

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MIN 3 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

Oleh

INTAN SARQAWI
NIM. 2020500073

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MIN 3 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

Oleh

**INTAN SARQAWI
NIM. 2020500073**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MIN 3 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

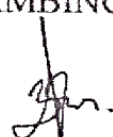
Oleh
INTAN SARQAWI
NIM. 2020500073

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


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

PEBIMBING II


Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

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

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Intan Sarqawi

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

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

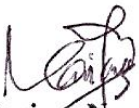
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Intan Sarqawi yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) IPA Kelas V MIN 3 Padangsidempuan"** maka kami berpendapat bahwa 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


Diyah Hoiriyah, M. Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Sarqawi
NIM : 2020500073
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MIN 3 Padangsidempuan**

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.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 20 September 2024
Saya yang menyatakan,



Intan Sarqawi
NIM. 2020500073

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Sarqawi
NIM : 2020500073
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 **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MIN 3 Padangsidimpuan”** 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.

Padangsidimpuan, 20 September 2024

Yang menyatakan



Intan Sarqawi
NIM. 2020500277



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

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Intan Sarqawi
NIM : 2020500073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran IPA Kelas V di MIN 3 Padangsidimpuan

Ketua

Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 19700224200312001

Sekretaris

Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 199211112023212040

Anggota

Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 19700224200312001

Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 199211112023212040

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd
NIP. 199106102022032002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Sidang FTIK Lantai 2
Tanggal : 21 Oktober 2024
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/82,75(A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,63
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 : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MIN 3 Padangsidimpuan
Nama : Intan Sarqawi
NIM : 2020500073
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, Oktober 2024



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

ABSTRAK

Nama : Intan Sarqawi
Nim : 2020500073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MIN 3 Padangsidempuan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan siswa hanya mencatat, membaca buku dan menghafal yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang fokus terhadap pelajaran tersebut, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan yang menyebabkan siswa akan merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung karena tidak ada variasi pembelajaran. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran IPA kelas V MIN 3 Padangsidempuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa?. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa salah satu cara yang dilakukan yaitu melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V Di MIN 3 Padangsidempuan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan, tes. Hasil penelitian adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus nilai rata-rata 68,69 kemudian pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata 72,6 kemudian siklus I pertemuan 2 menjadi 75,21 dan siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata 77,39 dan siklus II pertemuan 2 nilai rata-rata 84,78. Persentase siswa yang tuntas pada pra siklus 34,78%, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 1 dari 39,13% menjadi 52,17% pada siklus I pertemuan 2 dan pada siklus II pertemuan 1 69,56% menjadi 86,95% pada siklus II pertemuan 2. Persentase yang tidak tuntas pada pra siklus 65,22%, menurun pada siklus I pertemuan 1 60,86% kemudian siklus I pertemuan 2 menjadi 47,82% dan pada siklus II pertemuan 1 30,43% dan siklus II pertemuan 2 13,04%. Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM (75) dengan nilai rata-rata 84,78 dan persentase siswa yang tuntas sebesar 86,95%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Padangsidempuan.

Kata Kunci: Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, IPA

ABSTRAK

Name : Intan Sarqawi
Reg. Number : 2020500073
Study program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : *Efforts to Improve Student Learning Outcomes Through the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model in Class V Science Learning at MIN 3 Padangsidempuan*

This research is motivated by student learning outcomes which are still relatively low. This is because students only take notes, read books and memorize what is given by the teacher, and students lack focus on the lesson, so that learning becomes monotonous and unpleasant which causes students to feel bored and fed up with the ongoing learning because there is no variation in learning. Can the application of the Teams Games Tournaments (TGT) type cooperative learning model in science learning for class V MIN 3 Padangsidempuan improve student learning outcomes? To overcome low student learning outcomes, one way is through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model to improve student learning outcomes in class V at MIN 3 Padangsidempuan. The type of research used is classroom action research and uses qualitative and quantitative approaches. The data collection instruments used were observation and tests. The results of the research showed an increase in student learning outcomes from the pre-cycle average score of 68.69, then in cycle I, meeting 1, the average score was 72.6, then in cycle I, meeting 2, it was 75.21 and in cycle II, meeting 1, the average score was 77.39 and cycle II meeting 2 average value 84.78. The percentage of students who completed the pre-cycle was 34.78%, then increased in cycle I meeting 1 from 39.13% to 52.17% in cycle I meeting 2 and in cycle II meeting 1 69.56% to 86.95% in cycle II meeting 2. The percentage that was not completed in the pre-cycle was 65.22%, decreased in cycle I meeting 1 to 60.86% then cycle I meeting 2 became 47.82% and in cycle II meeting 1 30.43% and cycle II meeting 2 13.04%. In accordance with the indicators for the success of the action in this research, students have passed the KKM (75) with an average score of 84.78 and the percentage of students who have completed it is 86.95%. Based on the research results, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve the learning outcomes of class V MIN 3 Padangsidempuan students.

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

خلاصة

الاسم	: إنتان سرقاوي
الرقم	: ٢٠٢٠٥٠٠٠٧٣
برنامج الدراسة	: المدرسة الابتدائية لتعليم المعلمين
العنوان	: الجهود المبذولة لتحسين نتائج تعلم الطلاب من خلال نماذج التعلم التعاوني، ألعاب الفرق، نوع البطولة في الفصل الخامس، تعلم العلوم الطبيعية في المدرسة الابتدائية نيجيري ٣ بادانجسيديمبوان

الدافع وراء هذا البحث هو نتائج تعلم الطلاب التي لا تزال منخفضة نسبياً. وذلك لأن الطلاب يقومون فقط بتدوين الملاحظات وقراءة الكتب وحفظ ما يقدمه لهم المعلم، وعدم تركيز الطلاب على الدرس، فيصبح التعلم رتيباً وغير سار مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل والضجر من التعلم المستمر لأن هناك عدم وجود اختلاف في التعلم. هل يمكن لتطبيق نموذج التعلم التعاوني في بطولات ألعاب الفرق في الفصل الخامس من تعلم العلوم الطبيعية في المدرسة الابتدائية نيجيري ٣ بادانجسيديمبوان تحسين نتائج تعلم الطلاب؟ للتغلب على انخفاض نتائج تعلم الطلاب، إحدى الطرق للقيام بذلك هي من خلال نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية نيجيري ٣ بادانجسيديمبوان. نوع البحث المستخدم هو البحث العملي في الفصل الدراسي ويستخدم الأساليب النوعية والكمية. وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاختبارات. أظهرت نتائج البحث زيادة في نواتج تعلم الطلاب من متوسط درجات ما قبل الدورة ٦٨.٦٩، ثم في الدورة الأولى اللقاء الأول كان متوسط الدرجات ٧٢.٦، ثم في الدورة الأولى اللقاء ٢ كان ٧٥.٢١ وفي الدورة ٢، الاجتماع ١، كان متوسط الدرجات ٧٧.٣٩ والدورة الثانية الاجتماع ٢ متوسط القيمة ٨٤.٧٨. بلغت نسبة الطلاب الذين أتموا المرحلة التمهيديّة ٣٤.٧٨٪، ثم ارتفعت في الدورة الأولى لقاء ١ من ٣٩.١٣٪ إلى ٥٢.١٧٪ في الدورة الأولى لقاء ٢ وفي الدورة الثانية لقاء ١ ٦٩.٥٦٪ إلى ٨٦.٩٥٪ في الدورة الثانية لقاء ٢. كانت النسبة التي لم تكتمل في الدورة التمهيديّة ٦٥.٢٢٪، وانخفضت في الدورة الأولى الاجتماع ١ إلى ٦٠.٨٦٪ ثم الدورة الأولى الاجتماع ٢ أصبحت ٤٧.٨٢٪ وفي الدورة الثانية الاجتماع ١ ٣٠.٤٣٪ والدورة الثانية الاجتماع ٢ ١٣.٠٤٪. ووفقاً لمؤشرات نجاح الإجراءات في هذا البحث، فقد اجتاز الطلاب معايير الإنجاز الدنيا (٧٥) بمتوسط درجات ٨٤.٧٨ ونسبة الطلاب الذين أكملوا ٨٦.٩٥٪. بناءً على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن استخدام نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق يمكن أن يحسن نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية نيجيري ٣ بادانجسيديمبوان.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الفرق التعاونية، نوع البطولة، مخرجات التعلم، العلوم الطبيعية

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan kelapangan hati dan kejernihan pikiran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta shalawat dan salam kepada Nabi besar Nabi Muhammad kita harapkan syafa'atnya di hari pembalasan nanti.

Skripsi ini berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 3 PADANGSIDIMUAN”**, disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan juga harapan bermanfaat buat kita semua.

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

1. Dr. Mariam Nasution, M.Pd Pembimbing I dan Diyah Hoiriyah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Hamidah, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang telah menjadi motivator yang paling bertanggung jawab dalam membimbing mahasiswanya selama proses perkuliahan hingga penulis bersemangat

menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

3. Dr. H. Mhd. Darwis Dasopang, M. Ag., selaku rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan bapak Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, Wakil Rektor III
4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan sebagai Penasehat Akademik yang membimbing peneliti selama perkuliahan.
5. Ibu Nursyaidah, M. Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Bapak kepala perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu peneliti dalam mengadakan buku-buku penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen, Staf dan Pegawai serta seluruh civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
8. Kepala Sekolah dan Guru wali kelas V MIN 3 Padangsidimpuan, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Para siswa kelas V MIN 3 Padangsidimpuan, yang telah membantu dan berpartisipasi dengan baik selama peneliti melaksanakan penelitian.
10. Teristimewa kepada Ayahanda Tercinta (Hud Sarqawi S.H) Ibunda tercinta (Risna Pakpahan), dan Keluarga Besar (Sarqawi Family) sebagai inspirator dan motivator terbaik dalam hidup peneliti serta telah memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, juga memberikan dukungan moral dan

material kepada peneliti. Tetes keringat dan air mata serta do'a yang tidak akan terlupakan. Semoga peneliti dapat menjadi anak yang sholehah, membanggakan dan berbakti kepada orang tua.

11. Terkhusus kepada abang dan kakak peneliti Mufti Aulia Sarqawi S.P, Elsa Lailani S.Pt, Tua Hudyahsah S.Pd, Nurvita Syahriah Situmeang S.E, yang telah memberikan banyak dukungan moral dan material kepada peneliti
12. Sahabat-sahabat terbaik Nadia Lestari Siregar, Ika Apriani Nasution, Annisah Nasution, Mutia Aswita Harahap, Aisyah Febriana Lubis, Mardiana Rambe, Masnun Siagian, Ratna Chintya Siregar, dan Wiwin amara yang telah memberikan semangat dan motivasi serta berkontribusi dalam memberikan informasi kepada peneliti.
13. Teman-teman seperjuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020.
14. Akhir kata semoga Allah SWT selalu memberikan balasan lebih atas budi baik yang telah diberikan. Aamiin Allohmma Aamiin.

