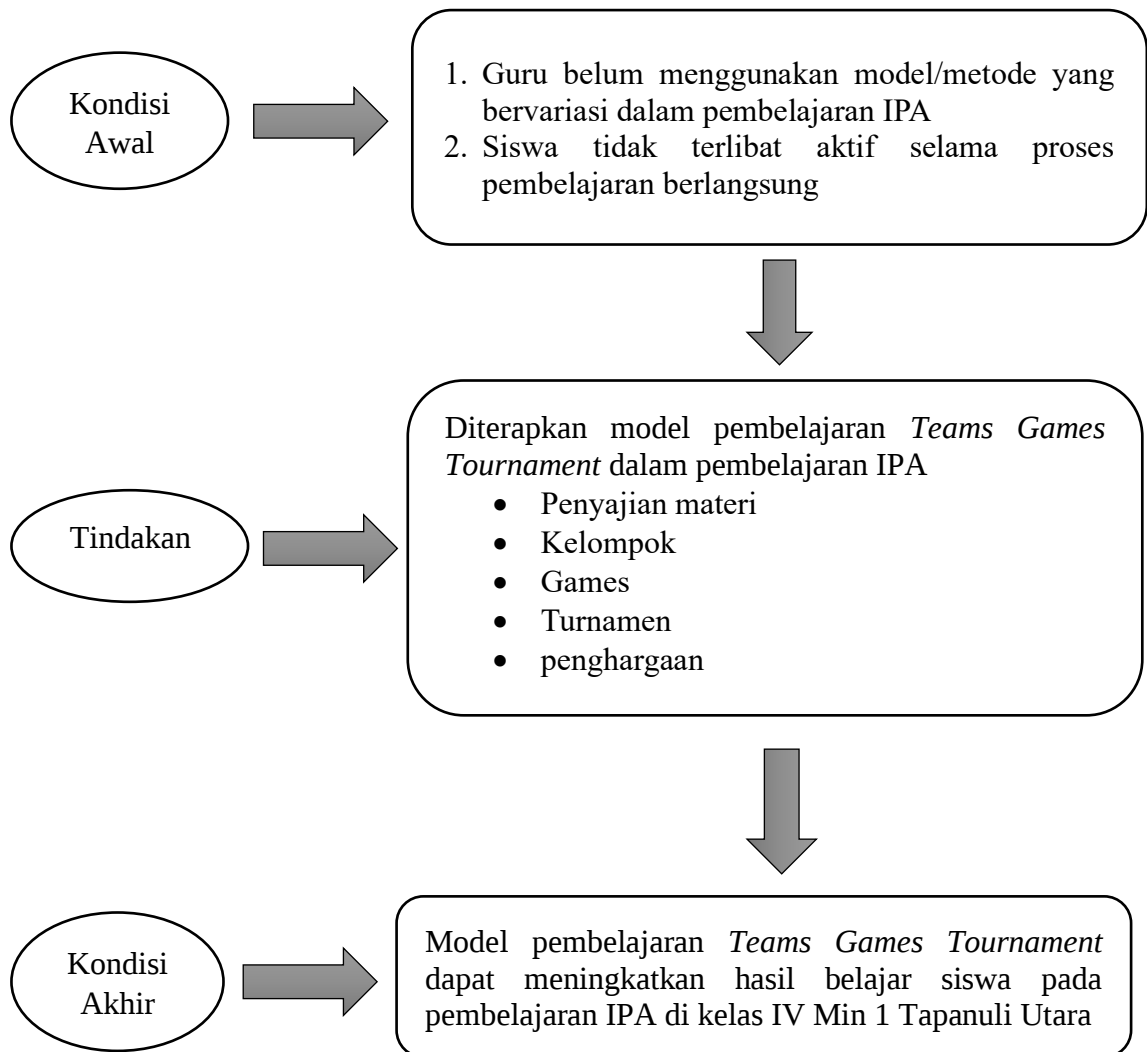
²⁷ Atika, Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo, *Skripsi*, (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2023).

rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga karena cara mengajar guru yang kurang bervariasi dalam menggunakan model/metode pembelajaran yang membuat siswa mudah bosan saat mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengujikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran. Sebelum diterapkannya model pembelajaran ini peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* dalam bentuk pilihan berganda untuk mengetahui kondisi awal pada siswa. Selanjutnya yang dilakukan pada siswa setelah *pre-test* adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran tersebut. Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran TGT ini, maka siswa kembali diberikan tes berupa *post-test* berbentuk pilihan berganda untuk mengetahui kondisi akhir pada siswa untuk mengetahui kemampuan serta hasil belajar siswa setelah adanya penerapan model pembelajaran TGT.

Penggunaan model pembelajaran TGT diharapkan tidak hanya hasil belajar saja yang meningkat, akan tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya game dan turnamen membuat siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan poin dan siswa akan merasa tertantang dalam menyelesaikan game.

Adapun kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar II.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Tapanuli Utara Jl. Tarutung-Padangsidempuan. Peneliti memilih lokasi penelitian ini karena jika dilihat dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti bahwasanya ada masalah yang sesuai dengan judul penelitian yang dilakukan. Peneliti melaksanakan penelitian pada bulan Mei sampai Juni 2024, pada semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena ingin meningkatkan hasil belajar siswa agar mencapai tingkat ketuntasan belajar yang masih dalam kategori rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai siswa, keaktifan siswa masih kurang dalam proses pembelajaran, dan juga nilai siswa belum mencapai KKM.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di sekolah atau di kelas. Untuk melakukan penelitian tersebut, perlu sekali mengumpulkan data untuk dijadikan bahan analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur yang sistematis oleh guru untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai

secara efektif dan efisien.¹ Perbaikan dilakukan secara perlahan dan terus-menerus selama penelitian dilakukan. Oleh karena itu, PTK menggunakan pendekatan berupa siklus.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dan kualitatif berdasarkan jenis data dan analisis yang dilakukan yaitu melalui butir soal tes kognitif dan lembar observasi.²

C. Latar dan Subjek Penelitian

Berdasarkan judul, penelitian ini telah dilaksanakan di MIN 1 Tapanli Utara di kelas IV. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswanya yang terdiri dari 16 orang siswa yaitu 8 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Mata pelajaran yang diteliti adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi gaya dan gerak. Sedangkan objek penelitian adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Table III.1: Subjek Penelitian

Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
IV	8 Orang	8 Orang	16 Orang

¹ Fery Muhamad Firdaus, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (DI Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 6.

² Fery Muhamad Firdaus, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*,..., hlm. 17.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1. Tes

Tes merupakan pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran. Tes dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test.

- a. Pre-test merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan jumlah soal yang diujikan sebanyak 10 soal.
- b. Post-test merupakan tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran atau setelah dilakukannya tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan jumlah soal yang diujikan sebanyak 10 soal dalam sekali pertemuannya.

Penilaian soal yaitu setiap soal tes diberi skor maksimal satu (1). Jadi, apabila seorang siswa menjawab soal dengan betul sesuai dengan jawabannya maka diberi skor satu (1) dan yang menjawab soal dengan salah tidak sesuai dengan jawabannya maka diberi nilai nol (0). Jawaban yang benar merupakan skor yang diperolehnya. Skor yang diperoleh siswa tidak otomatis menjadi nilai, tetapi harus dikonversi dulu. Salah satu cara untuk mengkonversi skor menjadi nilai dengan menggunakan rumus:³

$$Skor = \frac{\text{banyak soal benar yang dijawab siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

³ Yeti Supriyati dan Agus Dudung, *Penelitian Kelas*, (Depok: Karya Ilmu Media Aulia, 2019), hlm. 76-77.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi pembelajaran di kelas yang melibatkan observasi terhadap kondisi serta aktivitas siswa maupun guru pada saat penerapan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara. Selama proses pembelajaran, observasi berguna untuk mengenali ciri-ciri siswa agar dapat memperoleh pemahaman umum tentang aktivitasnya. observasi adalah suatu kegiatan mengamati dengan memanfaatkan indera baik itu melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba yang dapat digunakan sebagai alat dalam mengamati objek yang sedang diteliti

3. Dokumentasi

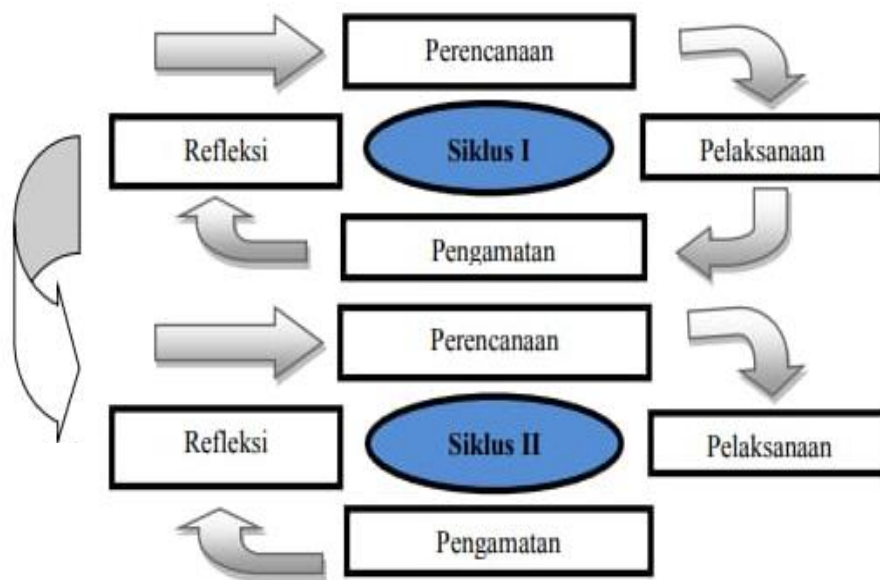
Dokumentasi penelitian ini dilakukan pada saat penelitian berlangsung yaitu pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*. Dokumentasi ini digunakan peneliti untuk melengkapi tes dan observasi.

E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep PTK yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dengan empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi..⁴ Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih

⁴ Fery Muhammad Firdaus, dkk, Penelitian Tindakan Kelas, (DI Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 18.

dahulu diberikan tes awal dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada penelitian ini siklus I akan dijadikan acuan terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II. Sedangkan siklus II akan dilaksanakan jika terdapat kekurangan pada siklus I. Dibawah ini merupakan gambaran per-siklusnya.



Gambar III.1: Prosedur Penelitian

(Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Gambar-11-Desain-PTK-Model-Kemmis-dan-Mc-Taggart-Hikmawati-2017-189_fig1_356876607)

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Membuat Rencana Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- 2) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran.

- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk pengamatan kegiatan pembelajaran.
- 4) Merancang pembelajaran mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 5) Membuat soal untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa.

b. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti mendesain pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* yang telah dirancang serta peneliti mengajar dengan panduan RPP yang telah disusun sebelumnya sekaligus peneliti mengamati dengan cara observasi untuk mendapatkan informasi. Untuk lebih jelasnya RPP bisa diperhatikan pada lampiran 2.

c. Observasi (*Observation*)

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti yang terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Mengamati jalannya proses pembelajaran dan perhatian dipusatkan pada kegiatan pembelajaran dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* termasuk juga hasil yang dicapai oleh siswa.

d. Refleksi (*Refleksi*)

Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, maka akan dilakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan

model *Team Games Tournament*. Dari kegiatan refleksi tersebut dapat diketahui hal-hal yang perlu diperbaiki guna persiapan pembelajaran pada siklus yang selanjutnya.⁵

2. Siklus II

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I untuk melakukan perbaikan terhadap hambatan ataupun permasalahan yang terdapat pada siklus I. Jadi, siklus kedua ini dilakukan untuk memperlanjut tindakan penelitian dengan acuan tahapan-tahapan pada siklus pertama yang telah diperbarui dan diperbaiki.

a. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- 1) Guru mengidentifikasi permasalahan yang ada pada siklus I.
- 2) Membuat Rencana Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- 3) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk pengamatan kegiatan pembelajaran.
- 5) Merancang pembelajaran mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 6) Membuat soal untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa.

⁵ Fery Muhamad Firdaus, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*,..., hlm. 138-140.

b. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan tindakan dari siklus I menggunakan model *Teams Games Tournament* yang telah dirancang serta peneliti mengajar dengan panduan RPP yang telah disusun sebelumnya pada siklus I sekaligus peneliti mengamati dengan cara observasi untuk mendapatkan informasi.

c. Observasi (*Observation*)

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti yang terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Mengamati jalannya proses pembelajaran dan perhatian dipusatkan pada kegiatan pembelajaran dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* termasuk juga hasil yang dicapai oleh siswa.

d. Refleksi (*Refleksi*)

Di akhir kegiatan yang dilakukan siswa pada Siklus I, keberhasilan yang dicapai dipertahankan. Pada Siklus II, keberhasilan belajar terlihat lebih optimal.

F. Teknik Analisis Penelitian

Analisis penelitian adalah penelaahan dan penguraian data hingga menghasilkan simpulan. Jadi, analisis penelitian merupakan bagian terpenting untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK). Jika analisis dilakukan secara tepat, maka hasil penelitian memperoleh gambaran berdasarkan tujuan yang akan dicapai. Penelitian tindakan kelas dapat dianalisis secara kuantitatif

dan kualitatif, artinya dapat digunakan secara kuantitatif saja atau kualitatif saja atau juga bisa digunakan keduanya.

1. Ketuntasan Individu

Ketuntasan belajar individu dihitung dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu:

$$\text{Skors} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

B= banyak butir soal yang dijawab benar

N= banyaknya butir soal

2. Penilaian rata-rata siswa

Nilai yang diperoleh siswa dilakukan penyelesaian sesuai dengan fokus permasalahan dengan mencari rata-rata kelas dengan rumus rata-rata sebagai berikut.

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai Rata – rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

3. Penilaian Ketuntasan belajar/ketuntasan klasik

$$K = \frac{ST}{SS} \times 100\%$$

Keterangan:

K= Ketuntasan belajar siswa secara klasik

ST= Jumlah siswa yang tuntas belajar

SS= Jumlah seluruh siswa

Dari persentase ketuntasan belajar, maka kriteria tingkat keberhasilan belajar dalam persen (%) sebagai berikut:

Tabel III.2 Kriteria Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
75-100	Sangat Tinggi
61-74	Tinggi
51-60	Sedang
31-50	Rendah
≤ 30	Sangat Rendah

Berdasarkan petunjuk proses pelaksanaan pembelajaran mengajar peneliti menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dikatakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkatan presentasi dengan keterangan yang sangat tinggi.

Analisis data berdasarkan dari hasil observasi belajar siswa. Dalam lembar observasi terdapat skor observasi. Dalam artian bahwa di dalam lembar observasi terdapat aspek yang akan di observasi dan memberikan jawaban sebagai berikut:

Tabel III.3 Penilaian Observasi

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

Maka rumusan untuk menghitung persentase observasi aktivitas belajar siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{jumlah total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

- Skor yang diperoleh tergantung dari jawaban pada lembar observasi.
- Skor maksimal diperoleh berdasarkan jumlah aspek yang diobservasi.⁶

Keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasekan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut:⁷

Tabel III.4 Interpretasi Skor

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

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

⁶ Musfiqon, *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 130.

⁷ Ayutin. “Pengembangan Lember Kerja Siswa Praktikum Penentuan Sifat Sistem Penyangga dalam Minimum Berdasarkan Model Inkuiri Terbimbing” *Skripsi* (Universitas Pendidikan Indonesia: 2015), hlm. 39.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Tapanuli Utara dengan subjek penelitian kelas IV yang berjumlah 16 orang siswa terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan beberapa instrumen yaitu tes dan lembar observasi yang telah valid. Validasi instrumen ini dilakukan dengan cara konsultasi pada orang yang kompeten dalam bidang pelaksanaan prose pembelajaran yaitu guru ataupun dosen yang membidangi mata pelajaran IPA yang berkaitan dengan materi pengaruh gaya terhadap gerak.