Padangsidimpuan, 2024
Peneliti

Intan Sarqawi
NIM. 2020500073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah	7
E. Perumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Indikator Tindakan	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teori.....	10
1. Hasil Belajar	10
a. Pengertian Hasil Belajar	10
b. Indikator Hasil Belajar	12
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	13
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	14
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	14
b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	17
c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	17
d. Kelebihan & Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	20
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	22
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	22
b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	24
4. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran IPA di SD	25

5. Perubahan Wujud Benda.....	26
a. Pengertian Perubahan Wujud Benda.....	26
b. Macam-Macam Perubahan Wujud Benda.....	27
B. Penelitian Terdahulu	31
C. Hipotesis Tindakan.....	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
B. Jenis dan Metode Penelitian	35
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	36
D. Instrumen Pengumpulan Data	37
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	38
F. Teknik Analisis Penelitian	41
G. Sistematika Pembahasan	44

BAB IV Hasil Penelitian

A. Analisis Data Prasiklus.....	46
B. Pelaksanaan Siklus I.....	48
C. Pelaksanaan Siklus II	64
D. Analisis Data	79
E. Pembahasan Hasil Penelitian	83
F. Keterbatasan Penelitian	87

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Ulangan Harian pada Pembelajaran IPA Kelas V	4
Tabel 2.1	KKO Ranah kognitif	13
Tabel 3.1	Menghitung Nilai Observasi Aktivitas Belajar Siswa	43
Tabel 3.2	Kategorisasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa dan Guru.....	43
Tabel 4.1	Hasil Belajar Prasiklus Siswa	47
Tabel 4.2	Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 1	52
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I Pertemuan1	54
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 2	60
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I Pertemuan 2.....	61
Tabel 4.6	Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	68
Tabel 4.7	Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus II Pertemuan 1	70
Tabel 4.8	Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 2.....	75
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus II Pertemua 2	77
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	80
Tabel 4.11	Peningkatan Hasil Belajar IPA Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Perubahan Wujud Benda.....	27
Gambar 2.2	Perubahan Wujud Benda Mencair.....	28
Gambar 2.3	Perubahan Wujud Benda Membeku.....	28
Gambar 2.4	Perubahan Wujud Benda Menguap.....	29
Gambar 2.5	Perubahan Wujud Benda Mengembun.....	29
Gambar 2.6	Perubahan Wujud Benda Menyublim	30
Gambar 2.7	Perubahan Wujud Benda Mengkristal.....	31
Gambar 3.1	Siklus PTK	39
Gambar 4.1	Diagram Hasil Belajar Prasiklus Siswa.....	48
Gambar 4.2	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	53
Gambar 4.3	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 1	55
Gambar 4.4	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	61
Gambar 4.5	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 2	62
Gambar 4.6	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	69
Gambar 4.7	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 1	71
Gambar 4.8	Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	77
Gambar 4.9	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus II Pertemuan 2	78
Gambar 4.10	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	82
Gambar 4.11	Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam rangka membangun pemahaman siswa yang nantinya diharapkan bermuara pada mutu pendidikan, khususnya pendidikan IPA. Upaya-upaya yang dimaksud di antaranya penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku ajar atau bahan ajar atau buku referensi lainnya, melaksanakan program baik melalui pelatihan, seminar dll, namun demikian, semua usaha tersebut nampaknya belum membuahkan hasil yang optimal. Berbagai indikator menunjukka bahwa mutu pendidikan, terlebih lagi pendidikan matematika yan secara otomatis menyentuh hasil belajar matematika siswa mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah sampai kepada perguruan tinggi belum meningkat secara signifikan.

Pendidikan juga merupakan pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak baik jasmani maupun rohaninya untuk menuju tingkat kedewasaan.² Pembelajaran yang

¹ Hidayat Rahmat & Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Alikasinya*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI): 2019), hlm 24.

² Rosdiana A, Bakar, *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Cita Pustaka Media, (2008) Hal. 12

berlangsung merupakan suatu proses mempengaruhi siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar.

Ilmu pengetahuan alam adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya yakni semua benda yang ada di dalam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Materi-materi pelajaran IPA memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, oleh karena itu IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada sekolah dasar, yang proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara sistematis.³

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh siswa atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri yang tinggi. Oleh karena itu, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam kaitannya dengan hasil belajar, jelas bahwa untuk menciptakan seseorang berhasil dalam pendidikan harus benar-benar memahami dan mengerti tentang pentingnya pengetahuan. Atas kesadaran terhadap pentingnya pengetahuan maka seseorang akan belajar dengan sungguh-sungguh.

³ Fatimah, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau*, Jurnal Kreatif Tadulako, V ol. 5 No. 4 (2017), hlm 85

Guru memiliki peranan penting di dalam kelas karena guru merupakan faktor yang penting dalam menumbuhkan rasa penasaran dan perhatian peserta didik dalam belajar, agar peserta didik menjadi pada aktivitas belajar di kelas. Guru menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi pelajaran. Saat pembelajaran berlangsung apabila guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa hanya diam saja. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tapi tidak ada siswa yang bertanya. Padahal siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Ini menandakan bahwa metode pembelajaran dibawakan guru kurang efektif karena tidak adanya *feedback* antara guru dan siswa. Demikian juga pengajar (guru) harus menguasai bahan yang akan diajarkan dan terampil dalam mengajar. Cara mengajar seorang guru sangat menentukan keberhasilan peserta didik. Jika murid menyukai cara guru dalam mengajar maka pelajaran yang diajarkan pun akan cepat diserap oleh murid. Oleh karena itu, seorang guru yang professional dalam melaksanakan tugas mengajarnya harus mampu menerapkan berbagai model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada siswa berbeda-beda. Adapun faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya tingkat pengetahuan, minat, motivasi, dan sebagainya. Faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga, dan sebagainya.

Dalam kurikulum, keberhasilan belajar siswa diukur berdasarkan capaian dari Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi yang harus dicapai berupa Standar Kompetensi (SK) yang terdiri atas kompetensi sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD). Melalui capaian kompetensi tersebut, maka hasil belajar siswa akan tergambar melalui berbagai jenis perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (ability) dan keterampilan.⁴

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Lina Erawati Siregar selaku wali kelas V menyatakan bahwa hasil belajar pelajaran IPA diperoleh siswa kelas V di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan siswa hanya mencatat, membaca buku dan menghafal yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang fokus terhadap pelajaran tersebut, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan yang menyebabkan siswa akan merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung karena tidak ada variasi pembelajaran. Adapun nilai ulangan harian siswa pada pembelajaran IPA kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 3
Padangsidempuan

No.	KKM	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	>75	Tuntas	5	21,74%
2.	<75	Tidak Tuntas	18	78,26%
			23	100%

⁴ Syafrilianto, Mariam Nasution, dan Melda Juniati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal," Forum Paedagogik 13, no. 1 (20 Juni 2022): 130–42

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, fakta yang terjadi di MIN 3 Padangsidempuan pada proses pembelajaran IPA guru menggunakan model pembelajaran yang belum terkonsep dengan baik selain itu proses pembelajaran IPA juga masih terpusat kepada buku dan guru. Pembelajaran yang masih monoton yang masih berbasis model guru menerangkan dan murid mendengarkan. Proses belajar mengajar yang membuat para murid mudah merasa bosan dengan sistem belajar yang ada dan murid semakin malas untuk belajar, dalam proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dikarenakan guru masih kurang memperhatikan model yang digunakan dalam proses pembelajaran dan belum mengadakan variasi pembelajaran. Melihat kondisi yang demikian perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya dengan model pembelajaran TGT.

Model pembelajaran kooperatif adalah konsep pembelajaran yang memakai sistem belajar kelompok. Pada model kooperatif ini memfokuskan murid melakukan aktivitas belajar mulai dari memahami materi serta melatih pemahaman materi secara berdiskusi dengan murid lain dalam suatu kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kelompok dengan dasar permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar, melaksanakan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok yang meraih skor tertinggi.⁵

⁵ Rahmawati Vita & Agung Setyawan, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (Tgt) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pandan* Journal of Creative Student Research (JCSR), Vol. 1 No. 3 (Juni 2023), hlm 306

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya.⁶

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 3 Padangsidempuan”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi perubahannya wujud benda
2. Penerapan metode dan model pembelajaran sebelumnya kurang maksimal
3. Kurangnya keaktifan siswa di dalam kelas

⁶ Dwi, P. S., Safiah, I., & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(3).

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini terkait melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda kelas V di MIN 3 Padangsidimpuan.

D. Batasan Istilah

Idealnya semua masalah yang diidentifikasi harus dikaji agar diperoleh peningkatan hasil belajar IPA yang optimal. Mengingat kompleksnya permasalahan seperti yang diungkapkan pada identifikasi masalah di atas serta terbatasnya dana, waktu, alat, dan kemampuan maka pengkajian pada penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar IPA pada pokok bahasan, sebagai akibat dari pendekatan pembelajaran TGT yang digunakan dalam pembelajaran IPA.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah dapat dirumuskan sebagai berikut. Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran IPA kelas V MIN 3 Padangsidimpuan?

F. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di MIN 3 Padangsidimpuan

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan pengetahuan tentang penggunaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai masukan dalam belajar IPA secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa, maupun mendorong siswa untuk terlibat secara aktif di kelas dan membuat siswa berani mengemukakan pendapatnya.
- b. Bagi guru, sebagai masukan atau informasi untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPA di kelas.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangsih yang berguna dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA dan peningkatan prestasi belajar IPA peserta didik. Serta mendapatkan masukan tentang penelitian dapat memajukan sekolah.
- d. Bagi peneliti, peneliti ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), sekaligus dapat mempraktekannya dalam pembelajaran di lapangan.

H. Indikator Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan perolehan nilai tes hasil belajar siswa yang berada pada kategori tinggi. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebanyak 80% dari jumlah siswa memiliki hasil belajar pada kategori tinggi dari sebelumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Sujana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.⁷

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁸

Salah satu keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar

⁷ Agus FX Hariyanto, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2023), hlm 11

⁸ Majid Abdul, *Penilaian Autentik Proses Dan Hasil Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 28

menagajar. Belajar merupakan cara yang dilakukan murid dan guru dalam memperoleh maupun menyampaikan ilmu pengetahuan melalui proses belajar mengajar.⁹ Hasil belajar sangat penting bagi guru dan siswa karena dari hasil belajar itu akan menjadi tolak ukur kemampuan belajar.