Sebelum melakukan perencanaan tindakan peneliti memberikan tes awal kepada siswa, tahap kedua yang dilakukan peneliti yaitu observasi dimana peneliti melihat sejauh mana perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui sudah sejauh mana kemampuan awal siswa dalam memperoleh hasil belajar IPA. Setelah soal tes kognitif diberikan dan telah dijawab oleh siswa, maka guru memeriksa dan memberikan nilai. Sehingga dapat diketahui adanya kesulitan yang dihadapi siswa dalam menjawab soal serta hasil yang didapatkan siswa masih belum mencapai KKM yaitu 75. Penyebab dari ketidakpahaman siswa karena pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa mudah bosan serta cara mengajar guru yang jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan kesulitan yang dihadapi siswa, maka peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dikarenakan metode belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini akan menjadikan siswa berperan aktif dalam pembelajaran karena model pembelajaran ini bermain dengan tim menjawab soal yang disediakan untuk mengumpulkan skor terbanyak. Oleh karena itu siswa akan bersemangat dan bekerja sama dengan teman se-timnya untuk mengumpulkan skor, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dari analisa data prasiklus kondisi awal yang terjadi sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal kepada siswa berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal materi gaya dan gerak yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya tindakan. Adapun Analisa ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan data hasil jawaban tes kognitif prasiklus siswa kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara adalah sebagai berikut:

Tabel IV.1
Hasil Data Prasiklus Siswa

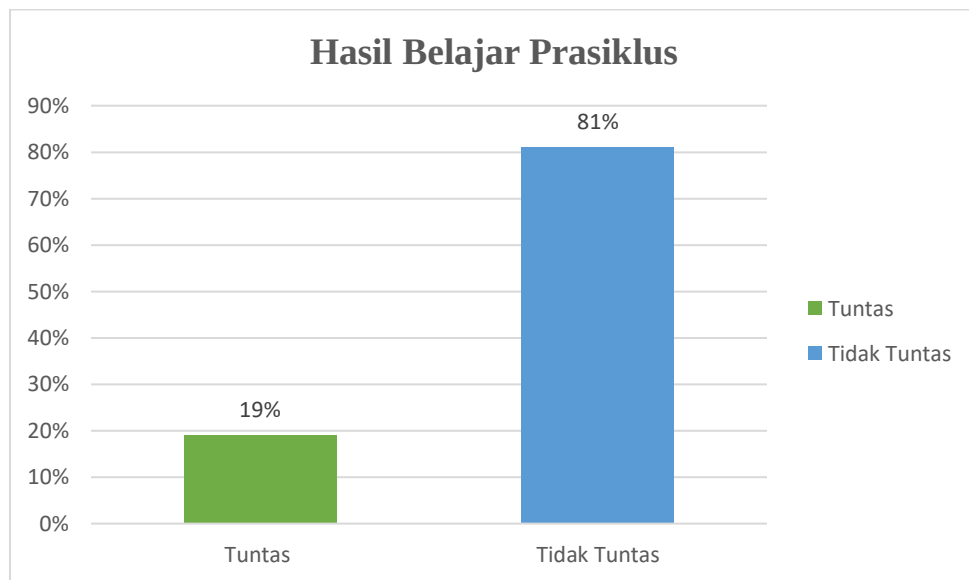
No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AMP	80	Tuntas	
2	ARG	60		Tidak Tuntas
3	AZ	60		Tidak Tuntas
4	ATH	60		Tidak Tuntas
5	ASA	70		Tidak Tuntas
6	AZ	70		Tidak Tuntas

7	FAS	80	Tuntas	
8	JR	20		Tidak Tuntas
9	NHG	0		Tidak Tuntas
10	NAG	70		Tidak Tuntas
11	RRG	40		Tidak Tuntas
12	RPP	70		Tidak Tuntas
13	RS	50		Tidak Tuntas
14	PRG	60		Tidak Tuntas
15	SS	60		Tidak Tuntas
16	ZHS	90	Tuntas	
Jumlah keseluruhan nilai siswa		940	3	13
Rata-rata kelas		58,75	19%	81%
Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal		19%		

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Rata-rata kelas} &= \bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N} \\
 &= \frac{940}{16} \\
 &= 58,75
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal} &= K = \frac{ST}{SS} \times 100\% \\
 &= \frac{3}{16} \times 100\% \\
 &= 19\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel IV.1 di atas terbukti bahwa dari 16 siswa hanya 3 siswa (19%) yang sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan pencapaian nilai ≥ 75 . Sedangkan 13 siswa (81%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75 . Nilai rata-rata hasil Pretest siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu 58,75 dimana pembelajaran ini belum dapat dikatakan tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal pada tes awal materi gaya dan gerak masih tergolong rendah, seperti yang tertera pada gambar diagram berikut ini.



Gambar IV.1 Diagram Hasil Data Prasiklus

Dari gambar IV.1 diagram hasil tes prasiklus di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara masih tergolong rendah. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak dengan menerapkan model pembelajaran sebagai penunjang proses penyampaian materi pelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapaun model yang peneliti terapkan adalah model *pembelajaran Teams Games Tournament* yang akan digunakan. Melalui penerapan model model pembelajaran tersebut diharapkan hasil belajar siswa di kelas IV dapat meningkat khususnya pada materi gaya dan gerak.

B. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan kondisi awal prasiklus diatas, maka pada tahap ini peneliti akan melakukan Tindakan dengan menggunakan model pembelajara *Teams Games Tournament*, antara lain yaitu

1. Pertemuan 1

a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil Pretest siswa pada Prasiklus, kegiatan yang dilakukan pertama kali dilakukan oleh peneliti adalah dengan diskusi bersama guru kelas IV di MIN 1 Tapanuli Utara. Kemudian peneliti merancang suatu proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA pada gaya dan gerak sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- 2) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk pengamatan kegiatan pembelajaran.
- 4) Merancang pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 5) Menyiapkan soal tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Mei 2024 dimulai pukul 08.00- 09.10 WIB. Tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini berdasarkan RPP, yang telah direncanakan dengan materi gaya dan gerak. Dimana peneliti sebagai pelaksana kegiatan dan guru kelas yang mengamati berjalannya

pembelajaran. Adapun langkah-langkah Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru memberi salam kepada siswa.
- b) Guru meminta do'a dipimpin oleh salah satu siswa.
- c) Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti

- f) Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai gaya dan gerak yang telah disediakan oleh guru.
- g) Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.
- h) Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu gaya dan gerak.
- i) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.
- j) Guru menyampaikan aturan permainan TGT pada siswa.

- k) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
 - l) Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian untuk menjawab soal sesuai nomor yang diambil secara acak yang telah disediakan oleh guru.
 - m) Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang mendapat skor terbanyak.
 - n) Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai berbagai macam jenis gaya dan gerak.
 - o) Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.
 - p) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.
 - q) Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.
- 3) Kegiatan Penutup
- r) Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa kegiatan sehari-hari yang kita lakukan tidak terlepas dari gaya dan gerak.

s) Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.

t) Guru memberikan salam penutup.

c. Pengamatan (*Observation*)

1) Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 setelah melakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mendapatkan hasil tes siswa. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.2
Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AMP	90	Tuntas	
2	ARG	80	Tuntas	
3	AZ	10		Tidak Tuntas
4	ATH	70		Tidak Tuntas
5	ASA	80	Tuntas	
6	AZ	70		Tidak Tuntas
7	FAS	50		Tidak Tuntas
8	JR	20		Tidak Tuntas
9	NHG	70		Tidak Tuntas
10	NAG	100	Tuntas	
11	RRG	0		Tidak Tuntas
12	RPP	40		Tidak Tuntas
13	RS	60		Tidak Tuntas
14	PRG	80	Tuntas	Tidak Tuntas
15	SS	80	Tuntas	Tidak Tuntas
16	ZHS	70		Tidak Tuntas
Jumlah keseluruhan nilai siswa		970	6	10
Rata-rata kelas		60,62	38%	62%
Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal		38%		

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$= \frac{970}{16}$$

$$= 60,62$$

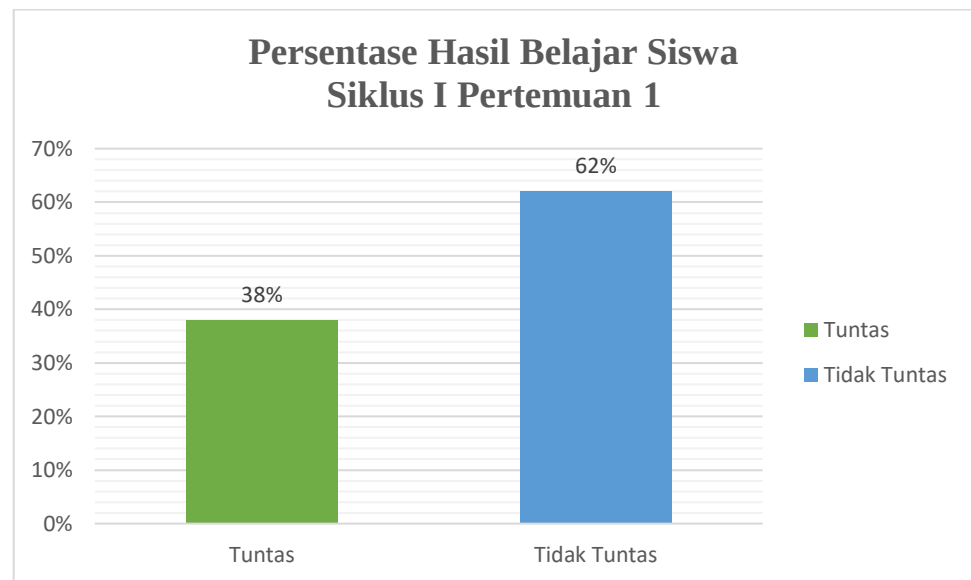
$$2. \text{ Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal} = K = \frac{ST}{SS} \times 100\%$$

$$= \frac{6}{16} \times 100\%$$

$$= 38\%$$

Berdasarkan tabel IV.2 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus I pertemuan 1 adalah 60,62. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 6 orang siswa (38%), dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang siswa (62%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya.

Ketuntasan hasil belajar tes kognitif siswa dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar IV.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

2) Lembar Observasi

Pada tahap observasi yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti yang terdiri dari lembar observasi guru dan siswa.

Hasil lembar observasi untuk guru ada 20 item yang diamati dan untuk lembar observasi siswa 11 item. Adapun hasil pengamatan yang sudah dilakukan peneliti dapat dilihat pada data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.3
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 1

Kategori	Jumlah Item yang Diamati	Jumlah Keseluruhan Item	Persentase
Guru	14	20	70%
Siswa	5	11	45%

Berdasarkan tabel IV.3 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan I masih belum optimal hal ini dapat dilihat melalui persentase beberapa indikator aktivitas siswa yang masih 45% dengan kriteria cukup baik sedangkan aktivitas mengajar guru masih belum optimal karena jumlah item yang terlaksana dan tidak terlaksana ada 70%. Jadi hasil observasi yang dilakukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran dan akan melaksanakan pertemuan kedua siklus I agar mendapat hasil lebih optimal dalam siklus I. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 186.

d. Refleksi (*Refleksi*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 terhadap pembelajaran IPA materi gaya dan gerak dengan memakai model pembelajaran *Teams Games Tournament*, maka selanjutnya dilakukan tahap refleksi. Berdasarkan data pada siklus I pertemuan 1 dapat diketahui bahwa 6 orang siswa yang tuntas hasil belajarnya dan 10 orang siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya. Peneliti menemukan kendala pada siswa dalam menyelesaikan proses

pembelajaran. Adapun kendala yang dihadapi peneliti terhadap siswa adalah:

- 1) Masih ada siswa yang malas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan peneliti, sehingga hasil belajarnya masih rendah.
- 2) Sebagian siswa tidak mau bekerja sama dengan kelompoknya. Sehingga tahapan diskusi kelompok tidak berjalan efektif.
- 3) Siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*, karena metode yang sering digunakan siswa hanya berpusat kepada guru.

Kendala-kendala yang telah dihadapi peneliti pada siklus I pertemuan I, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus I pertemuan ke II agar kendala yang terjadi pada siklus I pertemuan I tidak terulang kembali.

2. Pertemuan 2

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada pertemuan kedua ini tidak jauh berbeda dari siklus I pertemuan 1 sama. Bedanya pada pertemuan ini guru menyiapkan sesuatu yang dapat memancing ketertarikan serta kefokusannya siswa yaitu dengan mengaplikasikan *ice breaking*. Pada pertemuan ini siswa dituntut untuk lebih aktif, fokus dan lebih cepat memahami materi yang akan dipelajari. Oleh karena itu, kekurangan dari pertemuan pertama tersebut dapat diperbaiki sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

- 2) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk pengamatan kegiatan pembelajaran.
- 4) Merancang pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 5) Membuat soal berdasarkan C1 sampai dengan C6 dalam bentuk pilihan ganda yang disertai dengan kuci jawaban sebanyak 10 soal.

b. Tindakan (*Acting*)

Pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 06 Juni 2024 dimulai jam 08.00-09.10 WIB. Pada tahap ini peneliti mendesain pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* sesuai dengan panduan RPP yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap kegiatan perencanaan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru memberi salam kepada siswa.
- b) Guru menunjuk seorang siswa untuk memimpin do'a.
- c) Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak pada pembelajaran sebelumnya.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- f) Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. Dan menghimbau atau memberi

nasehat kepada siswa agar mengerjakan tugas dengan benar untuk pertemuan selanjutnya.

2) Kegiatan Inti

- g) Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai pengaruh gaya terhadap benda yang telah disediakan oleh guru.
- h) Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.
- i) Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap benda dan gerak yang terjadi pada benda.
- j) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.
- k) Guru membimbing dan mengontrol jalannya kegiatan diskusi agar berjalan dengan efektif.
- l) Guru memberikan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar siswa.
- m) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

- n) Guru menjelaskan aturan permainan. Kemudian meminta salah seorang siswa untuk menjelaskan kembali langkah-langkah ataupun aturan dari permainan yang akan dilakukan.
 - o) Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian untuk menjawab soal sesuai nomor yang diambil secara acak yang telah disediakan oleh guru.
 - p) Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang mendapat skor terbanyak.
 - q) Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap benda dan gerak yang terjadi pada benda.
 - r) Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.
 - s) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.
 - t) Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.
- 3) Kegiatan Penutup
- u) Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari kita terdapat banyak pengaruh gaya terhadap benda dan gerak yang terjadi pada benda.

v) Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.

w) Guru memberikan salam penutup.

c. Observasi (*Observation*)

1) Lembar Tes

Dari hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan 2 setelah melakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mendapatkan hasil tes siswa diberikan soal tes pilihan ganda disetiap akhir pertemuan. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.4
Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AMP	100	Tuntas	
2	ARG	100	Tuntas	
3	AZ	50		Tidak Tuntas
4	ATH	50		Tidak Tuntas
5	ASA	80	Tuntas	
6	AZ	70		Tidak Tuntas
7	FAS	40		Tidak Tuntas
8	JR	20		Tidak Tuntas
9	NHG	80	Tuntas	
10	NAG	100	Tuntas	
11	RRG	0		Tidak Tuntas
12	RPP	60		Tidak Tuntas
13	RS	90	Tuntas	
14	PRG	100	Tuntas	
15	SS	80	Tuntas	
16	ZHS	80	Tuntas	
Jumlah keseluruhan nilai siswa		1100	9	7
Rata-rata kelas		68,75	56%	44%
Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal		56%		

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$= \frac{1100}{16}$$

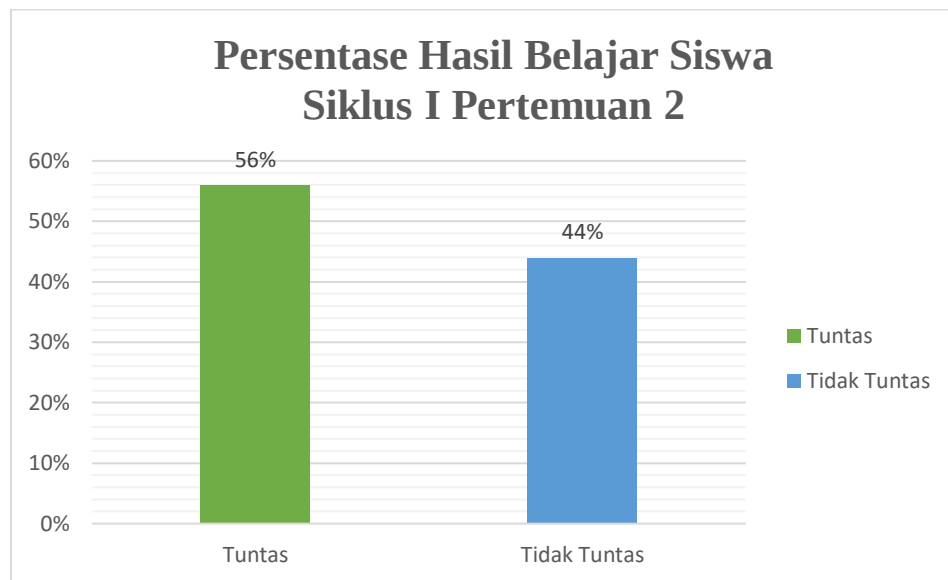
$$= 68,75$$

$$2. \text{ Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal} = K = \frac{ST}{SS} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{16} \times 100\%$$

$$= 56\%$$

Berdasarkan tabel IV.4 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus I pertemuan 2 adalah 68,75. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 9 orang siswa (56%), dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang siswa (44%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya. Ketuntasan hasil belajar tes kognitif siswa dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar IV.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

2) Lembar Observasi

Pada saat proses pembelajaran pada pertemuan ini menurut hasil observasi yang dilakukan menyatakan bahwa aktivitas proses pembelajaran sudah mulai efektif, sesama anggota kelompok sudah mulai saling membantu satu sama lain sehingga Sebagian dari siswa sudah mulai bisa memahami materi yang dipelajari. Selain itu, adanya peningkatan hasil belajar siswa, akan tetapi peningkatannya belum maksimal. Hal ini bisa dilihat dari hasil pengamatan siklus I pertemuan 2. Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.5
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 2

Kategori	Jumlah Item yang Diamati	Jumlah Keseluruhan Item	Persentase
Guru	16	20	80%
Siswa	6	11	55%

Berdasarkan tabel IV.5 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan 2 masih belum optimal meningkat tetapi mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari persentase beberapa indikator aktivitas siswa 55% dengan kriteria cukup baik sedangkan aktivitas mengajar guru terdapat 80%. Jadi hasil dari observasi yang dilakukan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan akan dilanjutkan pada siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 188.

d. Refleksi (*Refleksi*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa hanya 9 orang siswa yang tuntas dan 7 orang siswa tidak tuntas. Peneliti dan guru bersama-sama membahas kendala-kendala yang terjadi pada siklus I pertemuan ke 2. Hal ini dikarenakan selama siklus I pertemuan 2 pelaksanaan pembelajaran mengalami kekurangan dan juga hambatan, antara lain:

- 1) Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit untuk mengerti materi yang diajarkan.
- 2) Diskusi kelompok masih harus terus dipantau. Karena jika tidak dipantau siswa akan bercanda saat kerja kelompok.
- 3) Beberapa siswa yang belum percaya diri terhadap jawaban yang diberikannya ketika tahapan pemberian jawaban oleh setiap nomor soal.

Hambatan yang dihadapi peneliti pada siklus I pertemuan 2, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus I pertemuan ke 2 agar kendala yang terjadi tidak terulang kembali.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Pertemuan 1

Berdasarkan dari refleksi pada siklus I pertemuan 1 dan 2, sudah mulai terlihat adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan tes awal (Prasiklus). Sehingga peneliti melanjutkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* ini pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanli Utara untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus I yang belum sempurna dan melengkapi kekurangan pembelajaran pada siklus I.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di siklus I baik pada pertemuan 1 maupun pertemuan 2. Peneliti merancang suatu proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- 2) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk pengamatan kegiatan pembelajaran.

- 4) Merancang pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 5) Membuat soal berdasarkan C1 sampai dengan C6 dalam bentuk pilihan ganda yang disertai dengan kuci jawaban sebanyak 10 soal.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I pertemuan 1 yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 14 Juni 2024 dimulai pukul 10.00-11.20 WIB. tindakan yang dilakukan adalah sama seperti sebelumnya yaitu berdasarkan RPP yang telah disiapkan peneliti. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru memberi salam kepada siswa.
- b) Guru menunjuk seorang siswa untuk memimpin do'a.
- c) Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.
- d) Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi pengaruh gaya terhadap benda pada pembelajaran sebelumnya.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- f) Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. Dan menghimbau atau memberi nasehat kepada siswa agar mengerjakan tugas dengan benar untuk pertemuan selanjutnya.

2) Kegiatan Inti

- g) Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai gaya dan gerak yang telah disediakan oleh guru.
- h) Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.
- i) Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu gaya dan gerak yang terjadi pada benda.
- j) Guru menghimbau siswa untuk membuat catatan terkait materi dan mempelajari ataupun mengulang materi yang diajarkan guru.
- k) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.
- l) Guru membimbing dan mengontrol jalannya kegiatan diskusi agar berjalan dengan efektif.
- m) Guru memberikan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Kemudian guru memberi motivasi terhadap siswa untuk percaya diri terhadap segala sesuatu yang dilakukan terutama pada jawaban yang diberikan dalam menjawab nomor soal yang disediakan guru.

- n) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- o) Guru menjelaskan aturan permainan. Kemudian meminta salah seorang siswa untuk menjelaskan kembali langkah-langkah ataupun aturan dari permainan yang akan dilakukan.
- p) Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian untuk menjawab soal sesuai nomor yang diambil secara acak yang telah disediakan oleh guru.
- q) Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang mendapat skor terbanyak.
- r) Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai gaya dan gerak yang terjadi pada benda.
- s) Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.
- t) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.
- u) Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.

3) Kegiatan Penutup

- v) Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa kegiatan sehari-hari yang kita lakukan tidak terlepas dari gaya dan gerak.
- w) Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.
- x) Guru memberikan salam penutup.

c. Observasi (*Observation*)

1) Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan 1 setelah melakukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mendapatkan hasil tes siswa. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.6
Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AMP	100	Tuntas	
2	ARG	90	Tuntas	
3	AZ	70		Tidak Tuntas
4	ATH	70		Tidak Tuntas
5	ASA	80	Tuntas	
6	AZ	80	Tuntas	
7	FAS	80	Tuntas	
8	JR	60		Tidak Tuntas
9	NHG	80	Tuntas	
10	NAG	90	Tuntas	
11	RRG	60		Tidak Tuntas
12	RPP	80	Tuntas	
13	RS	80	Tuntas	
14	PRG	70		Tidak Tuntas
15	SS	80	Tuntas	

16	ZHS	90	Tuntas	
	Jumlah keseluruhan nilai siswa	1260	11	5
	Rata-rata kelas	78,75	69%	31%
	Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal	69%		

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$= \frac{1260}{16}$$

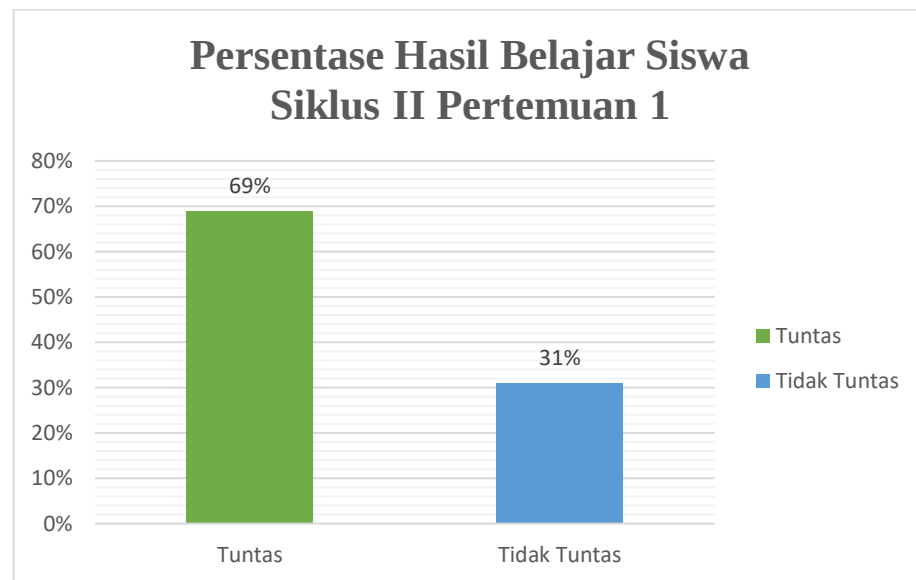
$$= 78,75$$

$$2. \text{ Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal} = K = \frac{ST}{SS} \times 100\%$$

$$= \frac{11}{16} \times 100\%$$

$$= 69\%$$

Berdasarkan tabel IV.6 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan 1 adalah 78,75. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa (69%), dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang siswa (31%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar IV.4 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

2) Lembar Observasi

Hasil lembar observasi untuk kegiatan guru sebanyak 20 item dan kegiatan siswa 11 item. Hal ini bisa dilihat dari data hasil observasi siklus I pertemuan 2. Adapun data hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.7
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 1

Kategori	Jumlah Item yang Diamati	Jumlah Keseluruhan Item	Persentase
Guru	18	20	90%
Siswa	8	11	73%

Berdasarkan tabel IV.7 hasil observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan 1 selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel di atas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran hasil dengan kriteria baik. Pencapaian hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa hasil presentase

siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran. Dari hasil presentase beberapa indikator aktivitas siswa adalah 73% sedangkan aktivitas mengajar guru jumlah item yang terlaksana 80%. Rekapitulasi hasil observasi siswa dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 190.

d. Refleksi (*Refleksi*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus II pertemuan 1 terhadap pembelajaran IPA dapat diketahui bahwa 11 orang siswa yang tuntas dan 5 orang siswa yang tidak tuntas. Sehingga beberapa siswa telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM tersebut. Untuk lebih terlihat dengan hasil yang maksimal maka peneliti melakukan penelitian pada pertemuan selanjutnya.

Namun ada kendala yang dihadapi peneliti yaitu ada kelompok siswa yang menjawab soal tidak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan sehingga jawaban yang mereka buat kurang lengkap. Kendala yang dihadapi peneliti pada siklus II pertemuan 1 ini akan diperbaiki peneliti pada siklus II pertemuan 2 agar tidak terulang kembali.

b. Pertemuan 2

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap siklus II pertemuan 2 ini peneliti melengkapi kekurangan pada siklus II pertemuan 1. Rencana tindakan pada siklus II pertemuan 2 kembali menyusun RPP materi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- 2) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk pengamatan kegiatan pembelajaran.
- 4) Merancang pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 5) Membuat soal berdasarkan C1 sampai dengan C6 dalam bentuk pilihan ganda yang disertai dengan kuci jawaban sebanyak 10 soal.

b. Tindakan (*Acting*)

Pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 21 Juni 2024 dimulai jam 10.00-11.10 WIB. Pada tahap ini peneliti mendesain pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* sesuai dengan panduan RPP yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap perencanaan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Guru memberi salam kepada siswa.
 - b) Guru menunjuk seorang siswa untuk memimpin do'a.
 - c) Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.
 - d) Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak pada pembelajaran sebelumnya.
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

- f) Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. Dan menghimbau atau memberi nasehat kepada siswa agar mengerjakan tugas dengan benar untuk pertemuan selanjutnya.

2) Kegiatan Inti

- g) Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai pengaruh gaya terhadap benda yang telah disediakan oleh guru.
- h) Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.
- i) Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap benda dan gerak yang terjadi pada benda.
- j) Guru menghimbau siswa untuk membuat catatan terkait materi dan mempelajari ataupun mengulang materi yang diajarkan guru.
- k) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.
- l) Guru membimbing dan mengontrol jalannya kegiatan diskusi agar berjalan dengan efektif.
- m) Guru memberikan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Kemudian guru memberi motivasi terhadap siswa untuk percaya diri terhadap segala sesuatu yang dilakukan terutama

pada jawaban yang diberikan dalam menjawab nomor soal yang disediakan guru.

- n) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- o) Guru menjelaskan aturan permainan. Kemudian meminta salah seorang siswa untuk menjelaskan kembali langkah-langkah ataupun aturan dari permainan yang akan dilakukan.
- p) Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian untuk menjawab soal sesuai nomor yang diambil secara acak yang telah disediakan oleh guru. Akan tetapi sebelumnya guru menjelaskan mengenai pertanyaan pada nomor soal agar siswa tidak keliru dalam memberikan jawaban.
- q) Siswa secara bergantian menjawab soal dengan teman sekelompoknya untuk mengumpulkan skor terbanyak.
- r) Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang mendapat skor terbanyak.
- s) Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya yang terjadi pada benda.
- t) Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.

- u) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.
- v) Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.

3) Kegiatan Penutup

- w) Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari kita terdapat banyak pengaruh gaya terhadap benda dan gerak yang terjadi pada benda.
- x) Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.
- y) Guru memberikan salam penutup.

c. Observasi (*Observation*)

1) Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes hasil obeservasi pada siklus II pertemuan 2 sudah terlaksana dengan sangat baik. Kemudian untuk mendapatkan hasil tes siswa diberikan soal tes pilihan ganda sebanyak 10 soal disetiap akhir pertemuan. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.8
Hasil Tes Siswa Kelas IV Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AMP	100	Tuntas	

2	ARG	90	Tuntas	
3	AZ	70		Tidak Tuntas
4	ATH	90	Tuntas	
5	ASA	80	Tuntas	
6	AZ	90	Tuntas	
7	FAS	90	Tuntas	
8	JR	70		Tidak Tuntas
9	NHG	80	Tuntas	
10	NAG	100	Tuntas	
11	RRG	70		Tidak Tuntas
12	RPP	80	Tuntas	
13	RS	90	Tuntas	
14	PRG	80	Tuntas	
15	SS	90	Tuntas	
16	ZHS	100	Tuntas	
Jumlah keseluruhan nilai siswa		1370	13	3
Rata-rata kelas		85,62	81%	19%
Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal		81%		

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$= \frac{1370}{16}$$

$$= 85,62$$

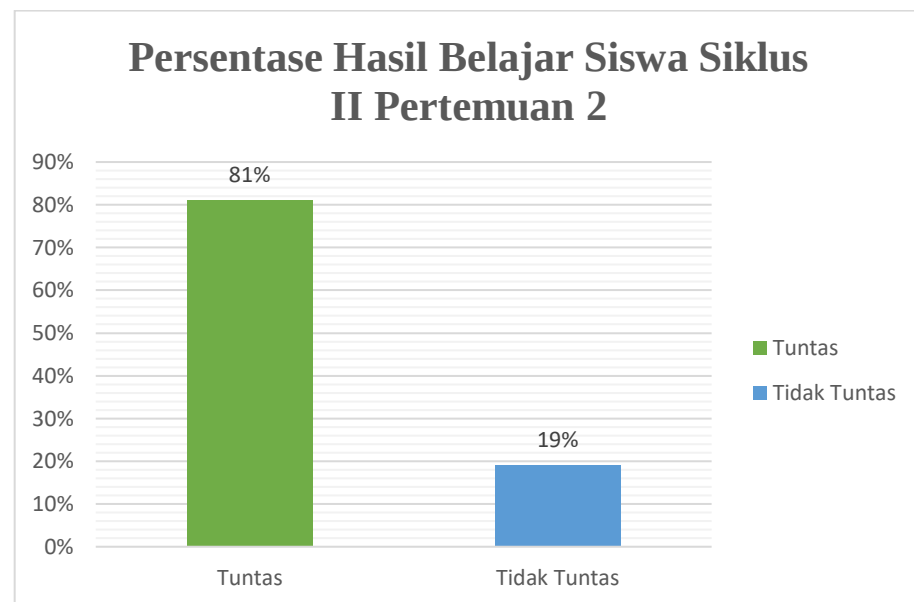
$$2. \text{ Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal} = K = \frac{ST}{SS} \times 100\%$$

$$= \frac{13}{16} \times 100\%$$

$$= 81\%$$

Berdasarkan tabel IV.8 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan 2 adalah 85,62. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 13 orang siswa (81%), dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang siswa (19%). Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa persentase ketuntasan siswa telah mencapai hasil yang maksimal sehingga adanya peningkatan pada pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.



Gambar IV.5 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

2) Lembar Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan 2 kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan lancar dimana sudah sesuai dengan hasil yang diinginkan peneliti, hal ini dapat dilihat dalam lembar observasi bahwa semua tahapan model pembelajaran *teams games tournament* sudah terlaksana. Pada siklus II pertemuan 2 ini siswa lebih aktif dari pertemuan sebelum-sebelumnya. Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.9
Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 2

Kategori	Jumlah Item yang Diamati	Jumlah Keseluruhan Item	Persentase
Guru	19	20	95%
Siswa	10	11	91%

Berdasarkan tabel IV.9 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus II pertemuan 2 sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini atau dengan kata lain kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas siswa adalah 91% sedangkan aktivitas mengajar guru jumlah item yang terlaksana 95%. Hasil observasi siswa dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 192.

d. Refleksi (*Refleksi*)

Berdasarkan hasil penilaian tes pada siklus II Pertemuan 2 ini terdapat peningkatan hasil belajar, dimana pada pertemuan sebelumnya adalah sebanyak 69% dengan jumlah siswa yang lulus sebanyak 11 orang siswa. Akan tetapi, pada tahapan siklus II Pertemuan 2 ini peningkatan hasil belajar siswa mengalami loncatan, yaitu sebanyak 81% siswa yang tuntas dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dengan rata-rata nilai 84,37.

Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pertemuan 2 adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sangat baik melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara dengan materi “gaya dan gerak”. Sehingga peneliti

hanya melakukan penelitian sampai pada siklus II pertemuan 2 ini saja dan tidak melakukan tindakan lagi untuk pertemuan berikutnya.

D. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa terus meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Proses pembelajaran di kelas pun menjadi lebih aktif dan bermanfaat. Oleh karena itu penelitian dihentikan pada siklus II dengan hanya dua kali pertemuan. Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.10
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Pretest	Siklus I		Siklus II		Kriteria
			Per. 1	Per. 2	Per. 1	Per. 2	
1	AMP	80	90	100	100	100	Tuntas
2	ARG	60	80	100	90	90	Tuntas
3	AZ	60	10	50	70	70	Tidak Tuntas
4	ATH	60	70	50	70	90	Tuntas
5	ASA	70	80	80	80	80	Tuntas
6	AZ	70	70	70	80	90	Tuntas
7	FAS	80	50	40	80	90	Tuntas
8	JR	20	20	20	60	70	Tidak Tuntas
9	NHG	0	70	80	80	80	Tuntas
10	NAG	70	100	100	90	100	Tuntas

11	RRG	40	0	0	60	70	Tidak Tuntas
12	RPP	70	40	60	80	80	Tuntas
13	RS	50	60	90	80	90	Tuntas
14	PRG	60	80	100	70	80	Tuntas
15	SS	60	80	80	80	90	Tuntas
16	ZHS	90	70	80	90	100	Tuntas
Jumah Nilai Keseluruhan Siswa		940	970	1100	1260	1370	
Nilai Rata-rata Keseluruhan Siswa		58,75	60,62	68,75	78,75	85,62	
Persentase Ketuntasan		19%	38%	56%	69%	81%	

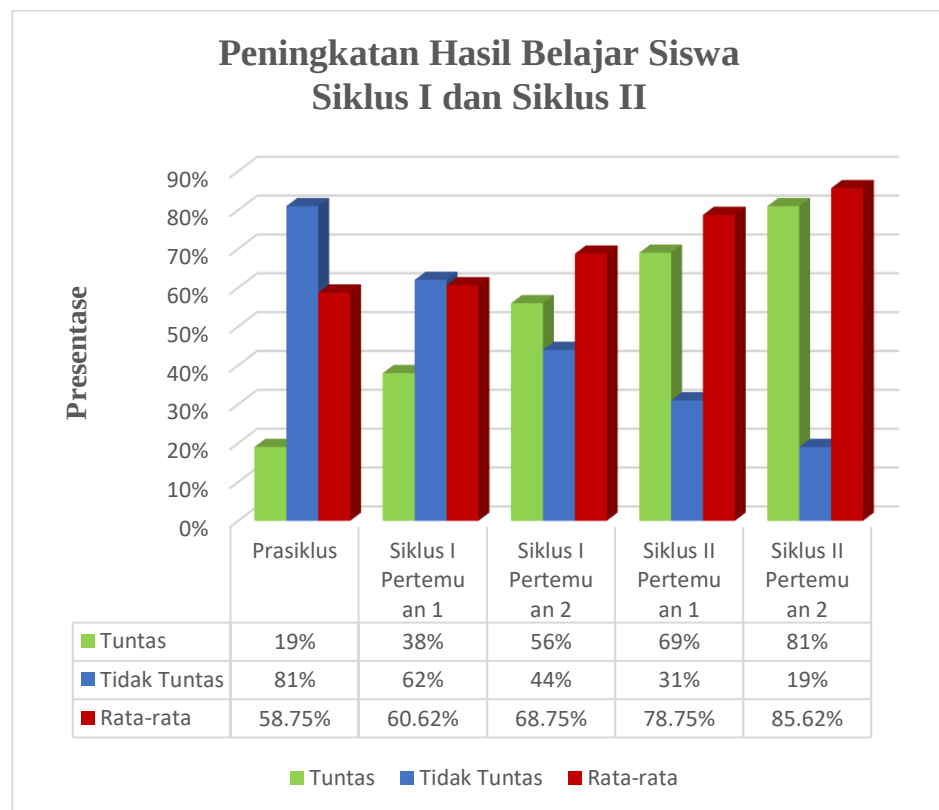
Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat kesulitan dimana siswa yang belum memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, dilaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar yang telah diperoleh siswa mulai dari *pretest* hingga siklus II, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel IV.11

Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa pada Prasiklus sampai Siklus II

Tindakan	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Jumlah	Rata-Rata
Prasiklus	3	19%	13	81%	940	58,75
Siklus I Pertemuan 1	6	38%	10	62%	970	60,62
Siklus I Pertemuan 2	9	56%	7	44%	1100	68,75
Siklus II Pertemuan 1	11	69%	5	31%	1260	78,75
Siklus II Pertemuan 2	13	81%	3	19%	1370	85,62

Pada tabel IV.11 di atas menunjukkan persentase peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya. Dimulai dengan kegiatan prasiklus, siklus I ke siklus II terus mengalami meningkat. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah berikut:



**Gambar IV.6 Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa
Berdasarkan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan gambar IV.6 di atas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dari kegiatan prasiklus, siklus I dan Siklus II. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 1 Tapanuli Utara.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa dari siklus I dan siklus II setiap pertemuan mengalami peningkatan dari hasil observasi siswa sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

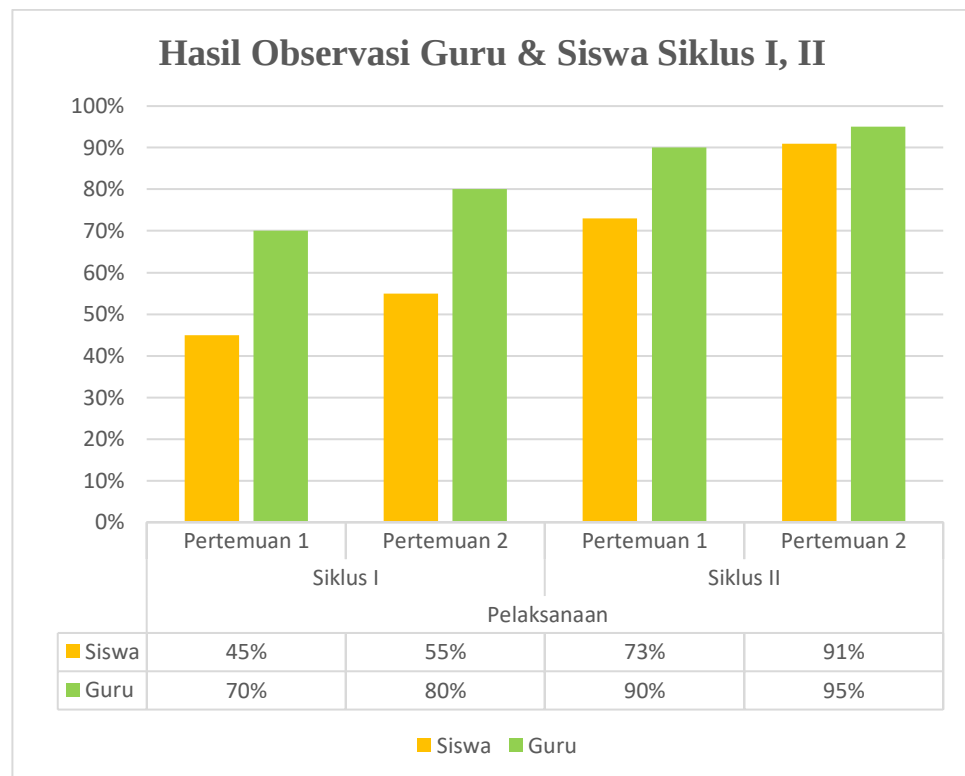
Tabel IV.12 Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Pelaksanaan			
	Siklus I		Siklus II	
	Per. 1	Per. 2	Per. 1	Per. 2
Siswa	45%	55%	73%	91%
Guru	70%	80%	90%	95%

Berdasarkan data dari tabel IV.12 di atas, hasil observasi aktivitas belajar siswa dan guru pada siklus I masih kurang aktif. Siswa masih kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, siswa kurang kondusif saat guru memberikan pengamatan atas materi yang diberikan guru. Pada siklus I pertemuan 1 aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 45% dan pertemuan 2 aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 55%. Sedangkan aktivitas guru pada pertemuan 1 memperoleh skor dengan persentase 70% dan pada pertemuan 2 memiliki skor dengan persentase 80%. Pada siklus II aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan seperti siswa sudah mulai mendengarkan penjelasan guru, dan sudah mau memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa juga sudah mulai percaya diri untuk memberikan jawaban sendiri terhadap soal pada *game* yang diberikan guru. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 73%, dan pada pertemuan 2 aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 91%. Sedangkan jumlah aktivitas guru pada siklus II

pertemuan 1 memperoleh skor total dengan persentase 90% dan pada pertemuan 2 memperoleh skor total dengan persentase 95%.

Untuk lebih jelasnya hasil observasi siswa dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



**Gambar IV.7 Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa
Siklus I dan Siklus II**

Dengan demikian peneliti memutuskan mengkhiri penelitian tindakan kelas sampai siklus II pertemuan 2 dan tidak melakukan tindakan untuk proses pembelajaran selanjutnya di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara dikarenakan hasil belajar siswa sudah meningkat sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari ranah kognitif dengan cara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada

pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara dapat meningkat dari setiap tahapan yang dilaksanakan dimulai dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana sebelumnya di bawah KKM menjadi di atas KKM. Seperti KKM yang ditetapkan di sekolah tersebut adalah 75.

Penggunaan model pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan berani. Dimana siswa lebih aktif dalam hal mengikuti pembelajaran dan lebih berani untuk bertanya hal-hal yang dianggap sulit oleh siswa, sehingga pembelajaran di kelas tidak bersifat formal atau monoton yang dimana siswa hanya mendengar, mengingat dan memahami yang menimbulkan rasa bosan sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran, dengan digunakannya model TGT ini juga membuat siswa lebih memahami pembelajaran dikarenakan adanya *game* akademik yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar sehingga siswa lebih terpacu dan semangat sehingga pembelajaran tersebut lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Siti Khaulah menunjukkan dengan penerapan model pembelajaran TGT ini mampu menstimulus tingkat pengetahuan siswa agar meningkat, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat sendiri dalam kelompoknya. Hasil penelitian pada siklus I dengan persentase 64% dan nilai rata-rata 71. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 92% dan nilai rata-rata yang diperoleh 82,60.¹

¹ Siti Khaulah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 4, 2022.

Hasil penelitian selanjutnya oleh Ni Luh Sri Armidi juga menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran TGT ini dapat melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerja sama antarkelompok dalam melakukan diskusi, siswa berhasil berdiskusi bersama anggota kelompoknya dengan baik, berkerjasama serta mengalami perubahan dari semula ragu berpendapat menjadi percaya diri, guna mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil belajar siswa juga pada setiap siklusnya meningkat yaitu pada siklus I hasil dengan persentase 70% dan nilai rata-rata 67. Dan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan persentase 95% dan nilai rata-rata 80.²

Penelitian lainnya oleh Ichda Nurul Marlina yaitu saat permainan siswa menjadi antusias melakukan permainan karena rasa keingintahuannya yang telah dimiliki, siswa menjadi optimis tanpa ada rasa takut dalam melakukan pertandingan, dan pada saat pelaksanaan langkah terakhir TGT yaitu pemberian penghargaan siswa merasa senang karena berhasil meraih juara dan kegiatan diskusi kelompok yang selama ini dilakukan dapat membuahkan hasil. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase 66,67% dan pada siklus II hasil belajar siswa mencapai 86,67%.³

Sedangkan hasil temuan yang telah dilakukan oleh peneliti adalah bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games*

² Ni Luh Sri Armidi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD", *Journal of Education Action Research*, Vol. 6, No. 2, 2022.

³ Ichda Nurul Marlita, Siti Masfiah dan Lovika Ardana Riswari, "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 4, 2023.

Tournament di MIN 1 Tapanuli Utara. Hasil belajar siswa meningkat karena adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok yang berjalan dengan baik. Adanya permainan dalam pembelajaran, menjadikan siswa antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, siswa juga merasa senang dengan penerapan model pembelajaran TGT ini karena tidak membosankan. Selain itu siswa dapat memberi semangat sportifitas dan kerjasama serta menjunjung tinggi kejujuran. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada siklus II, sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II pertemuan 2. Karena pada hasil evaluasi siklus I pertemuan 1 sebanyak 38% siswa yang tuntas dan 62% siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 60,62. Pada siklus I pertemuan 2 diperoleh hasil belajar siswa dengan 56% siswa yang tuntas dan 44% siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 68,75.

Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 terdapat 69% siswa yang tuntas dan 31% siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 78,75. Kemudian, pada siklus II pertemuan 2 terdapat 81% siswa yang tuntas dan 19% siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 86,62, sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II pertemuan 2. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan hipotesis tindakan yang terdapat pada Bab II bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara., dengan demikian hipotesis yang dibuat peneliti dapat diterima.

F. Keterbatasan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di MIN 1 Tapanuli Utara dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi gaya dan gerak berjalan dengan baik sesuai dengan prosedur yang direncanakan oleh peneliti. Akan tetapi, peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Waktu penelitian yang terbatas. Karena penerapan model TGT memerlukan waktu yang lebih banyak.
2. Siswa belum terbiasa dalam mengikuti pembelajaran TGT sehingga guru harus memberikan perhatian ekstra untuk mengkondisikan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Siswa tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan.

Meskipun peneliti menemukan banyak keterbatasan untuk menyelesaikan skripsi ini, akan tetapi peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi dapat diselesaikan. Peneliti sangat bersyukur dan terus berusaha sekuat tenaga dalam melaksanakan penelitian ini semoga berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik pula.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hipotesis tindakan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.

Peningkatan hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari siklus I, dan siklus II yang telah mencapai nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 60,62 dan ketuntasan sebesar 38% (6 dari 16 siswa). Pada pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 68,75 dan ketuntasan sebesar 56% (8 dari 16 siswa). Dilihat pada kondisi siklus I dapat dikatakan cukup baik dari nilai pre-test. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 78,75 dan ketuntasan sebesar 69% (11 dari 16 siswa). Siklus II pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 85,62 dan ketuntasan sebesar 81% (13 dari 16 siswa). Pada siklus II pertemuan 2 ini nilai rata-rata kelas yang diharapkan pada penelitian sudah tercapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian dapat diterima.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV mendapatkan respon yang baik dan positif dari guru maupun siswa. Model pembelajaran *teams games tournament* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa karena model pembelajaran ini berpotensi untuk meningkatkan karakter bersahabat pada siswa. Siswa juga dapat terlatih untuk berinteraksi, bekerjasama dan juga bertanggungjawab terhadap diri sendiri maupun kelompok. Siswa juga tidak akan mudah bosan saat belajar dan proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan untuk siswa maupun guru.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru maupun calon guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar dan juga hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan memperhatikan model pembelajaran yang tepat untuk siswa dan juga motivasi belajar siswa. Model pembelajaran TGT ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran dalam kelas. Selain itu, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa hendaknya memperhatikan apa saja faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Saran

Dari kesimpulan hasil penelitian di atas melalui penelitian tindakan kelas peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Untuk Kepala Sekolah, disarankan untuk lebih memperhatikan guru sebagai tenaga pengajar baik dari penerapan strategi, model, media dan hal lainnya yang dapat menunjang pembelajaran, dan perlu didukung dengan adanya sarana dan prasarana.
2. Untuk guru wali kelas, disarankan dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa sebaiknya guru lebih kreatif dan inovatif dalam hal memilih strategi, model, media dan lainnya yang proses pembelajarannya berpusat kepada siswa.
3. Untuk siswa, disarankan agar lebih serius dan lebih fokus ketika proses pembelajaran berlangsung baik itu menggunakan model apa saja dan media apa saja yang digunakan oleh guru wali kelas nantinya. Kemudian untuk hal-hal yang kurang dimengerti agar memberanikan diri dalam hal bertanya kepada guru.
4. Untuk peneliti, disarankan agar mengkaji lebih dalam lagi tentang penelitian yang diteliti, tidak dipungkiri masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini.
5. Untuk peneliti selanjutnya, mohon untuk diperhatikan para rekan mahasiswa dan pembaca, bahwa analisis penelitian ini belum dapat dikatakan sempurna. Karena tidak menutup kemungkinan masih banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan waktu, sumber referensi, dan

pengetahuan peneliti. Oleh karena itu, diharapkan bagi para peneliti selanjutnya untuk menggali lebih dalam dan mengembangkan solusi permasalahan di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K. dan Heryadi, Y. (2021) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, hlm. 107.
- Agustina, R. N. W. dan Dessty, A. (2022) Studi Eksplorasi Konsep Gaya dan Gerak pada Tari Dhadak Merak Reog Ponorogo Rifta, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, hlm. 5626.
- Akmal, A. U. (2023) *Pembelajaran IPA di SD*, Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia, hlm. 24.
- Amalia, L., dkk, (2023) *Model Pembelajaran Kooperatif*, Semarang: Cahya Ghani Recovery, hlm. 25.
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., dan Sayekti, S. P. (2023) “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok”, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3, hlm. 11717.
- Anggreini, G. dan Harjono, N. (2020) Komparasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Teams Games Tournament* Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, No. 4, hlm. 987-988.
- A, P., (2013) *Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 130.
- Armidi, N. L. S. (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD, *Journal of Education Action Research*, Vol. 6, No. 2.
- Asim, (2019) *Pengembangan Gaya dalam Gerak Manusia*, Malang: Wineka Media, hlm. 1.
- Atika, (2023) Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo, *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Ayutin, (2015) Pengembangan Lembar Kerja siswa Praktikum Penentuan Sifat Sistem Penyangga dalam Minuman Berdasarkan Model Inkuiri Terbimbing, *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia, hlm.39.

- Dakhi, A. S. (2020) Peningkatan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 2, hlm. 468.
- Damayanti, R., Nurhaedah dan Nurfaizah A. P. (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros, *Pinisi Journal of Education*, Vol. 2, No. 5, hlm. 201.
- Dewi, P. Y. A., dkk, (2021) *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/ MI*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, hlm. 6-7.
- Fadly, W., (2022) *Model-model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, Bantul: Bening Pustaka, hlm. 186.
- Fauzan, Syafrilianto dan Lubis, M. A. (2020) *Microteaching MI/SD*, Jakarta: Kencana, hlm. 30.
- Firdaus, F. M., dkk, (2022) *Penelitian Tindakan Kelas*, DI Yogyakarta: Samudra Biru, hlm. 138-140.
- Fitri, A., dkk, (2021) *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, hlm. 64-68.
- Hasibuan, H. (2020) *Landasan Dasar Pendidikan*, Padang: CV. Rumahkayu Pustaka Utama, hlm. 57.
- Khaulah, S. (2021) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Proboinggo Tahun Pelajaran 2019/2020, *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 4.
- Kleruk, I. D., Muryati, St., dan Jamaludin, J. (2022) Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Barang Bekas pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lankari 1 Kota Makassar, *Jurnal IPA Terpadu*, Vol. 5, No. 1, hlm. 86.
- Kosilah dan Septian, (2020) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Assure* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 6, hlm. 1142.
- Kurniawati, W., dkk, (2023) *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jawa Tengah: IBPress, hlm. 6.
- Lastia, I. N. (2021) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS" *Journal of Education Action Research*, Vol. 5, No. 1, hlm. 75-76.