Hasil belajar dapat tercapai setelah akibat dari perlakuan dalam kegiatan belajar. Penguasaan materi yang akan diajarkan bagi seorang pendidik bejumlah cukup untuk menentukan hasil belajar bagi siswa, tapi juga harus didukung dengan adanya interaksi multi arah antara pendidik dengan siswa yang dididik, dan antara siswa dengan siswa, sehingga terjadi dua kegiatan yang saling mempengaruhi dan menentukan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa tidak diperoleh begitu saja tanpa usaha yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, selain usaha yang dilakukan siswa itu sendiri, ada faktor lain yang mempengaruhinya. Menurut Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yaitu: a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita.¹⁰

Dengan demikian, dalam meningkatkann hasil belajar peserta didik seorang guru memerlukan berbagai metode pembelajaran, kemudian guru harus memahami karakter dan tipe-tipe peserta didik yang diajarkan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik. Hasil belajar dapat diukur melalui perbuatan, nilai-nilai, sikap, apresiasi, serta keterampilan. Dengan demikian penilain hasil belajar ditunjukkan untuk

⁹Maulana Arafat Lubis dkk, *Microteaching di SD/MI* (Jakarta:Kencana, N.D.), hlm.24

¹⁰Sudjana, Nana, *Evaluasi Hasi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta), 2010. Hlm.45 .

mengetahui dan memperbaiki pencapaian kompetensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Straus, Tetroe, & Graham indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:¹²

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis hasil belajar ada tiga yaitu pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Namun pada penelitian ini aspek penilaian belajar yang akan ditingkatkan terfokus kepada hasil belajar pada ranah kognitif.

Dalam pengaplikasian domain kognitif di dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan kata kerja operasional yang sesuai dengan

¹¹Syafrilianto dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal" Forum Pedagogik, 2022, hlm. 1

¹² Homroul, F. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 327.

tingkatan domain kognitif yang dipilih.¹³ Contohnya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2.1: KKO ranah kognitif

Level Kognitif	Kategori kognitif	Nama-nama lain
C 1	Mengingat: 1. Mengenali 2. Mengingat kembali	Mengidentifikasi Mengambil
C 2	Memahami: 1. Menafsirkan 2. Mencontohkan 3. Mengklasifikasikan 4. Merangkum 5. Menyimpulkan 6. Membangun 7. Menjelaskan	Mengklarifikasi, menerjemahkan. Memprafarsakan, mempresentasikan. Mengilustrasikan dan memberi contoh. Mengategorikan dan mengelompokkan. Mengabstraksi dan menggeneralisasi. Menyarikan, menginterpolasi, memprediksi. Mengontraskan, memetakan dan mencocokkan membuat model.
C 3	Mengaplikasikan	Melaksanakan dan menggunakan.
C 4	Menganalisis: 1. Membedakan 2. Mengorganisas 3. Mengatribusi	Memilah, memfokuskan dan memilih. Menstrukturkan memadukan. Mendekonstruksi
C 5	Mengevaluasi: 1. Memeriksa 2. Mengkritik	Mendeteksi, memonitor dan menguji. Menilai.
C 6	Menciptakan: 1. Merumuskan 2. Merencanakan 3. Mencipta	Membuat hipotesis Mendesain Mengkonstruksi

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Zikri Neni Iska, yaitu: Keberhasilan belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dalam diri sendiri, seperti fisik yang sehat, memiliki motivasi atau minat yang kuat untuk

¹³Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Pembelajaran Pengajaran Dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, hlm.100-102.

belajar, kebiasaan belajar yang baik, sikap yang positif terhadap materi pelajaran, kecerdasan dan tidak mudah frustrasi dalam menghadapi kegagalan. Faktor eksternal, yang mendukung keberhasilan belajar, diantaranya adalah lingkungan keluarga yang harmonis, perhatian orang tua, fasilitas belajar yang memadai, iklim kehidupan sekolah yang kondusif.¹⁴

Faktor internal dan eksternal harus diperhatikan sebagai seorang pendidik, karena akan mempengaruhi proses belajar mengajar siswa. Selain itu, pendidik harus mempertimbangkan penggunaan model dan metode agar siswa dapat memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen (campuran) untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga peserta didik bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain.¹⁵

¹⁴ Zikri Neni Iska, *Bimbingan dan Konseling: Pengantar Pengembangan Diri dan Pemecahan Masalah Peserta Didik dan Klien*, (Jakarta: Kizi Brother's, 2008), hlm 91.

¹⁵ Sri Haryati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2017), hlm 14.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis (gagasan yang baru). Dalam model pembelajaran kooperatif diterapkan dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.¹⁶

Slavina mengemukakan TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan Slavina tahun 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi TGT berhasil meningkatkan kemampuan kemampuan dasar, pencapaian interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Hasil penelitian TGT meningkatkan hubungan yang positif antar siswa karena dalam TGT siswa akan maju dan berkembang secara kelompok sehingga membutuhkan kerja sama dan pemahaman terhadap orang lain. Masing-masing individu mempunyai peran dan tanggung jawab atas keberhasilan tim karena masing-masing mempunyai kontribusi yang diperankannya. Keberhasilan tim dalam tournament merupakan keberhasilan bersama¹⁷

Menurut Rochmana & Shobirin (2017) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk

¹⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 30.

¹⁷ Majid Abdul, *Penilaian Autentik Proses Dan Hasil Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 30

berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula.¹⁸ Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, 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. Proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar.¹⁹

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, hal ini dikarenakan model TGT ini dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan ilmu eksak, sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.²⁰

¹⁸ Dwi, P. S., Safiah, I., & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(3).

¹⁹ Adiputra Dedek Kurnia & Yadi Heryadi, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*, Jurnal Holistika Ilmiah PGSD, Vol. V No. 2 (November 2021) hlm 107.

²⁰ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif -Agresif* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm 83.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan proses belajar. Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademis, dengan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas akademiknya. Peserta didik yang lebih dapat akan menjadi pusat informasi bagi peserta didik yang kurang mampu, yang mempunyai arah dan bahasa sama. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran kooperatif, memberi kesempatan agar peserta didik mampu menerima temannya yang memiliki berbagai perbedaan latar belajar. Tujuan penting ke tiga dari proses belajar kooperatif adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, menarik minat teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat yang dimiliki, bekerja dalam kelompok.²¹

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Adapun Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut:²²

1) Presentasi Guru

a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi pelajar

²¹ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli dan Sri Harminto, *Model – Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 60.

²² Lubis Arafat Maulana, Hamidah & Nashran Azizan, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru, hlm 74

- b) Menyajikan/menyampaikan informasi
- c) Mengorganisasikan pelajar dalam kelompok-kelompok belajar
- d) Membimbing kelompok belajar
- e) Memberikan penghargaan

2) Kelompok Belajar

- a) Pelajar dalam kelas terlebih dahulu di rangking sesuai kepandaian dalam mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengurutkan pelajar sesuai kemampuan dan digunakan dalam mengelompokkan pelajar kedalam kelompok
- b) Menentukan tugas kelompok dalam kelas yaitu, kelompok atas, kelompok menengah, kelompok bawah. Kelompok atas sebanyak 25% dari seluruh pelajar yang diambil dari rangking satu, kelompok tengah 50% dari seluruh pelajar yang diambil dari urutan setelah diambil kelompok atas, dan kelompok bawah sebanyak 25% dari seluruh pelajar, yaitu terdiri dari atas pelajarnya setelah diambil kelompok atas dan kelompok menengah.

3) Turnamen. Pelajar melakukan tournament

4) Pengenalan Kelompok

- a) Guru menyiapkan :
 - (1) Kartu Soal
 - (2) Lembar kerja
 - (3) Alat/ Bahan

b) Pelajar dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)

c) Guru mengarahkan aturan permainan

Menurut Rahmawati mengemukakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu:²³

a) Presentasi di Kelas

Presentasi kelas yaitu mengenalkan materi pembelajaran secara klasikal. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan dan materi pembelajaran.

b) Team

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen yaitu memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksi apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, terjadi kegiatan diskusi belajar yang efektif.

c) *Game*

Siswa bekerja di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah memahami pembelajaran. *Game* terdiri atas

²³ Damayanti Rizka,dkk, “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 201-202.

pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan sederhana bernomor siswa memiliki kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat skor.

d) *Tournament*

Turnamen dalam pembelajaran *team games tournament* adalah suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas dan memahami materi pembelajaran.

e) Penghargaan Kelompok

Suatu kelompok akan mendapatkan suatu penghargaan apabila mencapai poin sesuai kriteria tertentu. Penghargaan ini bertujuan untuk memberikan semangat belajar siswa baik siswa yang mendapatkan penghargaan maupun tidak.

d. Kelebihan & Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut pemaparan kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.

- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi;
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Setiap model pembelajaran mempunyai kelemahan masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut pemaparan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT:

- 1) Bagi guru Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- 2) Bagi siswa masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah sebuah mata pelajaran di sekolah dasar (SD). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan selalu diajarkan disemua jenjang pendidikan, proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dirancang untuk mengajarkan peserta didik memahami hakikat sains, termasuk produk, proses, dan mengembangkan sikap ilmiah, serta mewaspadaikan nilai-nilai yang ada dimasyarakat untuk mengembangkan sikap dan tindakan dalam bentuk aplikasi ilmiah yang positif.²⁵

Pembelajaran IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga menekankan pada pengalaman langsung untuk

²⁴Surahman, dkk., “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera”, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 3 No. 4 (Januari 2017), hlm 92

²⁵Angga Antony and Mudjiran Mudjiran, “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Strategi Pembelajaran Everyone Is Teacher Here Siswa Sekolah Dasar,” JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains 9, no. 1 (2021), hlm 20.

mengembangkan kemampuan siswa sehingga memiliki kompetensi dalam memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan, sehingga dapat membantu mereka untuk memperoleh keterampilan dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap IPA. Oleh karena itu, melalui kegiatan dan pengalaman belajar IPA hendaknya siswa memiliki berbagai macam keterampilan termasuk keterampilan kognitif (intelektual), manual (psikomotor) dan sosial (sikap). Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan keterampilan-keterampilan yang terlibat dalam keterampilan proses sains.²⁶

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ipa adalah kegiatan transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran IPA sekolah dasar ditujukan untuk memberi kesempatan pada siswa agar tertanam rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam yang terjadi sesuai berdasarkan bukti, dan mengembangkan cara

²⁶ Syafrilianto, *Hubungan antara Levels of Inquiry (LoI) dan Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran IPA*, dalam Jurnal Forum Pedagogik, Vol. 11, No. 01, 2020.

berfikir secara alamiah. Adapun tujuan mata pelajaran IPA SD/MI dengan landasan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yaitu sebagai berikut:²⁷

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

²⁷ Nelly Wedyawai dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: Deepublish, 2019, hlm 30.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

4. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran IPA di SD

Mata pelajaran IPA di SD. Kita menyadari bahwa pada berbagai masalah dalam pendidikan pada umumnya, pendidikan sains pada khususnya sangat kompleks. Karena itu pemikiran-pemikiran masih sering disumbangkan untuk mencoba memecahkan suatu permasalahan itu. Oleh karena itu sebagai guru IPA, kita mesti mengetahui bahwa tidak semua materi yang diberikan kepada siswa akan mudah dan langsung diserap oleh siswa.²⁸

a. Teori Perkembangan Kognitif

Teori perkembangan kognitif, dalam teori ini memberikan konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan pengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Teori perkembangan kognitif membahas mengenai munculnya schemata tentang bagaimana seseorang mempersepsikan lingkungannya dalam tahap-tahap perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental. Teori ini digolongkan kedalam konstruktivisme. Menurut teori ini, anak membangun kemampuan kognitifnya melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan.