- Lubis, M. A. dan Azizan, N. (2019) *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru, hlm. 42.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., dan Astawan, I. G. (2019) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikarya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA, *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, Vol. 1, No. 1, hlm. 101.
- Manasikana, O. A., dkk, *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*, Jawa Timur: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, hlm. 78-79.
- Marlina, L. dan Sholehun, (2021) Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong, *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, Vol. 2, No. 1, hlm. 67-69.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., dan Riswari, L. A. (2023) Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 4.
- Maulida, M. Z. (2023) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbentuk Media Visual pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo, *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Mtd, D. M. (2021) Penggunaan Model *Teams Games Tournamenat* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pergarutan, *Skripsi*, Padangsidimpuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan.
- Musfiqon, (2016) *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*, Sidoarjo: Raja Grafindo Persada, hlm. 130.
- Muthmainnah, dkk, (2021) *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, hlm. 16.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., dan Suswandari, M. (2020) Studi Pengaruh *Daring Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 3, hlm. 270.
- Nurhayati, Egok, A. S., dan Aswarliansyah, (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, hlm. 9120.

- Putra, D. K. A. dan Heryadi, Y. (2021) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, hlm. 107.
- Prihatmojo, A., dan Rohmani, (2020) *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*, Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, hlm. 36.
- Pristiwanti, D., dkk, (2022) Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, hlm. 7921.
- Raharjo, W. T. dan Kristin, F. (2019) Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Kelas 4 SD, *Satya Widya*, Vol. 35, No. 2, hlm. 168.
- Rahmaniati, R. (2024) *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, hlm. 24.
- Ramadhani, S. P. (2019) *Konsep Dasar IPA*, Jawa Barat: Yiesa Media Karya, hlm.3-6.
- Sembiring, I., Tarigan, B., dan Budiana, D. (2020) Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT): Peningkatan Kreativitas, Kerjasama dan Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Tunarungu, *Indonesian Journal of Physical Education*, Vol. 1, No. 2, hlm. 130.
- Shofiyah, N. dan Wulandari, F. E. (2020) *Gerak dan Perubahan*, Jawa Timur: UMSIDA Press, hlm. 1-19.
- Simeru, A., dkk, (2023) *Model-model Pembelajaran*, Jawa Tengah: Lakeisha, hlm. 15.
- Subekti, A. (2017) Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Daerah Tempat Tinggalku Tema 8, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Suciati, A. A. O. (2020) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIC SD Tunas Harapan Jaya Denpasar, *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, Vol. 11, No. 2, hlm. 219.
- Suharningsi, (2020) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto, *Skripsi*, Makassar.

Sujana, I. W. C. (2019) Fungsi dan Tujuan Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, hlm. 31.

Sulistio, A. dan Haryanti, N. (2022) *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*, Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, hlm. 38.

Supriyati, Y. dan Dudung, A. (2019) *Penelitian Kelas*, Depok: Karya Ilmu Media Aulia, hlm. 76-77.

Wirda, Y., dkk, (2020) *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hlm. 7.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Dina Silvia Sianturi
2. NIM : 2020500211
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Jakarta, 24 Oktober 2002
5. Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Aek Puli, Kec. Simangumban, Kab. Tapanuli Utara
10. Telp. HP : 082273013911
11. E-mail : dinasianturi24@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Suanto Sianturi
 - b. Pekerjaan : Petani/ Pekebun
 - c. Alamat : Aek Puli, Kec. Simangumban, Kab. Tapanuli Utara
 - d. Telp. Hp : 085270115277
2. Ibu
 - a. Nama : Tanti Hairani Batubara
 - b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - c. Alamat : Aek Puli, Kec. Simangumban, Kab. Tapanuli Utara
 - d. Telp. Hp : 082362647537
3. Wali
 - a. Nama : -
 - b. Pekerjaan : -
 - c. Alamat : -
 - d. Telp. Hp : -

III. PENDIDIKAN

1. MIN 1 Tapanuli Utara Tamat Tahun 2014
2. MTsS Al-Ikhlas Aek Botik Tamat Tahun 2017
3. SMKS LMC Model Industri Sipirok Tamat Tahun 2020

Lampiran 1

TIME SCHEDULE PENELITIAN

No	Kegiatan	Waktu
1	Pengesahan Judul	05 Oktober 2023
2	Penulisan Proposal	10 Oktober 2023
3	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	31 Oktober-22 Desember 2023
4	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	27 Desember 2023-28 Maret 2024
5	Seminar Proposal	23 April 2024
6	Surat Riset	21 Mei 2024
7	Penelitian di Lapangan	23 Mei-21 Mei 2024
8	Penulisan Hasil Penelitian	25 Juni- 07 Juli 2024
9	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	08-16 Juli 2024
10	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	17 Juli-16 Agustus 2024
11	Seminar Hasil	10 Agustus 2024
12	Sidang Munaqosyah	10 Oktober 2024

Padangsidimpuan, 07 Juli 2024

Peneliti

Dina Silvia Sianturi
NIM. 2020500211

Lampiran 2

RPP Siklus I Pertemuan ke-1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 1 Tapanuli Utara

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/ Semester : IV/2

Materi Pokok : Gaya dan Gerak

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

Siklus/ Pertemuan : I/ Ke-1

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi macam gaya antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya dan gerak beserta macam-macamnya 3.3.2 Memberikan contoh gaya dan gerak yang ada di lingkungan sekitar.
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	4.3.1 Menyajikan hasil demonstrasi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dan gerak beserta macam-macamnya.
2. Siswa dapat memberikan contoh gaya dan gerak yang ada di lingkungan sekitar.
3. Siswa dapat menyajikan hasil demonstrasi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Materi

1. Pengertian gaya dan gerak beserta macam-macamnya.
2. Contoh gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.
3. Manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Pendekatan & Metode

Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

Model : *Teams Games Tournament*

F. Sumber & Media

1. Buku IPA Kelas IV
2. Gambar
3. Internet

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa. 2. Guru meminta do'a dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 4. Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	1. Siswa menjawab salam guru. 2. Siswa yang ditunjuk oleh guru memimpin do'a. 3. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang kabar dan siswa menjawab kehadiran. 4. Siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran.	10 Menit
Inti	1. Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai gaya dan gerak yang telah disediakan oleh guru.	1. Siswa mengamati gambar yang disediakan oleh guru.	50 Menit

	2. Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati. 3. Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap benda. 4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran. 5. Guru menyampaikan aturan permainan. 6. Kemudian guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.	2. Siswa mengangkat tangan untuk mengajukan pertanyaan. 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama terkait materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap benda. 4. Siswa membentuk sekelompoknya sesuai dengan yang telah dibagi oleh guru. Dan melaksanakan diskusi yang dikatakan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan aturan permainan. 6. Siswa mempersiapkan diri serta kelompoknya masing-masing untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.	
--	---	--	--

	7. Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak. 9. Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai berbagai macam jenis gaya dan gerak. 10. Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi. 11. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk	7. Setiap seorang siswa dari kelompok sebagai perwakilan untuk bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Siswa yang kelompoknya menang menerima hadiah penghargaan yang diberikan guru. 9. Siswa melakukan percobaan mengenai berbagai macam gaya dan gerak. Kemudian, siswa mencatat hasil percobaan dan diskusi. 10. Siswa berdiskusi untuk menganalisis hasil percobaan yang telah dilakukan. 11. Siswa menyimpulkan hasil diskusi. Setelahnya, siswa mempersentasikan hasil diskusinya.	
--	---	--	--

	mempersentasikan hasil diskusinya. 12. Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	12. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	
Penutup	1. Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa kegiatan sehari-hari yang kita lakukan tidak terlepas dari gaya dan gerak. 2. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru. 3. Guru memberikan salam penutup.	1. Siswa mendengarkan guru memberikan kesimpulan. 2. Siswa yang ditunjuk memimpin do'a. dan siswa berdo'a bersama. 3. Siswa menjawab salam guru serentak.	10 Menit

H. Penilaian

Teknik dan Bentuk Instrumen

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Lembar pengamatan sikap	Rubrik sikap
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes pilihan berganda
3	Keterampilan	Laporan hasil percobaan	Rubrik penilaian

Penilaian sikap spiritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah belajar				
2	Mengucap rasa syukur atas karunia Tuhan				
3	Memberi salam sebelum/sesudah menyampaikan pendapat/persentasi				

Keterangan:

1= Sangat Sering

2= Sering

3= Jarang

4= Tidak Pernah

1. Instrumen penilaian sikap

a. Lembar pengamatan sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku Yang Dinilai																Nilai
		Percaya Diri				Disiplin				Tanggung Jawab				Kerjasama				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		

b. Rubrik penilaian sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Skala			
		1	2	3	4
1	Percaya diri Komponen 1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu 2. Mampu membuat keputusan dengan cepat 3. Berani persentasi di depan kelas 4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
2	Disiplin Komponen 1. Tertib mengikuti instruksi 2. Mengerjakan tugas tepat waktu 3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta 4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
3	Tanggung jawab Komponen 1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur 2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok 3. Mengajukan usul pemecahan masalah 4. Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
4	Kerjasama Komponen	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai

2											
Dst.											

Keterangan:

B= Baik

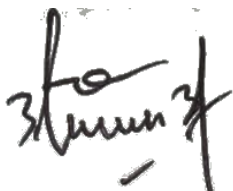
C= Cukup

K= Kurang

Rubrik penilaian keterampilan

Aspek	B (3)	C (2)	K (1)
Kelancaran dalam melaporkan	Siswa dapat melaporkan hasil diskusi dengan lancar	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan terbata-bata atau tidak lancar
Penggunaan Bahasa	Siswa menggunakan Bahasa yang sangat mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang cukup mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang sulit dipahami
Menanggapi pertanyaan	Siswa mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa cukup mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa kurang mampu menanggapi pertanyaan dengan baik

Mengetahui,
Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 30 Mei 2024
Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Kepala Madrasah



John Plejer Simatupang, S. Pd.1
NIP-198009082005011008

Lampiran 3

RPP Siklus I Pertemuan ke-2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 1 Tapanuli Utara

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/ Semester : IV/2

Materi Pokok : Gaya dan Gerak

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

Siklus/ Pertemuan : I/ Ke-2

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi macam gaya antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda. 3.3.2 Memberikan contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda.
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	4.3.1 Menyajikan hasil demonstrasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.
2. Siswa dapat memberikan contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda.
3. Siswa dapat menyajikan hasil demonstrasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

D. Materi

1. Pengaruh gaya terhadap gerak benda.
2. Contoh Pengaruh gaya terhadap gerak benda.
3. Demonstrasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

E. Pendekatan & Metode

Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

Model : *Teams Games Tournament*

F. Sumber & Media

1. Buku IPA Kelas IV
2. Gambar
3. Internet

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa. 2. Guru menunjuk seorang siswa untuk memimpin do'a. 3. Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 4. Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak pada pembelajaran sebelumnya. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	1. Siswa menjawab salam guru. 2. Siswa yang ditunjuk oleh guru memimpin do'a. 3. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang kabar dan siswa menjawab kehadiran. 4. Siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran.	10 Menit
Inti	1. Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai pengaruh gaya terhadap benda yang telah disediakan oleh guru. 2. Guru meminta siswa untuk	1. Siswa mengamati gambar yang disediakan oleh guru. 2. Siswa mengangkat tangan untuk	50 Menit

	mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati. 3. Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap gerak benda. 4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran. 5. Guru menyampaikan aturan permainan. 6. Kemudian gurumenyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.	mengajukan pertanyaan. 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap gerak benda. 4. Siswa membentuk sekelompoknya sesuai dengan yang telah dibagi oleh guru. Dan melaksanakan diskusi yang dikatakan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan aturan permainan. 6. Siswa mempersiapkan diri serta kelompoknya masing-masing untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.	
--	--	--	--

7. Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak. 9. Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda. 10. Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi. 11. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk	7. Setiap seorang siswa dari kelompok sebagai perwakilan untuk bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Siswa yang kelompok menang menerima hadiah penghargaan yang diberikan guru. 9. Siswa melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda. Kemudian, siswa mencatat hasil percobaan. 10. Siswa berdiskusi untuk menganalisis hasil percobaan yang telah dilakukan. 11. Siswa menyimpulkan hasil diskusi. Setelahnya, siswa mempersentasikan hasil diskusinya.
--	--

	mempersentasikan hasil diskusinya. 12. Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	12. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	
Penutup	1. Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari kita terdapat banyak pengaruh gaya terhadap gerak benda. 2. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru. 3. Guru memberikan salam penutup.	1. Siswa mendengarkan guru memberikan kesimpulan. 2. Siswa yang ditunjuk memimpin do'a. dan siswa berdo'a bersama. 3. Siswa menjawab salam guru serentak.	10 Menit

H. Penilaian

Teknik dan Bentuk Instrumen

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Lembar pengamatan sikap	Rubrik sikap
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes pilihan berganda
3	Keterampilan	Laporan hasil percobaan	Rubrik penilaian

Penilaian sikap spiritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah belajar				
2	Mengucap rasa syukur atas karunia Tuhan				
3	Memberi salam sebelum/sesudah menyampaikan pendapat/persentasi				

Keterangan:

1= sangat sering

2= sering

3= jarang

4= tidak pernah

1. Instrumen penilaian sikap

a. Lembar pengamatan sikap

[illegible]

b. Rubrik penilaian sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Skala			
		1	2	3	4
1	Percaya diri Komponen 1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu 2. Mampu membuat keputusan dengan cepat 3. Berani persentasi di depan kelas 4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
2	Disiplin Komponen 1. Tertib mengikuti instruksi 2. Mengerjakan tugas tepat waktu 3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta 4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
3	Tanggung jawab Komponen 1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur 2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok 3. Mengajukan usul pemecahan masalah 4. Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
4	Kerjasama Komponen	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai

	1. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharapkan 2. Aktif dalam kerja kelompok 3. Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan 4. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi				
--	---	--	--	--	--

Keterangan

Kategori nilai sikap:

- Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

2. Instrumen penilaian pengetahuan

Tes tertulis (Pilihan Ganda)

Cara penilaian

1= Jika menjawab soal dengan benar

0= Jika menjawab soal salah

Skor maksimal: 0-100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{banyak soal benar yang dijawab siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Kriteria:

75-100 : Sangat Tinggi

61-74 : Tinggi

51-60 : Sedang

31-50 : Rendah

≤ 30 : Sangat rendah

3. Instrumen penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian									Jumlah Skor
		Kelancaran dalam melaporkan			Penggunaan bahasa			Menanggapi pertanyaan			
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	

1											
2											
Dst.											

Keterangan:

B= Baik

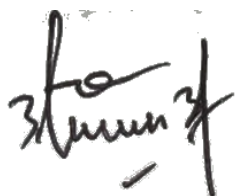
C= Cukup

K= Kurang

Rubrik penilaian keterampilan

Aspek	B (3)	C (2)	K (1)
Kelancaran dalam melaporkan	Siswa dapat melaporkan hasil diskusi dengan lancar	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan terbata-bata atau tidak lancar
Penggunaan bahasa	Siswa menggunakan Bahasa yang sangat mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang cukup mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang sulit dipahami
Menanggapi pertanyaan	Siswa mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa cukup mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa kurang mampu menanggapi pertanyaan dengan baik

Mengetahui,
Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 06 Juni 2024
Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Kepala Madrasah



John Plejer Simatupang, S. Pd.1
NIP. 198009082005011008

Lampiran 4

RPP Siklus II Pertemuan ke-1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 1 Tapanuli Utara

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/ Semester : IV/2

Materi Pokok : Gaya dan Gerak

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

Siklus/ Pertemuan : II/ Ke-1

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi macam gaya antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya dan gerak beserta macam-macamnya 3.3.2 Memberikan contoh gaya dan gerak yang ada di lingkungan sekitar.
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	4.3.1 Menyajikan hasil demonstrasi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dan gerak beserta macam-macamnya.
2. Siswa dapat memberikan contoh gaya dan gerak yang ada di lingkungan sekitar.
3. Siswa dapat menyajikan hasil demonstrasi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Materi

1. Pengertian gaya dan gerak beserta macam-macamnya.
2. Contoh gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.
3. Manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Pendekatan & Metode

Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

Model : *Teams Games Tournament*

F. Sumber & Media

1. Buku IPA Kelas IV
2. Gambar
3. Internet

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa. 2. Guru meminta do'a dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 4. Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	1. Siswa menjawab salam guru. 2. Siswa yang ditunjuk oleh guru memimpin do'a. 3. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang kabar dan siswa menjawab kehadiran. 4. Siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran.	10 Menit
Inti	1. Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai gaya dan gerak yang telah disediakan oleh guru.	1. Siswa mengamati gambar yang disediakan oleh guru.	50 Menit