²⁸ Widiatmoko Arif, Teori Pembelajaran IPA, Pekalongan: Nasya Expanding Management, 2023, hlm 6

b. Teori belajar behaviorisme

Teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku yang diamati. Aliran ini berpendapat bahwa perilaku demikian dapat digambarkan secara ilmiah tanpa melihat peristiwa fisiologis internal atau konstruk hipotesis seperti pikiran. Behaviorisme beranggapan bahwa semua teori harus memiliki dasar yang bisa diamati tapi tidak ada perbedaan antara proses yang diamati secara pribadi (seperti pikiran dan perasaan). Prinsip-prinsip dasar teori behaviorisme adalah obyek psikologinya adalah tingkah laku manusia, semua bentuk tingkah laku manusia dikembalikan pada reflex, serta lebih mementingkan pada pembentukan kebiasaan.

5. Perubahan Wujud Benda

a. Pengertian Perubahan wujud Benda

Benda dapat digolongkan ke dalam tiga kelompok. Pengelompokan tersebut didasarkan pada wujudnya, yaitu padat, cair, dan gas. Benda-benda seperti kayu, batu, kerikil, kaca, besi, dan gula adalah benda padat. Air, minyak, alkohol, raksa, dan sirup merupakan benda cair. Sedangkan gas oksigen, gas nitrogen, dan elpiji termasuk benda gas.²⁹

Dalam buku “Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI dan yang sederajat kelas V”, Reza dan Prista mengemukakan bahwa benda dapat berubah dari wujud satu ke wujud lain. Perubahan wujud itu ada yang dapat kembali ke wujud asal, namun ada pula yang tidak dapat kembali ke wujud

²⁹ Riyadi Agus. *Seri Sains Benda dan Sifatnya*. (Semarang: ALPRIN), 2019, hlm 3

asal. Benda padat, cair, maupun gas dapat mengalami suatu perubahan wujud. Perubahan wujud dapat terjadi apabila benda dipanaskan atau didinginkan dengan suhu tertentu.³⁰



Gambar 2.1 Siklus Perubahan Wujud Benda

b. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

Berikut masing-masing penjelasan mengenai perubahan wujud benda:³¹

1) Mencair

Mencair adalah proses perubahan wujud benda dari benda padat menjadi benda cair. Contoh lain dari mencair dalam kehidupan sehari-hari adalah, saat kita berada di tempat gelap atau sedang terjadi pemadaman lampu atau listrik yang biasa kita lakukan adalah menyalakan lilin sebagai alat penerangan, dimana lama kelamaan lilin akan semakin mengecil dan terdapat banyak lelehan lilin disekitar lilin itu, nah lelehan lilin itu salah satu contoh dari mencair.

³⁰ Reza Devianta dan V. Pista Sari, *Ilmu Pegetauan Alam untuk MI/SD dan yang sedgeajat kelas V* (Surakarta: Putra Nugrah), 2022, hlm 14

³¹ Purwanti Siwi, dkk., *STEM Wujud Benda, Kalor, dan Perubahannya*. (Yogyakarta: K-Media), 2022, hlm 30-32.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mencairnya benda padat menjadi benda cair memerlukan atau menerima kalor atau energi panas seperti contoh pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.2 Perubahan Wujud Benda Mencair

2) Membeku

Perubahan wujud membeku adalah perubahan wujud benda dari benda cair menjadi benda gas. Contoh: saat membuat es batu yang tadinya hanya air yang di masukan dalam palatik akan berubah menjadi membeku karena di dinginkan di dalam kulkas.



Gambar 2.3 Perubahan wujud benda Membeku

3) Menguap

Menguap adalah perubahan wujud benda dari benda cair menjadi gas. Contoh:

- a) Ketika sedang memasak baik memasak air atau makanan saat wadah penggorengan atau panci ditutup maka saat tutupnya dibuka akan ada butir-butir air itu disebut sebagai uap atau menguap,

b) Ketika meminum minuman panas dan biarkan pada tempat yang terbuka maka di sekitar gelas akan ada butir-butir air yang sering disebut dengan menguap atau tutup gelas tersebut akan ada butir-butir air.

Dengan demikian menguap adalah salah satu perubahan wujud benda yang memerlukan atau menerima kalor atau energi panas.



Gambar 2.4 Perubahan wujud benda Menguap

4) Mengembun

Perubahan wujud benda mengembun adalah perubahan wujud benda dari benda gas menjadi benda padat. Pada kehidupan sehari-hari mengembun dapat kita temui pada saat pagi hari atau dini hari yang sangat dingin atau malamnya hujan dengan waktu sangat lama maka paginya akan ada butir-butir air yang terdapat pada dedaunan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perubahan wujud membeku adalah salah satu peristiwa perubahan wujud benda yang melepaskan kalor atau energi panas.



Gambar 2.5 Perubahan wujud benda Mengembun

5) Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud benda dari benda padat menjadi benda gas. Sebagai contoh adalah saat kalian sedang di kelas dan saat kalian menulis menggunakan kapur pada papan tulis setelah kalian menulis kalian membiarkan kapur tersebut dalam ruangan terbuka maka semakin lama kapur tersebut akan mengecil atau menyusut bahkan bisa habis. Nah dengan demikian dapat dikatakan menyublim adalah salah satu jenis dari perubahan wujud benda yang memerlukan atau menerima kalor atau energi panas



Gambar 2.6 Perubahan wujud benda Menyublim

6) Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari benda gas menjadi benda padat. Sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari adalah berubahnya uap menjadi larutan es atau ketika membuka *freezer* terdapat beberapa titik es dimana hal tersebut adalah contoh dari mengkristal. Dengan demikian dapat dikatakan mengkristal adalah salah satu perubahan wujud benda yang melepaskan kalor atau energi panas.



Gambar 2.7 Perubahan wujud benda Mengkristal

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Ada beberapa penelitian yang peneliti ambil diantaranya:

1. Penelitian oleh Munsu (2022) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA tentang Ekosistem Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan”.³² Kesimpulan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan. Walaupun masih ada peserta didik yang belum memperlihatkan keaktifan dalam proses pembelajaran tetapi secara keseluruhan dapat dikatakan mengalami peningkatan secara bertahap. Adapun yang harus di tingkatkan lagi yaitu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin dilakukan adalah sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan

³² Munsu, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA tentang Ekosistem Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan*, Vol.3 (2), 2022, hlm 259.

perbedaannya yaitu, pada materi pelajaran pada penelitian terdahulu ini materi ekosistem sedangkan penelitian selanjutnya materi perubahan wujud benda.

2. Penelitian oleh Suharningsi (2020) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto*”.³³ Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin dilakukan adalah sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu kooperatif *Temas Games Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaannya yaitu, pada materi pelajaran pada penelitian terdahulu ini materi suhu dan kalor sedangkan penelitian selanjutnya materi perubahan wujud benda.
3. Penelitian oleh Sri Dwi Pratiwi , Intan Safiah dan Alfiati Syafrina Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar.³⁴ Kesimpulan penelitian ini terdapat pengaruh model

³³ Suharningsih, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto*”. Skripsi (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar 2020).

³⁴ Pratiwi, S, D., Safirah, I., & Syafrina, A., “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar*” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, Vol. 7 (3), 2022, <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>

pembelajaran kooperatif tipe TGT pada hasil belajar IPA topik perubahan bentuk benda kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar. Diharapkan kepada guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dapat meningkatkan keaktifan dan antusias peserta didik pada saat pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang ingin dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan materi perubahan wujud benda. Sedangkan perbedaannya yaitu, pada jenis penelitian pada penelitian terdahulu ini kuantitatif sedangkan penelitian selanjutnya jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

Dari paparan penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan model pembelajaran sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seorang siswa. Ini dilihat dari hasil penelitian di atas yang juga meneliti tentang model pembelajaran. Model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pada penelitian terdahulu di atas. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menjadi kesamaan dalam penelitian ini sebagai penelitian yang relevan dan perbedaan yang ada pada penelitian ini adalah mata pelajaran serta tempat dilaksanakannya penelitian. Walaupun demikian perbedaan nampak jelas berbeda dalam penelitian terdahulu di atas tetapi sama-sama memberikan pengaruh yang positif. Maka dari itu peneliti menjadikan penelitian terdahulu di atas sebagai penelitian yang relevan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIN 3 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah letak penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan atau diperlukan dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Adapun tempat penelitian ini berada di MIN 3 Padangsidempuan, dimana sekolah ini adalah salah satu sekolah yang ingin saya teliti terkait dengan masalah yang menjadi penelitian saya. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena kebanyakan siswanya belum mengetahui motivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti mengambil objek kelas V di MIN 3 Padangsidempuan karena menurut wawancara yang dilakukan peneliti dengan berdasarkan penjelasan guru kelas, pada MIN 3 Padangsidempuan, peneliti melihat bahwa masalah kurang maksimalnya hasil belajar dikarenakan adanya beberapa faktor, yaitu diantaranya kurang berpariasi model pembelajaran sehingga siswa melamun dan kurang memahami materi yang dijelaskan guru sehingga kurangnya hasil belajar siswa. Jadi perlu adanya perhatian dan usaha untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini dilakukan mulai bulan Juli- Agustus 2024.

B. Jenis dan Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran dikelas atau disekolah. Untuk melakukan penelitian tersebut, perlu

sekali mengumpulkan data untuk dijadikan bahan analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Tentunya penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur yang sistematis oleh guru untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.³⁵

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang memaparkan sebabab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.³⁶

Dari penjelasan di atas, maka PTK dapat diartikan sebagai proses mengkaji ataupun meneliti secara langsung masalah pembelajaran di dalam kelas dalam upaya memecahkan masalah tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berbasis kelas dengan lokasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Padangsidempuan. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Padangsidempuan T.P 2024/2025 yang melibatkan siswa berjumlah 23 orang. Mata pelajaran yang di teliti adalah mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini sangat diperlukan supaya peneliti bisa terjun langsung untuk menemukan data-data yang di perlukan dan bersinggungan langsung dengan masalah yang di teliti. Penelitian bertindak penganalisis data dan sekaligus pelopor hasil penelitian dimana dalam penelitian ini peneliti menentukan waktu

³⁵ Firdaus Fery Muhammad dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Di Sd/Mi*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2022), hlm 5.

³⁶ Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Bumi Aksara : 2017) hlm 1.

lamanya maupun harinya. Disamping itu penekanan terhadap keterlibatan secara langsung antara peneliti di lapangan dengan informasi dan sumber data yakni guru dan siswa di dalam kelas.

Pelaksanaan PTK dilakukan pada semester ganjil TP. 2024/2025 di mulai dari bulan Juli. Dengan melakukan berbagai tahapan mulai dari melakukan identifikasi dan membuat formulasi masalah penelitian dan pengumpulan data.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini:

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.³⁷

Dalam menggunakan metode tes peneliti menggunakan instrument berupa tes atau soal-soal tes. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar siswa sehubungan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari siswa dengan standar hasil belajar yang sesuai dengan KKM pada mata pelajaran IPA. Tes yang diberikan adalah dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang dirancang sesuai dengan perkembangan hasil belajar siswa yaitu ranah kognitif.

³⁷ Magdalena Ina, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak: 2022), hlm 80

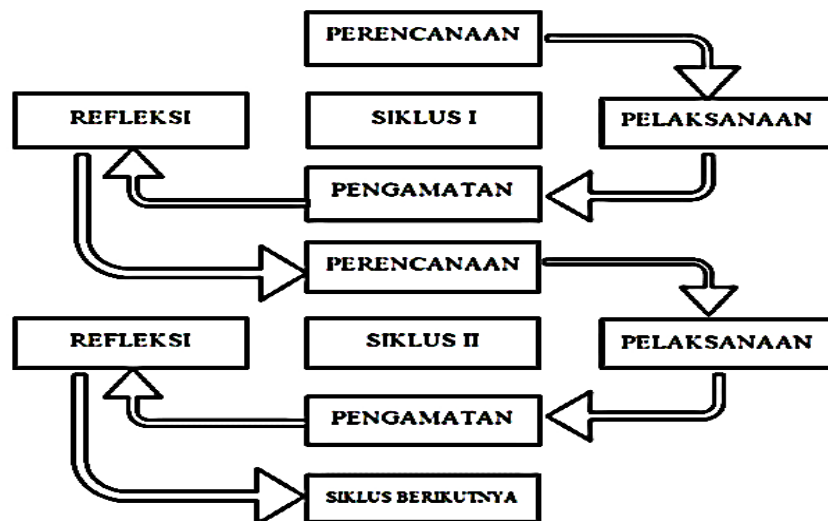
2. Observasi

Observasi (*observing*) ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui pengamatan langsung. Hal-hal yang diamati adalah pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun melalui rencana pembelajaran dari waktu ke waktu dan bagaimana dampaknya terhadap tujuan yang hendak dicapai dari penelitian tindakan kelas pada proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan tujuan membandingkan hubungan indikator keberhasilan yang telah dirancang dengan pembelajaran yang diamati.³⁸ Peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati dan mencatat proses pembelajaran dikelas V di Min 3 Padangsidimpuan.

E. Langkah- Langkah Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas yang dilaksanakan dengan beberapa siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan dalam bentuk kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Model Kemmis & McTaggart merupakan pengembangan dari konsep PTK yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Perbedaannya hanya terletak pada tahap tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga kedua kegiatan tersebut dilaksanakan dalam satu waktu atau secara bersamaan antara kegiatan tindakan dengan kegiatan pengamatan. Siklus pertama diadakan 1 kali tatap muka. Berikut ini adalah model visualisasi bagan yang disusun oleh kemmis dan Mc. Taggart:

³⁸ Firdaus Fery Muhammad dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Di Sd/Mi*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2022), hlm 27.



Gambar 3.1 Siklus PTK kemmis dan Mc. Taggart

Terdapat 4 tahapan yang dilalui, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sebagai berikut:³⁹

1. Perencanaan

Guru seyogianya harus membuat sebuah perencanaan terlebih dahulu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tahap ini diimplementasikan melalui merencanakan segala hal yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan dalam rangka meminimalisir masalah-masalah yang muncul pada penelitian yang akan dilaksanakan.

2. Tindakan

Tahap tindakan (acting) merupakan tahap dimana guru sebagai peneliti melaksanakan tindakan yang harus dilakukan dalam rangka perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan harus sesuai dengan model yang dipakai.

³⁹ Firdaus Fery Muhammad dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Di Sd/Mi*, Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2022), hlm 22-25.

Tentunya tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas merupakan alternatif solusi yang sudah dirancang oleh peneliti. Alternatif solusi tersebut diterapkan dan diujicobakan pada pembelajaran di kelas untuk diteliti keefektifannya dalam pencapaian keberhasilan dan tujuan pendidikan yang diharapkan.

3. Observasi

Observasi (*observing*) ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui pengamatan langsung. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan tujuan membandingkan hubungan indikator keberhasilan yang dirancang dengan pembelajaran yang diamati. Dalam melakukan observasi ini, guru tidak harus selalu bekerja sendiri. Dengan hadirnya orang lain dalam pelaksanaan penelitian ini, maka penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menjadi bersifat kolaboratif.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah peneliti dan observer berdiskusi dalam menganalisis data-data yang terkumpul. Berdasarkan analisis data, peneliti mendeskripsikan hasil pelaksanaan tindakan yang dijadikan dasar untuk membuat rencana pembelajaran pada tindakan selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti mencoba mengatasi kekurangan atau kelemahan-kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan. Hal ini jika ditemukan cara atau strategi maka diperlukan rencana untuk melaksanakan tindakan selanjutnya, tindakan ini merupakan perbaikan dari tindakan sebelumnya.

F. Teknik Analisis Penelitian

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan data tes hasil belajar dan teknik analisis data observasi.

1. Teknik Analisis Data Tes Hasil Belajar

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

a. Ketuntasan Individu

Analisis ketuntasan individu bertujuan untuk mengetahui hasil belajar individu siswa dengan kategori ketuntasan, tuntas atau tidak tuntas dengan menggunakan analisis deskriptif. Ketuntasan hasil belajar dilihat apabila hasil bagi skor pemerolehan dengan skor maksimal yang didapatkan sudah mencapai atau melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.⁴⁰

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan belajar individu diperoleh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Siswa dinyatakan tuntas jika mendapat nilai minimal 75, dan tidak tuntas jika mendapatkan nilai di bawah 7. Maka dalam penelitian ini untuk menentukan ketuntasan klasikal disesuaikan dengan rumus KKM yang berlaku yaitu:⁴¹

⁴⁰ Endang Mayangarum, *Arisan di Kelas? Boleh Enggak Sih?* (Jawa Barat: GUEPEDIA, 2020), hlm. 46.

⁴¹ Sugiono, *Statiska Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 49.

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{\sum \text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$

Rumus menghitung nilai rata-rata kelas sebagai berikut.

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

Keterangan :

$\bar{x}$ = *Mean* (rata – rata)

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai yang diperoleh

$\sum n$ = Jumlah siswa

Untuk menganalisis data yang diperoleh maka dilakukan dengan kriteria ketuntasan hasil belajar siswa secara individu dan klasikal. Siswa dikatakan telah tuntas jika mencapai skor paling sedikit 80% dari total skor.⁴²

Dari hasil persentasi 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 telah ditentukan yaitu 75. Adapun teknik penskoran pada penelitian ini sebagai berikut, keterangan bobot skor:

- 1) Jika dijawab benar skor 1
- 2) Jika dijawab salah skor 0
- 3) Jumlah skor total adalah 10

⁴² Maisarah, PTK dan Manfaatnya Bagi Guru (Bandung: Media Sains Indonesia, 2020), hlm. 78.

2. Analis Data Lembar Observasi

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

Tabel 3.1
Menghitung Nilai Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak Dilakukan	0

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

$$\text{Nilai Observasi Aktivitas Siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterlaksanaan aktivitas siswa dapat dipersentasekan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut :⁴³

Tabel 3.2
Kategorisasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa dan Guru

Rentang Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
65-84	Baik
55-64	Cukup Baik
≤ 54	Kurang Baik

G. Sistematika Pembahasan

Berikut ini adalah penjelasan mengenai urutan pembahasan yang akan peneliti tuliskan didalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) :

1. Latar belakang masalah, didalam latar belakang masalah membahas tentang materi perubahan wujud benda yang bersangkutan dengan judul penelitian,

⁴³ Sugeng Lukito Yuwono, *Asiknya Mengajarkan Sains di Kelasku* (Jawa Barat : TATA AKBAR, 2020) hlm 17.

kemudian fakta-fakta yang berada ditempat penelitian atau masalah apa yang ada disekolah tersebut,dan bagaimana solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

2. Identifikasi masalah, identifikasi masalah adalah bagian dari proses penelitian yang dapat dipahami sebagai upaya mendefinisikan problem serta membuat definisi tersebut menjadi lebih terukur.
3. Batasan masalah, suatu batasan terhadap sebuah ruang lingkup dari suatu permasalahan supaya pembahasan yang akan peneliti lakukan tidak terlampau jauh dan melebar dengan tujuan agar pembahasan yang peneliti bahas fokus pada satu penelitian saja.
4. Batasan istilah, didalam batasan istilah ini mencakup pembahasan tentang apa yang tercantum didalam judul peneliti.
5. Perumusan masalah, permasalahan penelitian yang dijelaskan dalam bentuk pertanyaan dengan intensi untuk dijawab melalui proses penelitian yang akan dilakukan.
6. Tujuan penelitian, persepsi yang mampu menguraikan atau memperkirakan situasi atau pemecahan masalah pada keadaan dan dapat membuktikan yang akan dilakukan.
7. Manfaat penelitian, kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan dan diharapkan berguna dalam bidang keilmuan dan akademis di masa depan.
8. Indikator tindakan, didalam indikator tindakan ini dapat menilai proses atau hasil untuk mengukur perubahan yang terjadi.