	2. Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati. 3. Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap benda. 4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran. 5. Guru menyampaikan aturan permainan. 6. Kemudian guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa	2. Siswa mengangkat tangan untuk mengajukan pertanyaan. 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama terkait materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap benda. 4. Siswa membentuk sekelompoknya sesuai dengan yang telah dibagi oleh guru. Dan melaksanakan diskusi yang dikatakan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan aturan permainan. 6. Siswa mempersiapkan diri serta kelompoknya masing-masing untuk menjawab pertanyaan-	
--	--	---	--

	dari penyajian kelas dan belajar kelompok. 7. Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak. 9. Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai berbagai macam jenis gaya dan pengaruh gaya terhadap benda. 10. Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi. 11. Guru meminta siswa untuk	pertanyaan yang telah disediakan. 7. Setiap seorang siswa dari kelompok sebagai perwakilan untuk bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Siswa yang kelompoknya menang menerima hadiah penghargaan yang diberikan guru. 9. Siswa melakukan percobaan mengenai berbagai macam gaya dan pengaruh gaya terhadap benda. Kemudian, siswa mencatat hasil percobaan dan diskusi. 10. Siswa berdiskusi untuk menganalisis hasil percobaan yang telah dilakukan. 11. Siswa menyimpulkan	
--	--	--	--

	menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya. 12. Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	hasil diskusi. Setelahnya, siswa mempersentasikan hasil diskusinya. 12. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	
Penutup	1. Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa kegiatan sehari-hari yang kita lakukan tidak terlepas dari gaya dan gerak. 2. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru. 3. Guru memberikan salam penutup.	1. Siswa mendengarkan guru memberikan kesimpulan. 2. Siswa yang ditunjuk memimpin do'a. dan siswa berdo'a bersama. 3. Siswa menjawab salam guru serentak.	10 Menit

H. Penilaian

Teknik dan Bentuk Instrumen

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Lembar pengamatan sikap	Rubrik sikap
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes pilihan berganda
3	Keterampilan	Laporan hasil percobaan	Rubrik penilaian

Penilaian sikap spiritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah belajar				
2	Mengucap rasa syukur atas karunia Tuhan				
3	Memberi salam sebelum/sesudah menyampaikan pendapat/persentasi				

Keterangan:

1= sangat sering

2= sering

3= jarang

4= tidak pernah

1. Instrumen penilaian sikap

a. Lembar pengamatan sikap

[illegible]

b. Rubrik penilaian sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Skala			
		1	2	3	4
1	Percaya diri Komponen 1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu 2. Mampu membuat keputusan dengan cepat 3. Berani persentasi di depan kelas 4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
2	Disiplin Komponen 1. Tertib mengikuti instruksi 2. Mengerjakan tugas tepat waktu 3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta 4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
3	Tanggung jawab Komponen 1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur 2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok 3. Mengajukan usul pemecahan masalah 4. Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
4	Kerjasama Komponen	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai

	1. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharapkan 2. Aktif dalam kerja kelompok 3. Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan 4. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi				
--	---	--	--	--	--

Keterangan

Kategori nilai sikap:

- Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

2. Instrumen penilaian pengetahuan

Tes tertulis (Pilihan Ganda)

Cara penilaian

1= Jika menjawab soal dengan benar

0= Jika menjawab soal salah

Skor maksimal: 0-100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{banyak soal benar yang dijawab siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Kriteria:

75-100 : Sangat Tinggi

61-74 : Tinggi

51-60 : Sedang

31-50 : Rendah

≤ 30 : Sangat rendah

3. Instrumen penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian									Jumlah Skor
		Kelancaran dalam melaporkan			Penggunaan bahasa			Menanggapi pertanyaan			
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	

1											
2											
Dst.											

Keterangan:

B= Baik

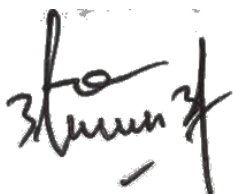
C= Cukup

K= Kurang

Rubrik penilaian keterampilan

Aspek	B (3)	C (2)	K (1)
Kelancaran dalam melaporkan	Siswa dapat melaporkan hasil diskusi dengan lancar	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan terbata-bata atau tidak lancar
Penggunaan bahasa	Siswa menggunakan Bahasa yang sangat mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang cukup mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang sulit dipahami
Menanggapi pertanyaan	Siswa mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa cukup mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa kurang mampu menanggapi pertanyaan dengan baik

Mengetahui,
Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 14 Juni 2024
Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Kepala Madrasah



John Plejer Simatupang, S. Pd.1
NIP-198009082005011008

Lampiran 5

RPP Siklus II Pertemuan ke-2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 1 Tapanuli Utara
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/ Semester : IV/2
Materi Pokok : Pengaruh Gaya Terhadap Benda
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Siklus/ Pertemuan : II/ Ke-2

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi macam gaya antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	3.3.1 Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda. 3.3.2 Memberikan contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda.
4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	4.3.1 Menyajikan hasil demonstrasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.
2. Siswa dapat memberikan contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda.
3. Siswa dapat menyajikan hasil demonstrasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

D. Materi

1. Pengaruh gaya terhadap gerak benda.
2. Contoh Pengaruh gaya terhadap gerak benda.
3. Demonstrasi pengaruh gaya terhadap gerak benda.

E. Pendekatan & Metode

Metode : Ceramah, Permainan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

Model : *Teams Games Tournament*

F. Sumber & Media

1. Buku IPA Kelas IV
2. Gambar
3. Internet

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa. 2. Guru menunjuk seorang siswa untuk memimpin do'a. 3. Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. 4. Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak pada pembelajaran sebelumnya. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	1. Siswa menjawab salam guru. 2. Siswa yang ditunjuk oleh guru memimpin do'a. 3. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang kabar dan siswa menjawab kehadiran. 4. Siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran.	10 Menit
Inti	1. Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda. 2. Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan	1. Siswa mengamati gambar yang disediakan oleh guru. 2. Siswa mengangkat tangan untuk mengajukan pertanyaan.	50 Menit

	mengenai gambar yang diamati. 3. Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap gerak benda. 4. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran. 5. Guru menyampaikan aturan permainan. 6. Kemudian guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. 7. Guru meminta seorang siswa dari	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap gerak benda. 4. Siswa membentuk sekelompoknya sesuai dengan yang telah dibagi oleh guru. Dan melaksanakan diskusi yang dikatakan oleh guru. 5. Siswa mendengarkan aturan permainan. 6. Siswa mempersiapkan diri serta kelompoknya masing-masing untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. 7. Setiap seorang siswa dari kelompok sebagai	
--	---	---	--

	tiap-tiap kelompok untuk mewakili timnya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak. 9. Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda. 10. Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi. 11. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.	perwakilan untuk bertanding dengan kelompok lain secara bergantian. 8. Siswa yang kelompok menang menerima hadiah penghargaan yang diberikan guru. 9. Siswa melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda. Kemudian, siswa mencatat hasil percobaan. 10. Siswa berdiskusi untuk menganalisis hasil percobaan yang telah dilakukan. 11. Siswa menyimpulkan hasil diskusi. Setelahnya, siswa mempersentasikan hasil diskusinya.	
--	---	--	--

	12. Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	12. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	
Penutup	1. Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari kita terdapat banyak pengaruh gaya terhadap gerak benda. 2. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru. 3. Guru memberikan salam penutup.	1. Siswa mendengarkan guru memberikan kesimpulan. 2. Siswa yang ditunjuk memimpin do'a. dan siswa berdo'a bersama. 3. Siswa menjawab salam guru serentak.	10 Menit

H. Penilaian

Teknik dan Bentuk Instrumen

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Lembar pengamatan sikap	Rubrik sikap
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes pilihan berganda
3	Keterampilan	Laporan hasil percobaan	Rubrik penilaian

Penilaian sikap spiritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah belajar				
2	Mengucap rasa syukur atas karunia Tuhan				
3	Memberi salam sebelum/sesudah menyampaikan pendapat/persentasi				

Keterangan:

1= sangat sering

2= sering

3= jarang

4= tidak pernah

1. Instrumen penilaian sikap

a. Lembar pengamatan sikap

[illegible]

b. Rubrik penilaian sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Skala			
		1	2	3	4
1	Percaya diri Komponen 1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu 2. Mampu membuat keputusan dengan cepat 3. Berani persentasi di depan kelas 4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
2	Disiplin Komponen 1. Tertib mengikuti instruksi 2. Mengerjakan tugas tepat waktu 3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta 4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
3	Tanggung jawab Komponen 1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur 2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok 3. Mengajukan usul pemecahan masalah 4. Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai
4	Kerjasama Komponen	Jika satu komponen tercapai	Jika dua komponen tercapai	Jika tiga komponen tercapai	Jika empat komponen tercapai

	1. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharapkan 2. Aktif dalam kerja kelompok 3. Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan 4. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi				
--	---	--	--	--	--

Keterangan

Kategori nilai sikap:

1. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
2. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
3. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
4. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

2. Instrumen penilaian pengetahuan

Tes tertulis (Pilihan Ganda)

Cara penilaian

1= Jika menjawab soal dengan benar

0= Jika menjawab soal salah

Skor maksimal: 0-100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{banyak soal benar yang dijawab siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Kriteria:

75-100 : Sangat Tinggi

61-74 : Tinggi

51-60 : Sedang

31-50 : Rendah

≤ 30 : Sangat rendah

3. Instrumen penilaian keterampilan

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian									Jumlah Skor
		Kelancaran dalam melaporkan			Penggunaan bahasa			Menanggapi pertanyaan			
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	

1											
2											
Dst.											

Keterangan:

B= Baik

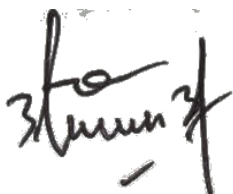
C= Cukup

K= Kurang

Rubrik penilaian keterampilan

Aspek	B (3)	C (2)	K (1)
Kelancaran dalam melaporkan	Siswa dapat melaporkan hasil diskusi dengan lancar	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata	Siswa melaporkan hasil diskusi dengan terbata-bata atau tidak lancar
Penggunaan bahasa	Siswa menggunakan Bahasa yang sangat mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang cukup mudah dipahami	Siswa menggunakan Bahasa yang sulit dipahami
Menanggapi pertanyaan	Siswa mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa cukup mampu menanggapi pertanyaan dengan baik	Siswa kurang mampu menanggapi pertanyaan dengan baik

Mengetahui,
Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 21 Juni 2024
Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Kepala Madrasah



John Plejer Simatupang, S. Pd.1
NIP-198009082005011008

Lampiran 6

Soal Pre-test

Nama :

Kelas :

Petunjuk soal: Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c atau d yang kamu anggap benar.

Selamat Mengerjakan 😊

1. Tarikan atau dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda mengalami perubahan posisi disebut...
 - a. Tenaga
 - b. Kalori
 - c. Gaya
 - d. Energi
2. Gambar di bawah ini yang termasuk gaya gesek, kecuali...

a.

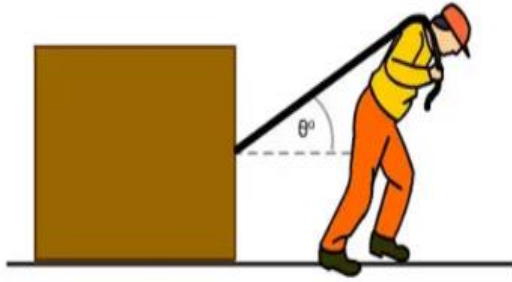


b.



c.

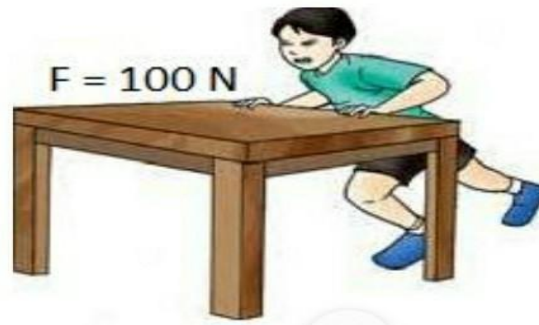




- d.
3. Contoh pemanfaatan gaya dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - a. Mendorong meja
 - b. Mengayuh sepeda
 - c. Menyalakan lampu
 - d. Semua benar
4. Satuan untuk gaya dinyatakan dengan...
 - a. Liter
 - b. Watt
 - c. Newton
 - d. Meter
5. Gaya yang diperlukan untuk olahraga angkat besi adalah...
 - a. Gaya gravitasi
 - b. Gaya magnet
 - c. Gaya gesek
 - d. Gaya otot
6. Dibawah ini yang termasuk contoh pengaruh gaya terhadap bentuk benda adalah...
 - a. Tanah liat yang dibentuk menjadi patung
 - b. Sepeda yang sedang dikayuh dibelokkan
 - c. Sepeda yang melaju kemudian direm
 - d. Mobil yang melaju dengan kecepatan tinggi
7. Gaya yang dilakukan oleh anak pada gambar di bawah ini adalah...



- a. Gaya gravitasi
- b. Gaya pegas
- c. Gaya magnet
- d. Gaya otot
8. Meja dapat bergeser bila didorong. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi...



- a. Gerak benda
 - b. Warna benda
 - c. Bentuk benda
 - d. Wujud benda
9. Perhatikan pernyataan di bawah ini.
- 1) Menyalakan lampu
 - 2) Membantu benda bergerak tanpa tergelincir
 - 3) Memutar kipas angin
 - 4) Kegiatan memanah

Manfaat dari gaya listrik terdapat pada nomor...

- a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 3
 - d. 3 dan 4
10. Kegiatan di bawah ini yang menunjukkan gerak berputar pada benda adalah...
- a. Bola basket yang dipantulkan pada bidang datar
 - b. Gerak pada ban kendaraan yang berjalan
 - c. Air dituangkan ke dalam gelas
 - d. Buah matang jatuh dari pohonnya

Lampiran 7

Soal Tes Siklus I Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

Petunjuk soal: *Lingkarilah pada salah satu huruf a, b, c atau d yang kamu anggap benar.*

Selamat Mengerjakan 😊

1. Di bawah ini kegiatan yang termasuk gaya otot, kecuali...



a.



b.



c.



d.

2. Gaya gravitasi adalah...

- a. Gaya yang disebabkan oleh gaya tarik yang dihasilkan dari bumi
- b. Gaya yang dihasilkan muatan listrik

- c. Gaya yang dihasilkan otot tubuh manusia dan hewan
- d. Gaya yang terjadi ketika permukaan benda saling bergesekan
- 3. Semakin kasar permukaan benda maka...semakin besar dan menghambat laju benda.
 - a. Gaya pegas
 - b. Gaya otot
 - c. Gaya listrik
 - d. Gaya gesek
- 4. Muatan listrik yang ada pada plastik tidak akan mengalir sehingga disebut listrik...
 - a. Statis
 - b. Elektron
 - c. Proton
 - d. Dinamis
- 5. Alat pada gambar dibawah ini bekerja menggunakan gaya...



- a. Magnet
- b. Gesek
- c. Listrik
- d. Gravitasi
- 6. Kelereng yang disentil akan bergerak...
 - a. Berputar
 - b. Menggeser
 - c. Menggelinding
 - d. Melompat
- 7. Contoh kegiatan manfaat dari gaya magnet adalah...



a.



b.



c.



d.

8. Dibawah ini gambar yang menunjukkan gerak benda jatuh adalah...



a.



b.



c.



d.

9. Di bawah ini yang termasuk gerak benda berputar, kecuali...

- a. Air mengalir dari dalam teko
- b. Roda kendaraan
- c. Kincir air
- d. Baling-baling kipas angin

10. Perhatikan dengan seksama pernyataan di bawah ini.

- 1) Membantu bergerak tanpa tergelincir
- 2) Menahan benda tetap berada pada permukaan bumi
- 3) Membuat kompas
- 4) Mempermudah beban pekerjaan
- 5) Mobil yang dibelokkan ke kiri dan ke kanan
- 6) Sebagai perekat hiasan kulkas

Manfaat gaya magnet ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1, 2 dan 3
- b. 1 dan 4
- c. 2, 4 dan 5
- d. 3 dan 6

Lampiran 8

Soal Tes Siklus I Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

Petunjuk soal: *Lingkarilah pada salah satu huruf a, b, c atau d yang kamu anggap benar.*

Selamat Mengerjakan 😊

1. Contoh gaya dapat mengubah bentuk benda adalah...
 - a. Batu besar yang dipecahkan
 - b. Kaleng yang dilempar
 - c. Bola yang ditendang
 - d. Sepeda yang dikayuh
2. Perhatikan gambar di bawah ini.

1)

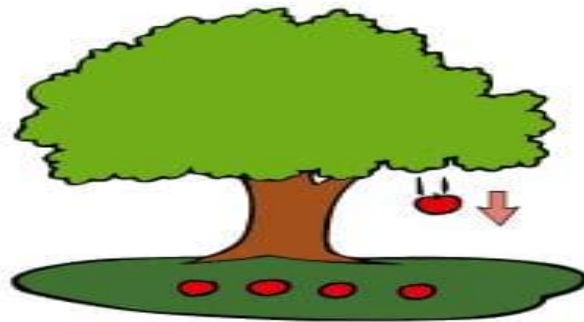


2)



3)

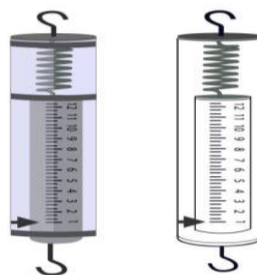




4)

Gambar kegiatan yang termasuk dalam gaya otot adalah...