9. Landasan teori, didalam landasan teori ini terdapat 3 pembahasan yang akan menjadi penguat dalam penelitian, yang pertama kerangka teori, yaitu, gambaran atau rencana yang isinya mengenai penjelasan dari semua hal yang dijadikan bahan penelitian berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan, kedua yaitu penelitian terdahulu, yang dimana didalam penelitian terdahulu ini peneliti mengutip 3 jurnal dan 2 skripsi untuk dijadikan perbandingan.
10. Metodologi Penelitian, terdapat 6 pembahasan didalam metodologi ini, yaitu pertama, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, langkah-langkah prosedur penelitian, dan teknik analisis penelitian.
11. Sistematika pembahasan, meliputi bagian-bagian yang akan dibahas didalam proposal yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator tindakan, landasan teori (kerangka teori, penelitian terdahulu, dan hipotesis tindakan), metodologi penelitian (lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, instrumen pengumpulan data).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisi Data Prasiklus

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian langsung ke MIN Padangsidempuan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana situasi atau keadaan nyata yang ada di lapangan. Peneliti terlebih dahulu melakukan survei awal dengan melaksanakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru kelas V MIN Padangsidempuan untuk meminta izin agar dapat melaksanakan penelitian dan membantu untuk memberikan data sekolah yang diperlukan dalam penelitian ini. Kepala sekolah dan guru kelas V setuju dan memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian. Sebelum perencanaan tindakan, terlebih dahulu diberikan tes awal kepada siswa dalam memahami materi perubahan wujud benda sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada pelaksanaan tes awal peneliti terlebih dahulu memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal mengenai materi perubahan wujud benda yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa MIN 3 Padangsidempuan khususnya di kelas V yang berjumlah 23 siswa tentang materi perubahan wujud benda sebelum diberikan tindakan, sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Dari hasil tes prasiklus tersebut ditemukan adanya kesulitan siswa dalam

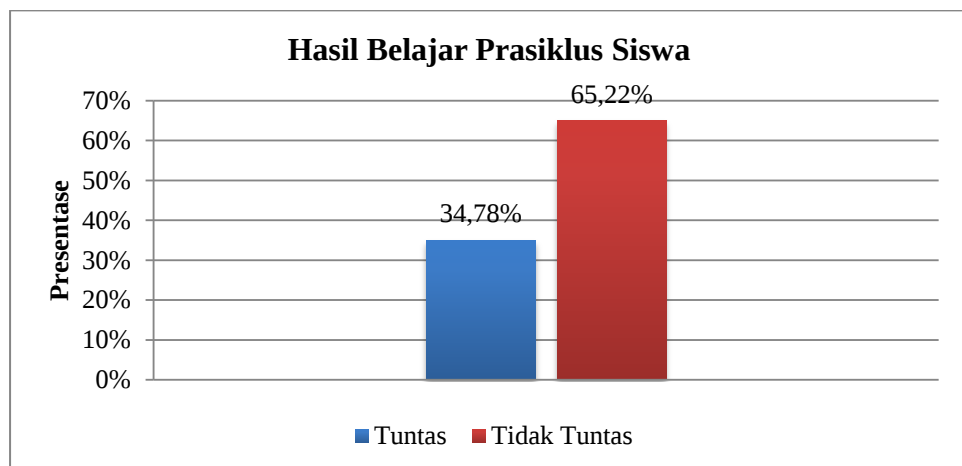
menjawab soal dengan benar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes prasiklus pada materi **perubahan wujud benda** di MIN 3 Padangsidempuan masih rendah dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Prasiklus Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	AAH	80	Tuntas
2	ARA	50	Tidak Tuntas
3	AS	70	Tidak Tuntas
4	ASP	70	Tidak Tuntas
5	AB	80	Tuntas
6	AF	60	Tidak Tuntas
7	DN	80	Tuntas
8	FA	60	Tidak Tuntas
9	HR	70	Tidak Tuntas
10	HS	60	Tidak Tuntas
11	KDA	60	Tidak Tuntas
12	KAN	80	Tuntas
13	MH	60	Tidak Tuntas
14	NK	70	Tidak Tuntas
15	NA	80	Tuntas
16	RA	50	Tidak Tuntas
17	RL	80	Tuntas
18	RI	70	Tidak Tuntas
19	SZ	60	Tidak Tuntas
20	SFA	80	Tuntas
21	SAK	70	Tidak Tuntas
22	SM	50	Tidak Tuntas
23	YH	90	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.580	
Nilai rata-rata seluruh siswa		69	
Pesentase siswa yang tuntas		34,78%	
Pesentase siswa yang tidak tuntas		65,22%	

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal adalah 35%. Ditemukan bahwa dari 23 siswa ada sebanyak 8 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 34,78%, dan 15 siswa yang tidak tuntas dengan presentase ketuntasan 65,22%. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 68,69 dengan presentase ketuntasan 34,78%. Oleh

karena itu, perlu adanya tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Padangsidempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Pra Siklus Siswa

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Siklus I Pertemuan 1

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan materi perubahan wujud benda
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang perubahan wujud benda

b. Tindakan

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

1) Kegiatan Pendahuluan

Guru memberi salam kepada siswa kemudian guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Kemudian siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. **(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK)**. Setelah itu guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan **lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya** yang diikuti seluruh siswa. Kemudian guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat **Nasionalisme**. Kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya:

- a) Ayo, perhatikan benda apa yang dibawa bu guru ini (sambil menunjukkan beberapa benda secara bergantian)
- b) Siapa yang bisa menyebutkan macam-macam benda? (Padat, cair, gas)
- c) Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan benda padat, cair, gas? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian).

d) Presentasi Kelas

Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.

2) Kegiatan Inti

Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda. Kemudian guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas. Kemudian guru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang sering terjadi di lingkungan sekitar siswa.

e) Team

Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis)

f) Games

Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan. Kemudian guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain dan memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

g) Tournament

Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game

h) Penghargaan Kelompok

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai *finish* terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan penghargaan. Kemudian guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan. Kemudian guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar. Kemudian peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.

3) Kegiatan Penutup

Guru meminta kepada siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a. Kemudian guru menutup kelas dengan mengucapkan salam

b. Observasi

Observasi yang dilakukan pada saat tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di MIN 3 Padangsidempuan, dalam penelitian ini terdapat dua observer, yaitu guru kelas V MIN 3 Padangsidempuan untuk mengetahui aktivitas peneliti yang berperan sebagai guru apakah sudah menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamest Tournaments* (TGT), sedangkan observer kedua mengamati kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamest Tournaments* (TGT).

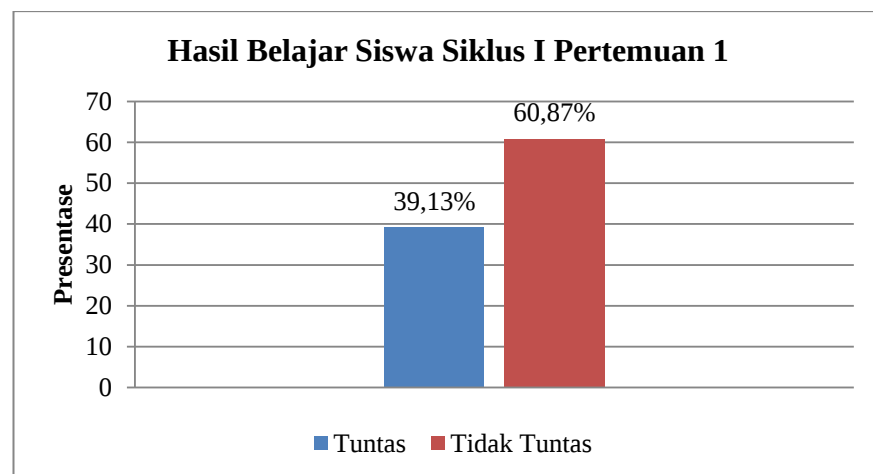
1) Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1

Hasil tes pada siklus 1 pertemuan 1, siswa melakukan tes berupa soal tes kognitif sebagai pengumpulan data hasil belajar siswa. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	AAH	70	Tidak Tuntas
2	ARA	60	Tidak Tuntas
3	AS	70	Tidak Tuntas
4	ASP	70	Tidak Tuntas
5	AB	70	Tidak Tuntas
6	AF	80	Tuntas
7	DN	70	Tidak Tuntas
8	FA	70	Tidak Tuntas
9	HR	80	Tuntas
10	HS	70	Tidak Tuntas
11	KDA	80	Tuntas
12	KAN	60	Tidak Tuntas
13	MH	80	Tuntas
14	NK	70	Tidak Tuntas
15	NA	80	Tuntas
16	RA	70	Tidak Tuntas
17	RL	70	Tidak Tuntas
18	RI	80	Tuntas
19	SZ	80	Tuntas
20	SFA	70	Tidak Tuntas
21	SAK	80	Tuntas
22	SM	50	Tidak Tuntas
23	YH	80	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.670	
Nilai rata-rata seluruh siswa		72,60	
Pesentase siswa yang tuntas		39,13%	
Pesentase siswa yang tidak tuntas		60,87%	

Berdasarkan tabel 4.2 hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan terendah adalah 50. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 9 siswa dengan presentase ketuntasan 39,13% sementara yang belum mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 14 dengan presentase ketuntasan 60,87% dengan nilai rata-rata siswa 72,60. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Padangsidimpuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I pertemuan 1

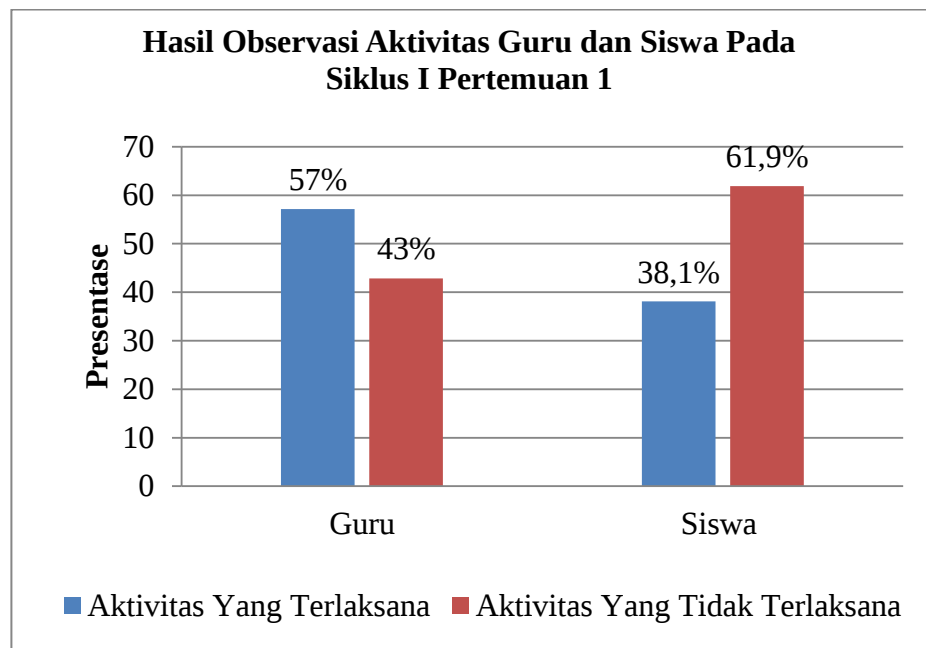
Observasi tindakan peneliti sebagai guru dilakukan oleh guru kelas V MIN 3 Padangsidimpuan dimulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan tindakan pada pembelajaran IPA. Observasi tindakan guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

Kategori	Jumlah Aktivitas Belajar	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Presentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
Guru	21	12	57,14%	9	42,86%
Siswa	21	8	38,1%	13	61,9%

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi pada guru dan siswa menunjukkan bahwa pada pembelajaran berlangsung peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Aspek yang diamati dalam aktivitas guru sebanyak 21 aspek dan aspek yang diamati dalam aktivitas siswa 21 aspek, berdasarkan lembar observasi aktivitas guru disimpulkan bahwa aspek yang terlaksana pada siklus 1 pertemuan 1 sebanyak 12 aspek dengan presentase 57,14%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 9 aspek dengan presentase 42,86% , sedangkan lembar observasi aktivitas siswa yang terlaksana pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 8 aspek dengan presentase 38,1%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 13 aspek dengan presentase 61,9%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan dari data observasi pada tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa siswa masih kurang berparsitipasi dan belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah selesai pembelajaran peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Refleksi

Hasil refleksi siklus I pertemuan I yang dilakukan hasil belajar belum tercapai secara maksimal karena nilai rata-rata hasil belajar siklus I pertemuan 1 belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa kesulitan dengan pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa sudah terbiasa dengan pendekatan pembelajaran dengan metode ceramah

dan menjawab soal tanpa diskusi dengan teman sekelompoknya. Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu dilakukan tindakan selanjutnya memperhatikan siswa dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya.

2. Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan materi perubahan wujud benda
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang perubahan wujud benda

b. Tindakan

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

- 1) Kegiatan Pendahuluan

Guru memberi salam kepada siswa kemudian guru meminta

salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Kemudian siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. **(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).** Setelah itu guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan **lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya** yang diikuti seluruh siswa. Kemudian guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat **Nasionalisme**. Kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya:

- a) Ayo, perhatikan benda apa yang dibawa bu guru ini (sambil menunjukkan beberapa benda secara bergantian)
- b) Minyak termasuk benda apa? (cair)
- c) Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan wujud benda membeku dan mencair ? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian).

d) **Presentasi Kelas**

Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.

2) **Kegiatan Inti**

Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda. Kemudian guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas. Kemudian uru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang

sering terjadi di lingkungan sekitar siswa.

e) Team

Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis)

f) Games

Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan. Kemudian guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain dan memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

g) Tournament

Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game

h) Penghargaan Kelompok

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai *finish* terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan penghargaan. Kemudian guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan. Kemudian guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar. Kemudian

peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.

3) Kegiatan Penutup

Guru meminta kepada siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a. Kemudian guru menutup kelas dengan mengucapkan salam

c. Observasi

Observasi yang dilakukan pada saat tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamest tournaments* (TGT) di MIN 3 Padangsidempuan, dalam penelitian ini terdapat dua observer, yaitu guru kelas V MIN 3 Padangsidempuan untuk mengetahui aktivitas peneliti yang berperan sebagai guru apakah sudah menggunakan model pembelajaran, kooperatif tipe *Teams Gamest Tournaments* (TGT), sedangkan observer kedua mengamati kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamest Tournaments* (TGT).

1) Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

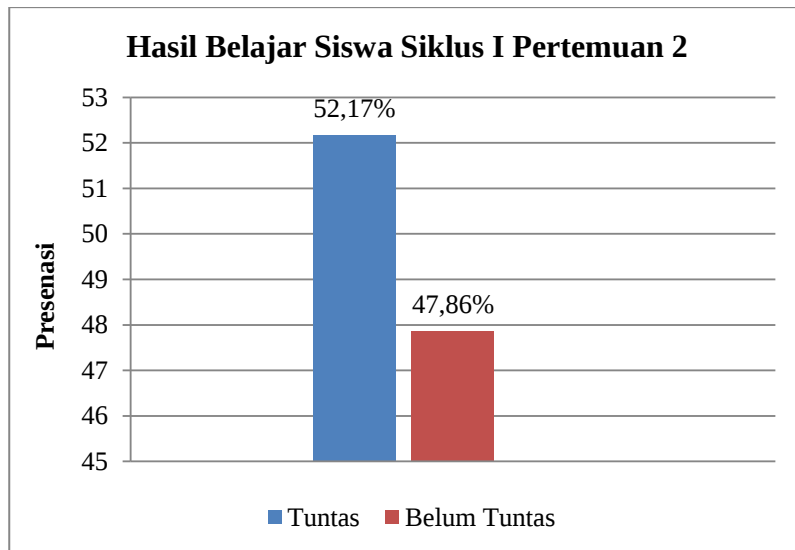
Hasil tes pada siklus 1 pertemuan 2, siswa melakukan tes berupa soal tes kognitif sebagai pengumpulan data hasil belajar siswa. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	AAH	70	Tidak Tuntas
2	ARA	70	Tidak Tuntas
3	AS	80	Tuntas
4	ASP	80	Tuntas
5	AB	70	Tidak Tuntas
6	AF	80	Tuntas
7	DN	70	Tidak Tuntas
8	FA	80	Tuntas
9	HR	70	Tidak Tuntas
10	HS	80	Tuntas
11	KDA	70	Tidak Tuntas
12	KAN	70	Tidak Tuntas
13	MH	70	Tidak Tuntas
14	NK	80	Tuntas
15	NA	80	Tuntas
16	RA	80	Tuntas
17	RL	80	Tuntas
18	RI	70	Tidak Tuntas
19	SZ	70	Tidak Tuntas
20	SFA	80	Tuntas
21	SAK	80	Tuntas
22	SM	70	Tidak Tuntas
23	YH	80	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.730	
Nilai rata-rata seluruh siswa		75,21	
Pesentase siswa yang tuntas		52,17%	
Pesentase siswa yang tidak tuntas		47,86%	

Berdasarkan tabel 4.4 hasil belajar siswa siklus I pertemuan 2, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan terendah adalah 70. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 12 siswa dengan presentase ketuntasan 52,17% sementara yang belum mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 dengan presentase ketuntasan 47,83% siswa dengan nilai rata-rata siswa 75,21. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Padangsidimpuan. Untuk lebih jelasnya dapat

dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I
Pertemuan 2**

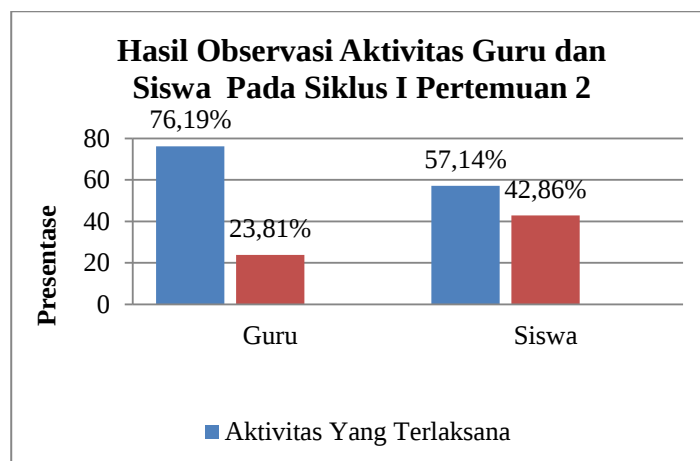
2) Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus 1 pertemuan 2

Observasi tindakan peneliti sebagai guru dilakukan oleh guru kelas V MIN 3 Padangsidempuan dimulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan tindakan pada pembelajaran IPA. Observasi tindakan guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada
Siklus I Pertemuan 2**

Kategori	Jumlah Aktivitas Belajar	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Presentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
Guru	21	16	76,19%	5	23,81%
Siswa	21	12	57,14%	9	42,86%

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi pada guru dan siswa menunjukkan bahwa pada pembelajaran berlangsung peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Aspek yang diamati dalam aktivitas guru sebanyak 21 aspek dan aspek yang diamati dalam aktivitas siswa 21 aspek, berdasarkan lembar observasi aktivitas guru disimpulkan bahwa aspek yang terlaksana pada siklus 1 pertemuan 2 sebanyak 16 aspek dengan presentase 76,19%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 5 aspek dengan presentase 23,81% ,sedangkan lembar observasi aktivitas siswa yang terlaksana pada siklus I pertemuan 1 sebanyak 12 aspek dengan presentase 57,14%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 9 aspek dengan presentase 42,86%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan dari data observasi pada tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa siswa masih kurang berpartisipasi dan belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah selesai pembelajaran peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Refleksi

Hasil refleksi siklus I pertemuan 2 yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan ini hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya masih banyak siswa yang belum paham dengan materi yang disampaikan, terlihat pada saat siswa menjawab soal tes yang di berikan. Siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru dan enggan untuk bertanya mengenai materi yang dipahami. Banyak siswa yang bermain-main pada saat diskusi kelompok. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti perlu memperbaiki pada tindakan selanjutnya.

Untuk hasil tindakan yang lebih baik perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Agar hasil tindakan lebih baik pada siklus selanjutnya perlu diadakan perbaikan untuk kesalahan kesalahan pada siklus I diantaranya peneliti harus bisa menarik perhatian siswa untuk belajar dengan cara lebih memahami siswa belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), lebih

memperhatikan siswa dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Siklus II Pertemuan 1

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan materi perubahan wujud benda
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang perubahan wujud benda.

b. Pelaksanaan

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

1) Kegiatan Pendahuluan

Guru memberi salam kepada siswa kemudian guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Kemudian siswa yang diminta

membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. **(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK)**. Setelah itu guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan **lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya** yang diikuti seluruh siswa. Kemudian guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat **Nasionalisme**. Kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya:

- a) Ayo, perhatikan benda apa yang dibawa bu guru ini (sambil menunjukkan beberapa benda secara bergantian)
- b) Air termasuk benda apa (cair)
- c) Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan wujud benda mengembun dan menguap ? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian).
- d) Dilanjutkan dengan contoh benda cair dan gas
- e) **Presentasi Kelas**

Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.