- a. Gambar 1
 - b. Gambar 2
 - c. Gambar 3
 - d. Gambar 4
3. Diberikan ini yang merupakan pengaruh gaya terhadap gerak benda, kecuali...
 - a. Gaya dapat mengurangi kecepatan benda
 - b. Gaya dapat menyebabkan benda berubah wujud
 - c. Gaya menyebabkan benda bergerak
 - d. Gaya dapat menambah kecepatan benda
 4. Sepeda yang diam akan bergerak ketika dikayuh. Hal ini menunjukkan bahwa gaya dapat...
 - a. Mengubah bentuk benda
 - b. Membuat benda bergerak menjadi diam
 - c. Mengubah arah benda
 - d. Membuat benda diam menjadi bergerak
 5. Alat pada gambar di bawah ini merupakan...



- a. Alat mengukur besaran pokok berupa panjang, lebar dan tebal suatu benda
 - b. Alat ukur untuk menentukan berat
 - c. Alat bantu yang dapat mengamati obyek yang berukuran sangat kecil
 - d. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya
6. Berikut ini yang merupakan contoh dari gaya pegas dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - a. Menarik busur panah
 - b. Buah mangga jatuh dari pohonnya

- c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 - d. Membuat magnet
7. Perhatikan gambar di bawah ini.



Ada 2 gaya yang mempengaruhi gambar di atas yaitu...

- a. Gaya otot dan Gaya gravitasi
 - b. Gaya otot dan Gaya gesek
 - c. Gaya magnet dan Gaya pegas
 - d. Gaya gesek dan Gaya listrik
8. Gerakan yang dilakukan pemain bola basket seperti gambar di bawah ini merupakan gerakan...



- a. Memutar
 - b. Jatuh
 - c. Memantul
 - d. Menggelinding
9. Benda yang permukaannya semakin licin, maka akan semakin...
- a. Mudah untuk dipegang
 - b. Mudah dilempar
 - c. Mudah untuk dijatuhkan
 - d. Sulit dipegang
10. Sepeda yang dikayuh dengan pelan akan...
- a. Berjalan lambat
 - b. Bergerak
 - c. Diam ditempat
 - d. Berhenti

Lampiran 9

Soal Tes Siklus II Pertemuan 1

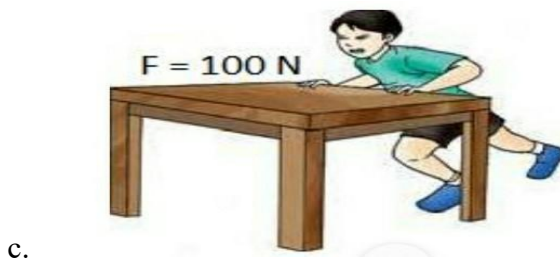
Nama :

Kelas :

Petunjuk soal: *Lingkarilah pada salah satu huruf a, b, c atau d yang kamu anggap benar.*

Selamat Mengerjakan 😊

1. Di bawah ini yang termasuk gerak benda berputar, kecuali...
 - a. Air mengalir dari dalam teko
 - b. Roda kendaraan
 - c. Kincir air
 - d. Baling-baling kipas angin
2. Dibawah ini gambar yang menunjukkan gerak benda jatuh adalah...





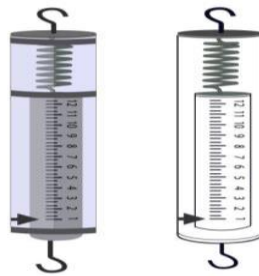
- d.
3. Kelereng yang disentil akan bergerak...
 - a. Berputar
 - b. Menggeser
 - c. Menggelinding
 - d. Melompat
 2. Semakin kasar permukaan benda maka...semakin besar dan menghambat laju benda.
 - a. Gaya pegas
 - b. Gaya otot
 - c. Gaya listrik
 - d. Gaya gesek
 3. Perhatikan dengan seksama pernyataan di bawah ini.
 - 1) Membantu bergerak tanpa tergelincir
 - 2) Menahan benda tetap berada pada permukaan bumi
 - 3) Membuat kompas
 - 4) Mempermudah beban pekerjaan
 - 5) Mobil yang dibelokkan ke kiri dan ke kanan
 - 6) Sebagai perekat hiasan kulkas
 Manfaat gaya magnet ditunjukkan oleh nomor...
 - a. 1, 2 dan 3
 - b. 1 dan 4
 - c. 2, 4 dan 5
 - d. 3 dan 6
 4. Perhatikan gambar di bawah ini.



Ada 2 gaya yang mempengaruhi gambar di atas yaitu...

- a. Gaya otot dan Gaya gravitasi
- b. Gaya otot dan Gaya gesek

- c. Gaya magnet dan Gaya pegas
- d. Gaya gesek dan Gaya listrik
- 5. Benda yang permukaannya semakin licin, maka akan semakin...
 - a. Mudah untuk dipegang
 - b. Mudah dilempar
 - c. Mudah untuk dijatuhkan
 - d. Sulit dipegang
- 6. Alat pada gambar di bawah ini merupakan...



- a. Alat mengukur besaran pokok berupa panjang, lebar dan tebal suatu benda
- b. Alat ukur untuk menentukan berat
- c. Alat bantu yang dapat mengamati obyek yang berukuran sangat kecil
- d. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya
- 7. Berikut ini yang merupakan contoh dari gaya pegas dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - a. Menarik busur panah
 - b. Buah mangga jatuh dari pohonnya
 - c. Benda yang ditempelkan lalu menempel satu sama lain
 - d. Membuat magnet
- 8. Gerakan yang dilakukan pemain bola basket seperti gambar di bawah ini merupakan gerakan...



- a. Memutar
- b. Jatuh
- c. Memantul
- d. Menggelinding

Lampiran 10

Soal Tes Siklus II Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

Petunjuk soal: *Lingkarilah pada salah satu huruf a, b, c atau d yang kamu anggap benar.*

Selamat Mengerjakan 😊

1. Dibawah ini yang merupakan pengaruh gaya terhadap gerak benda, kecuali...
 - a. Gaya dapat mengurangi kecepatan benda
 - b. Gaya dapat menyebabkan benda berubah wujud
 - c. Gaya menyebabkan benda bergerak
 - d. Gaya dapat menambah kecepatan benda
2. Sepeda yang diam akan bergerak ketika dikayuh. Hal ini menunjukkan bahwa gaya dapat...
 - a. Mengubah bentuk benda
 - b. Membuat benda bergerak menjadi diam
 - c. Mengubah arah benda
 - d. Membuat benda diam menjadi bergerak
3. Sepeda yang dikayuh dengan pelan akan...
 - a. Berjalan lambat
 - b. Bergerak
 - c. Diam ditempat
 - d. Berhenti
4. Di bawah ini kegiatan yang termasuk gaya otot, kecuali...



a.



b.



c.



d.

5. Gaya gravitasi adalah...
 - a. Gaya yang disebabkan oleh gaya tarik yang dihasilkan dari bumi
 - b. Gaya yang dihasilkan muatan listrik
 - c. Gaya yang dihasilkan otot tubuh manusia dan hewan
 - d. Gaya yang terjadi ketika permukaan benda saling bergesekan
6. Muatan listrik yang ada pada plastik tidak akan mengalir sehingga disebut listrik...
 - a. Statis
 - b. Elektron
 - c. Proton
 - d. Dinamis
7. Contoh kegiatan manfaat dari gaya magnet adalah...



a.



b.



c.



d.

8. Alat pada gambar dibawah ini bekerja menggunakan gaya...



- a. Magnet
- b. Gesek
- c. Listrik
- d. Gravitasi

9. Contoh gaya dapat mengubah bentuk benda adalah...

- a. Batu besar yang dipecahkan
- b. Kaleng yang dilempar
- c. Bola yang ditendang
- d. Sepeda yang dikayuh

10. Perhatikan gambar di bawah ini.



1)

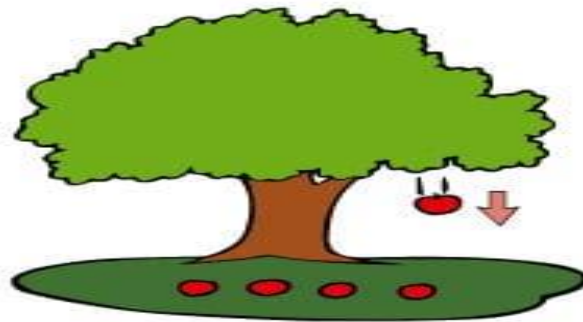
2)



3)



4)



Gambar kegiatan yang termasuk dalam gaya otot adalah...

- a. Gambar 1
- b. Gambar 2
- c. Gambar 3
- d. Gambar 4

Lampiran 11

KUNCI JAWABAN

Pre-test

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

Siklus I Pertemuan 1

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

Siklus I Pertemuan 2

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

Siklus II Pertemuan 1

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

Siklus II Pertemuan 2

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

Lampiran 12

Data Hasil Belajar Siswa Prasiklus

No	Nama	Aspek Yang Diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AMP	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
2	ARG	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	6	60	Tidak Tuntas
3	AZ	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
4	ATH	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
5	ASA	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
6	AZ	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
7	FAS	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	80	Tuntas
8	JR	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	20	Tidak Tuntas
9	NHG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Tuntas
10	NAG	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
11	RRG	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4	40	Tidak Tuntas
12	RPP	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
13	RS	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	5	50	Tidak Tuntas
14	PRG	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
15	SS	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6	60	Tidak Tuntas
16	ZHS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
		JUMLAH KESELURUHAN											940	
		RATA-RATA											58,75	
		PERSENTASE KETUNTASAN HASIL BELAJAR											19%	

Lampiran 13

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Yang Diamati										Skor	Nilai	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	AMP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	Tuntas	
2	ARG	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas	
3	AZ	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Tuntas	
4	ATH	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas	
5	ASA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas	
6	AZ	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas	
7	FAS	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas	
8	JR	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas	
9	NHG	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas	
10	NAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas	
11	RRG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Tuntas	
12	RPP	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4	40	Tidak Tuntas	
13	RS	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas	
14	PRG	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas	
15	SS	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas	
16	ZHS	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas	
		JUMLAH KESELURUHAN											970		
		RATA-RATA											60,62		
		PERSENTASE KETUNTASAN HASIL BELAJAR											38%		

Lampiran 14

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Yang Diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AMP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
2	ARG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
3	AZ	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5	50	Tidak Tuntas
4	ATH	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	50	Tidak Tuntas
5	ASA	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
6	AZ	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
7	FAS	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	4	40	Tidak Tuntas
8	JR	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20	Tidak Tuntas
9	NHG	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
10	NAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
11	RRG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Tidak Tuntas
12	RPP	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6	60	Tidak Tuntas
13	RS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
14	PRG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
15	SS	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	ZHS	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
		JUMLAH KESELURUHAN											1100	
		RATA-RATA											68,75	
		PERSENTASE KETUNTASAN HASIL BELAJAR											56%	

Lampiran 15

Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Yang Diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AMP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
2	ARG	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
3	AZ	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
4	ATH	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
5	ASA	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
6	AZ	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
7	FAS	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	80	Tuntas
8	JR	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
9	NHG	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
10	NAG	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
11	RRG	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
12	RPP	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
13	RS	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	PRG	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
15	SS	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
16	ZHS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
		JUMLAH KESELURUHAN											1260	
		RATA-RATA											78,75	
		PERSENTASE KETUNTASAN HASIL BELAJAR											69%	

Lampiran 16

Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Yang Diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AMP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
2	ARG	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
3	AZ	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
4	ATH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
5	ASA	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
6	AZ	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
7	FAS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
8	JR	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
9	NHG	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
10	NAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
11	RRG	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
12	RPP	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
13	RS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
14	PRG	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
15	SS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
16	ZHS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
		JUMLAH KESELURUHAN											1370	
		RATA-RATA											85,62	
		PERSENTASE KETUNTASAN HASIL BELAJAR											81%	

Lampiran 17

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1

Pokok Bahasan : Gaya dan Gerak

Sekolah : MIN 1 Tapanuli Utara

Berilah tanda (✓) pada kriteria yang dipilih.

NO	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru memberi salam kepada siswa.	✓	
2	Guru meminta do'a dipimpin oleh salah satu siswa.		✓
3	Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
4	Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak.	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.		✓
Kegiatan Inti			
6	Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai gaya dan gerak yang telah disediakan oleh guru.	✓	
7	Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.	✓	
8	Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu gaya dan gerak.	✓	
9	Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.	✓	
10	Guru menyampaikan aturan permainan	✓	
11	Kemudian guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.	✓	
12	Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian.	✓	
13	Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak.	✓	
14	Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai berbagai macam jenis gaya dan gerak.		✓
15	Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.		✓

16	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.		✓
17	Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	✓	
Kegiatan Penutup			
18	Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa kegiatan sehari-hari yang kita lakukan tidak terlepas dari gaya dan gerak.		✓
19	Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.	✓	
20	Guru memberikan salam penutup.	✓	

Keterangan :

Ya 1

Tidak 0

Mengetahui,

Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 30 Mei 2024

Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Lampiran 18

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2

Pokok Bahasan : Gaya dan Gerak

Sekolah : MIN 1 Tapanuli Utara

Berilah tanda (√) pada kriteria yang dipilih.

NO	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru memberi salam kepada siswa.	✓	
2	Guru meminta do'a dipimpin oleh salah satu siswa.	✓	
3	Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
4	Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak.	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.		✓
Kegiatan Inti			
6	Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai pengaruh gaya terhadap benda yang telah disediakan oleh guru.	✓	
7	Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.	✓	
8	Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap gerak benda.	✓	
9	Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.	✓	
10	Guru menyampaikan aturan permainan	✓	
11	Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.	✓	
12	Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian.	✓	
13	Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak.	✓	
14	Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda.		✓

15	Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.		✓
16	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.		✓
17	Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	✓	
Kegiatan Penutup			
18	Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari kita terdapat banyak pengaruh gaya terhadap gerak benda.	✓	
19	Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.	✓	
20	Guru memberikan salam penutup.	✓	

Keterangan :

Ya 1

Tidak 0

Mengetahui,

Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 06 Juni 2024

Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Lampiran 19

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1

Pokok Bahasan : Gaya dan Gerak

Sekolah : MIN 1 Tapanuli Utara

Berilah tanda (✓) pada kriteria yang dipilih.

NO	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru memberi salam kepada siswa.	✓	
2	Guru meminta do'a dipimpin oleh salah satu siswa.	✓	
3	Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
4	Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak.	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	✓	
Kegiatan Inti			
6	Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai gaya dan gerak yang telah disediakan oleh guru.	✓	
7	Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.	✓	
8	Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu gaya dan gerak.	✓	
9	Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.	✓	
10	Guru menyampaikan aturan permainan	✓	
11	Kemudian guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.	✓	
12	Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian.	✓	
13	Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak.	✓	
14	Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai berbagai macam jenis gaya dan gerak.	✓	
15	Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.		✓

16	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan. Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.		✓
17	Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	✓	
Kegiatan Penutup			
18	Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa kegiatan sehari-hari yang kita lakukan tidak terlepas dari gaya dan gerak.	✓	
19	Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.	✓	
20	Guru memberikan salam penutup.	✓	

Keterangan :

Ya 1

Tidak 0

Mengetahui,

Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 14 Juni 2024

Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Lampiran 20

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2

Pokok Bahasan : Gaya dan Gerak

Sekolah : MIN 1 Tapanuli Utara

Berilah tanda (√) pada kriteria yang dipilih.

NO	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru memberi salam kepada siswa.	✓	
2	Guru meminta do'a dipimpin oleh salah satu siswa.	✓	
3	Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
4	Guru memberikan apersepsi awal berupa pertanyaan kepada siswa terkait materi gaya dan gerak.	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	✓	
Kegiatan Inti			
6	Guru meminta siswa mengamati gambar mengenai pengaruh gaya terhadap benda yang telah disediakan oleh guru.	✓	
7	Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang diamati.	✓	
8	Guru menjawab pertanyaan siswa dan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yaitu pengaruh gaya terhadap gerak benda.	✓	
9	Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri antara 4-5 orang siswa. Kemudian meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran.	✓	
10	Guru menyampaikan aturan permainan	✓	
11	Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.	✓	
12	Guru meminta seorang siswa dari tiap-tiap kelompok untuk mewakili tim nya bertanding dengan kelompok lain secara bergantian.	✓	
13	Guru memberikan penghargaan berupa hadiah pada kelompok yang sampai finish pertama dan mendapat skor terbanyak.	✓	

14	Guru meminta siswa untuk melakukan percobaan mengenai pengaruh gaya terhadap gerak benda.	✓	
15	Guru meminta siswa untuk berdiskusi serta menganalisis hasil percobaan. Siswa dibimbing oleh guru dalam melakukan diskusi.	✓	
16	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan Dan guru meminta siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya.		✓
17	Guru memberikan soal pilihan berganda sebanyak 10 butir soal untuk dijawab sebagai penilaian bagi siswa.	✓	
Kegiatan Penutup			
18	Guru memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari kita terdapat banyak pengaruh gaya terhadap gerak benda.	✓	
19	Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru.	✓	
20	Guru memberikan salam penutup.	✓	

Keterangan :

Ya 1

Tidak 0

Mengetahui,

Guru Kelas



Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 21 Juni 2024

Peneliti



Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Lampiran 21

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pokok Bahasan : Gaya dan Gerak

Sekolah : MIN 1 Tapanuli Utara

Berilah tanda (√) pada kriteria yang dipilih.

NO	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Interaksi			
1	Siswa menjawab salam dari guru.		
2	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang kabar dan siswa menjawab kehadiran.		
3	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama terkait materi pembelajaran dan model pembelajaran yang diterapkan.		
4	Siswa bertanya tentang materi yang belum dimengerti		
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok		
6	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru		
7	Siswa berani mempresentasikan hasil diskusinya		
8	Siswa dapat menarik kesimpulan pembelajaran		
Penggunaan Model Pembelajaran			
9	Siswa tertarik dengan model pembelajaran yang sedang diterapkan dalam proses pembelajaran		
10	Siswa mampu mencari jawaban yang benar dari pertanyaan yang berada pada kertas pertanyaan yang ditempel di papan tulis		
11	Siswa termotivasi atas pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran <i>teams games tournament</i>		

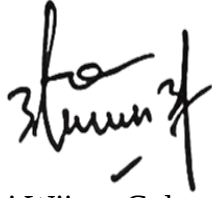
Keterangan :

Ya 1

Tidak 0

Mengetahui,

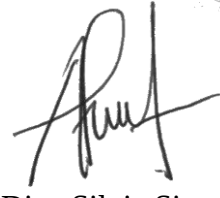
Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fitri Wijaya Gultom'.

Fitri Wijaya Gultom, S.Pd.

Sirihit-rihit, 21 Juni 2024

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dina Silvia Sianturi'.

Dina Silvia Sianturi
NIM. 202500211

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Yang Diamati											Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	AMP	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓	7	64	Baik
2	ARG	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	6	55	Cukup Baik
3	AZ	-	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	4	36	Kurang Baik
4	ATH	✓	-	✓	-	✓	-	-	✓	✓	-	✓	6	55	Cukup Baik
5	ASA	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	7	64	Baik
6	AZ	✓	-	✓	-	-	✓	-	✓	✓	✓	-	6	55	Cukup Baik
7	FAS	✓	✓	-	-	✓	-	-	-	-	✓	✓	5	45	Cukup Baik
8	JR	✓	-	-	-	-	-	✓	-	✓	-	✓	4	36	Kurang Baik
9	NHG	✓	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	✓	✓	6	55	Cukup Baik
10	NAG	✓	-	-	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	4	36	Kurang Baik
11	RRG	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	Kurang Baik
12	RPP	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	5	45	Cukup baik
13	RS	✓	✓	-	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	6	55	Cukup Baik
14	PRG	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	✓	✓	7	64	Baik
15	SS	✓	✓	-	✓	-	-	✓	✓	-	✓	✓	7	64	Baik
16	ZHS	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓	-	✓	✓	7	64	Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA													793		
RATA-RATA NILAI													49,56		
PERSENTASE													45%		
KRITERIA													Cukup Baik		

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0

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

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Yang Diamati											Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	AMP	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	8	73	Baik
2	ARG	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	6	55	Cukup Baik
3	AZ	✓	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	5	45	Cukup Baik
4	ATH	✓	✓	✓	-	✓	-	-	✓	✓	-	✓	7	45	Cukup Baik
5	ASA	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	8	73	Baik
6	AZ	✓	-	✓	-	-	✓	-	✓	✓	✓	-	6	55	Cukup Baik
7	FAS	✓	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	6	55	Cukup Baik
8	JR	✓	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	-	✓	5	45	Cukup Baik
9	NHG	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	8	73	Baik
10	NAG	✓	✓	-	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	6	55	Cukup Baik
11	RRG	✓	✓	-	-	-	-	-	-	✓	✓	-	4	36	Kurang Baik
12	RPP	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	6	55	Cukup baik
13	RS	✓	✓	-	-	-	✓	✓	-	✓	-	✓	6	55	Cukup Baik
14	PRG	✓	✓	-	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	8	73	Baik
15	SS	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	✓	8	73	Baik
16	ZHS	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	8	73	Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA													939		
RATA-RATA NILAI													58,68		
PERSENTASE													55%		
KRITERIA													Cukup Baik		

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0

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

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Yang Diamati											Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	AMP	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	9	82	Sangat Baik
2	ARG	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	9	82	Sangat Baik
3	AZ	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	✓	7	64	Baik
4	ATH	✓	✓	✓	-	✓	-	-	✓	✓	-	✓	7	64	Baik
5	ASA	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	9	82	Sangat Baik
6	AZ	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	8	73	Baik
7	FAS	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	8	73	Baik
8	JR	✓	✓	-	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	6	55	Cukup Baik
9	NHG	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	9	82	Sangat Baik
10	NAG	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	✓	9	82	Sangat Baik
11	RRG	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	✓	✓	-	5	45	Cukup Baik
12	RPP	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	7	64	Baik
13	RS	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	✓	9	82	Sangat Baik
14	PRG	✓	✓	-	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	8	73	Baik
15	SS	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	9	82	Sangat Baik
16	ZHS	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	9	82	Sangat Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA													1167		
RATA-RATA NILAI													72,93		
PERSENTASE													73%		
KRITERIA													Baik		

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0

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

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Yang Diamati											Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	AMP	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	100	Sangat Baik
2	ARG	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	100	Sangat Baik
3	AZ	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	8	73	Baik
4	ATH	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	8	73	Baik
5	ASA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	10	91	Sangat Baik
6	AZ	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	8	73	Baik
7	FAS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	10	91	Sangat Baik
8	JR	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	8	73	Baik
9	NHG	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	100	Sangat Baik
10	NAG	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	10	91	Sangat Baik
11	RRG	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	7	64	Baik
12	RPP	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	7	64	Baik
13	RS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	100	Sangat Baik
14	PRG	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	91	Sangat Baik
15	SS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	100	Sangat Baik
16	ZHS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	100	Sangat Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA													1384		
RATA-RATA NILAI													86,5		
PERSENTASE													91%		
KRITERIA													Sangat Baik		

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0

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

Lampiran 26

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

Identitas Peneliti

Nama : Dina Silvia Sianturi
Nim : 2020500211
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara.

Nama Validator : Himsar, M.Pd

Hari/tanggal :

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran IPA dengan metode Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan pada materi perubahan wujud benda. Hasil penilaian akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya RPP ini digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Dengan adanya instrumen ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

D. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Identitas				
	a. Kelengkapan identitas mata pelajaran IPA, materi gaya dan gerak, Kelengkapan alokasi waktu.				
2	Indikator pembelajaran				
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator pembelajaran IPA, materi gaya dan gerak. b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar pembelajaran IPA materi gaya dan gerak, Kejelasan rumusan indikator terhadap pembelajaran IPA materi gaya dan gerak.				
3	Pemilihan Materi				
	a. Kesesuaian materi pelajaran IPA materi gaya dan gerak dengan tujuan pembelajaran. b. Keruntutan susunan materi pelajaran IPA gaya dan gerak.				
4	Kegiatan Pembelajaran				
	a. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahap pendekatan saintifik yaitu: 1. Mengamati 2. Menanya 3. Mencoba 4. Menalar 5. mengkomunikasikan b. Kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.				

5	Bahasa				
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI. b. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami. c. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda.				
6	Waktu				
	a. Kesesuaian waktu yang digunakan dengan pembelajaran IPA materi gaya dan gerak. b. Alokasi waktu lebih banyak digunakan pada kegiatan inti.				
7	Pemilihan Sumber Belajar				
	a. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran IPA materi gaya dan gerak. b. Kesesuaian sumber belajar dengan materi pelajaran gaya dan gerak.				
8	Penilaian (Validasi) Umum				
	a. Penilaian umum terhadap materi perubahan wujud benda				

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

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

E. Kesimpulan

Secara umum Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dinilai dinyatakan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidempuan, April 2024

Himsar M.Pd.
NIDN. 2011048501

Lampiran 27

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL KOGNITIF

Satuan Pendidikan : MIN 1 Tapanuli Utara
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/ Genap
Pokok Bahasan : Gaya dan Gerak
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 = Sangat Kurang 3 = Baik
2 = Kurang 4 = Sangat Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No.	Aspek yang ditelaah	Kriteria			
		1	2	3	4
I	A. Materi/Isi				
	1. Soal sesuai dengan KD dan gaya dan gerak.				
	2. Soal sesuai dengan indikator dan materi gaya dan gerak.				
	3. Pilihan jawaban yang tidak sama dan logis.				
	4. Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat.				
	5. Soal sesuai dengan ranah kognitif dan materi gaya dan gerak yang diukur.				

II	B. Konstruksi			
	1. Pokok soal tentang gaya dan gerak dirumuskan dengan jelas.			
	2. Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal tentang gaya dan gerak.			
	3. Pokok soal tentang gaya dan gerak tidak memberikan petunjuk kunci jawaban.			
	4. Pokok soal tentang gaya dan gerak tidak memberikan pernyataan makna ganda.			
	5. Pokok soal yang digunakan tentang gaya dan gerak disajikan dengan jelas.			
	6. Pilihan jawaban berbentuk angka atau waktu disusun berdasarkan besar kecilnya angka atau kronologis kejadian.			
III	C. Bahasa			
	1. Penulisan soal tentang gaya dan gerak menggunakan bahasa yang sesuai dengan KBBI.			
	2. Penulisan soal tentang gaya dan gerak menggunakan bahasa yang komunikatif.			
	3. Pilihan jawaban tidak menggunakan kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.			
	4. Penulisan soal tentang gaya dan gerak menggunakan kalimat jelas dan mudah dimengerti.			
IV	D. Face Validity			
	1. Gambar pada soal menarik untuk siswa			

E. Penilaian Umum

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

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun, April 2024

Validator,

Himsar, M.Pd.
NIDN. 2011048501

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Himsar, M. Pd.

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara”**.

Yang disusun oleh:

Nama : Dina Silvia Sianturi

Nim : 2020500211

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

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

Padangsidempuan, April 2024

Validator,

Himsar, M.Pd.
NIDN. 201104850

Lampiran 28

DOKUMENTASI

Lokasi Penelitian MIN 1 Tapanuli Utara



Gambar 1 Plakat MIN 1 Tapanuli Utara



Gambar 2 Halaman depan sekolah

Prasiklus



Gambar 3 Siswa mengerjakan soal prasiklus



Gambar 4 Siswa mengerjakan soal prasiklus

Siklus I Pertemuan 1



Gambar 5 Menjelaskan materi pelajaran



Gambar 6 Siswa menjawab pertanyaan dengan bergiliran

Siklus I Pertemuan 2



Gambar 7 Siswa diskusi bersama teman kelompoknya



Gambar 8 Siswa berbaris untuk bergantian maju ke depan menjawab pertanyaan pada soal bernomor yang disediakan

Siklus II Pertemuan 1



Gambar 9 Siswa berdiskusi memahami materi



Gambar 10 Guru membimbing siswa dalam diskusi

Siklus II Pertemuan 2

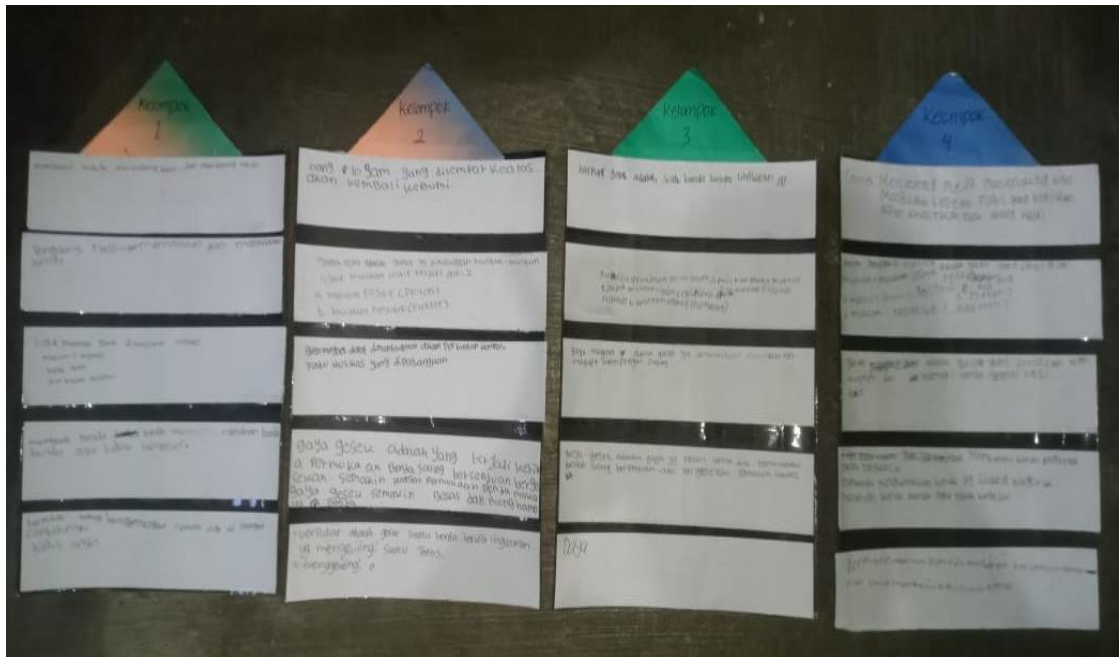


Gambar 11 Guru menjelaskan materi pelajaran

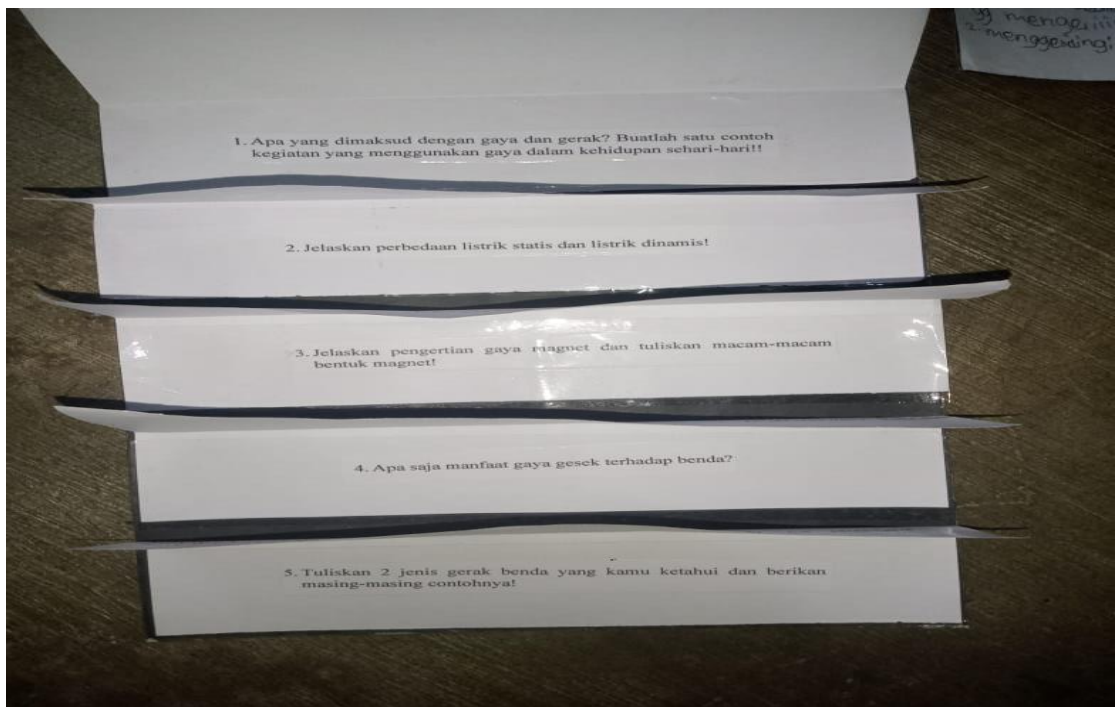


Gambar 12 Siswa mempelajari kembali materi pelajaran

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*



Gambar 13 Soal-soal materi gaya dan gerak yang diberikan pada siswa saat penerapan model TGT



Gambar 14 Soal-soal materi gaya dan gerak



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 Faksimili (0634) 24022

Nomor : B - 1791 /Un.28/E.1/TL.00/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

21 Mei 2024

Yth. Kepala MIN 1 Tapanuli Utara
Kabupaten Tapanuli Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Dina Silvia Sianturi
NIM : 2020500211
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 1 Tapanuli Utara**".

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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

Dina Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 198012242006042001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TAPANULI UTARA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 TAPANULI UTARA
Jl. Sapirook Km. 40 Sirihit-rihit, Kec.Pahae Jae, Kab.Tapanuli Utara : 22465
e-mail minsirihit175@gmail.com

21 Juni 2024

Nomor : B-44 /MI.02.08.01/KP.06/06/2024
Lampiran : -
Hal : Pemberian Izin Riset

Kepada Yth.
Dekan
Up. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Universitas Islam Negeri
Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
di -
Tempat

Dengan hormat, menindaklanjuti surat Dekan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dalam hal ini Wakil Dekan Bidang Akademik Nomor : B-1791/Un.28/E.1/TL.00/05/2024 tanggal 21 Mei 2024 perihal Izi Riset Penyelesaian Skripsi an :

Nama	: Dina Silvia Sianturi
NIM	: 2020500211
Semester	: VIII (Delapan)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bersama surat ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan untuk melakukan Riset di MIN 1 Tapanuli Utara.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Kepala Madrasah,

JOHN PLEIER SIMATUPANG