2) Kegiatan Inti

Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda. Kemudian guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas. Kemudian uru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang

sering terjadi di lingkungan sekitar siswa.

f) Team

Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis)

g) Games

Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan. Kemudian guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain dan memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

h) Tournament

Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game

i) Penghargaan Kelompok

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai *finish* terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan penghargaan. Kemudian guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan. Kemudian guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar. Kemudian

peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.

3) Kegiatan Penutup

Guru meminta kepada siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a. Kemudian guru menutup kelas dengan mengucapkan salam

c. Observasi

Observasi yang dilakukan pada saat tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamest tournaments* (TGT) di MIN 3 Padangsidempuan, dalam penelitian ini terdapat dua observer, yaitu guru kelas V MIN 3 Padangsidempuan untuk mengetahui aktivitas peneliti yang berperan sebagai guru apakah sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamest Tournaments* (TGT), sedangkan observer kedua mengamati kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamest Tournaments* (TGT).

1) Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

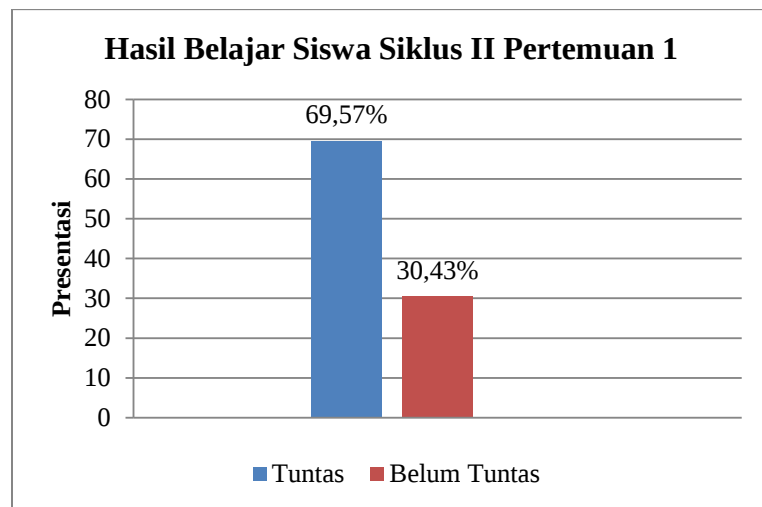
Hasil tes pada siklus 2 pertemuan 1, siswa melakukan tes berupa soal tes kognitif sebagai pengumpulan data hasil belajar siswa. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 1

No.	Jumlah Siswa	Nilai	Kriteria
1	AH	80	Tuntas
2	ARA	70	Tidak Tuntas
3	AS	70	Tidak Tuntas
4	ASP	80	Tuntas
5	AB	80	Tuntas
6	AF	70	Tidak Tuntas
7	DN	70	Tidak Tuntas
8	FA	80	Tuntas
9	HR	80	Tuntas
10	HS	70	Tidak Tuntas
11	KDA	80	Tuntas
12	KAN	80	Tuntas
13	MH	80	Tuntas
14	NK	80	Tuntas
15	NA	70	Tidak Tuntas
16	RA	70	Tidak Tuntas
17	RL	80	Tuntas
18	RI	80	Tuntas
19	SZ	80	Tuntas
20	SFA	90	Tuntas
21	SAK	80	Tuntas
22	SM	80	Tuntas
23	YH	90	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.780	
Nilai rata-rata seluruh siswa		77,39	
Pesentase siswa yang tuntas		69,57%	

Berdasarkan tabel 4.6 hasil belajar siswa siklus II pertemuan 1, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan terendah adalah 70. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 16 siswa dengan presentase ketuntasan 69,57% sementara yang belum mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 7 dengan presentase ketuntasan 30,43% siswa dengan nilai rata-rata siswa 77,39. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Padangsidimpuan. Untuk lebih jelasnya dapat

dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar. 4.6 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II
Pertemuan 1**

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus II pertemuan 1

Observasi tindakan peneliti sebagai guru dilakukan oleh guru kelas V MIN 3 Padangsidempuan dimulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan tindakan pada pembelajaran IPA. Observasi tindakan guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada
Siklus I Pertemuan 1**

Kategori	Jumlah Aktivitas Belajar	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Presentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
Guru	21	18	85,71%	3	14,29%
Siswa	21	16	76,19%	5	23,81%

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi pada guru dan siswa menunjukkan bahwa pada pembelajaran berlangsung peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Aspek yang diamati dalam aktivitas guru sebanyak 21 aspek dan aspek yang diamati dalam aktivitas siswa 21 aspek, berdasarkan lembar observasi aktivitas guru disimpulkan bahwa aspek yang terlaksana pada siklus II pertemuan 1 sebanyak 18 aspek dengan presentase 85,71%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 3 aspek dengan presentase 14,29% ,sedangkan lembar observasi aktivitas siswa yang terlaksana pada siklus II pertemuan 1 sebanyak 16 aspek dengan presentase 76,19%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 5 aspek dengan presentase 23,81%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4.7 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus II Pertemuan 1**

d. Refleksi

Hasil refleksi siklus II pertemuan 1 yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan ini hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya masih banyak siswa yang belum paham dengan materi yang disampaikan, terlihat pada saat siswa menjawab soal tes yang di berikan. Siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru dan enggan untuk bertanya mengenai materi yang dipahami. Banyak siswa yang bermain-main pada saat diskusi kelompok. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti perlu memperbaiki pada tindakan selanjutnya.

Untuk memperbaiki kesalahan pada siklus I pertemuan II maka, guru harus mendorong siswa lebih aktif dalam berdiskusi, dan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

2. Siklus II Pertemuan 2

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi perubahan wujud benda menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan materi perubahan wujud benda
- 3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 10 soal dengan materi tentang perubahan wujud benda

b. Pelaksanaan

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

1) Kegiatan Pendahuluan

Guru memberi salam kepada siswa kemudian guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Kemudian siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. **(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).** Setelah itu guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan **lagu Garuda Pancasila**

atau lagunasional lainnya yang diikuti seluruh siswa. Kemudian guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat **Nasionalisme**. Kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya:

- a) Ayo, perhatikan benda apa yang dibawa bu guru ini (sambil menunjukkan beberapa benda secara bergantian)
- b) Pensil termasuk benda apa? (padat)
- c) Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan wujud benda menyublim dan mengkristal? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian).
- d) Dilanjutkan dengan contoh benda padat dan gas
- e) **Presentasi Kelas**

Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.

2) Kegiatan Inti

Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda. Kemudian guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas. Kemudian guru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang sering terjadi di lingkungan sekitar siswa.

f) **Team**

Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri

dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis)

g) Games

Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan. Kemudian guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain dan memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

h) Tournament

Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game

i) Penghargaan Kelompok

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai *finish* terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan penghargaan. Kemudian guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan. Kemudian guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar. Kemudian peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.

3) Kegiatan Penutup

Guru meminta kepada siswa memberikan kesimpulan terkait

proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a. Kemudian guru menutup kelas dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan pada saat tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamest tournaments* (TGT) di MIN 3 Padangsidempuan, dalam penelitian ini terdapat dua observer, yaitu guru kelas V MIN 3 Padangsidempuan untuk mengetahui aktivitas peneliti yang berperan sebagai guru apakah sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamest tournaments* (tgt), sedangkan observer kedua mengamati kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamest tournaments* (tgt).

1) Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

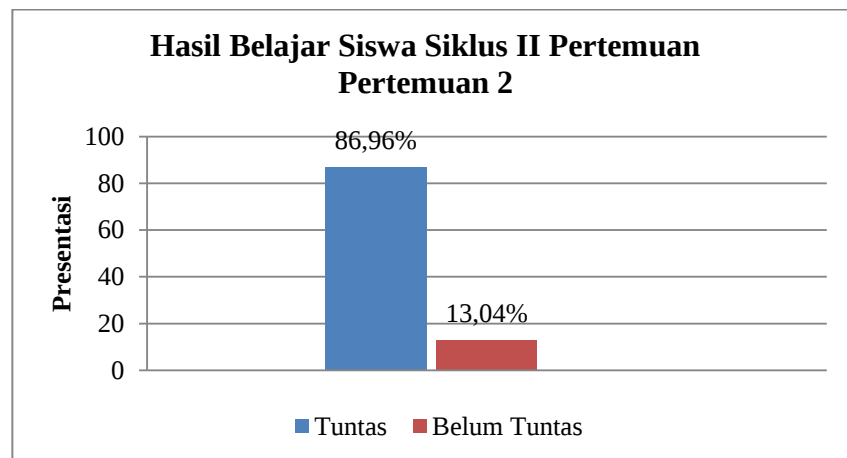
Hasil tes pada siklus 1 pertemuan 2, siswa melakukan tes berupa soal tes kognitif sebagai pengumpulan data hasil belajar siswa. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 2

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	AAH	90	Tuntas
2	ARA	70	Tidak Tuntas
3	AS	90	Tuntas
4	ASP	90	Tuntas
5	AB	80	Tuntas
6	AF	90	Tuntas
7	DN	90	Tuntas

8	FA	90	Tuntas
9	HR	80	Tuntas
10	HS	100	Tuntas
11	KDA	90	Tuntas
12	KAN	90	Tuntas
13	MH	90	Tuntas
14	NK	80	Tuntas
15	NA	80	Tuntas
16	RA	80	Tidak Tuntas
17	RL	80	Tuntas
18	RI	80	Tuntas
19	SZ	90	Tuntas
20	SFA	70	Tuntas
21	SAK	90	Tuntas
22	SM	70	Tidak Tuntas
23	YH	100	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.950	
Nilai rata-rata seluruh siswa		84,78	
Pesentase siswa yang tuntas		86,96%	
Pesentase siswa yang tidak tuntas		13,04%	

Berdasarkan tabel 4.6 hasil belajar siswa siklus II pertemuan 2, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan terendah adalah 70. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 20 siswa dengan presentase ketuntasan 86,96% sementara yang belum mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 3 dengan presentase ketuntasan 13,04% siswa dengan nilai rata-rata siswa 84,78. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.8 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus II pertemuan 2

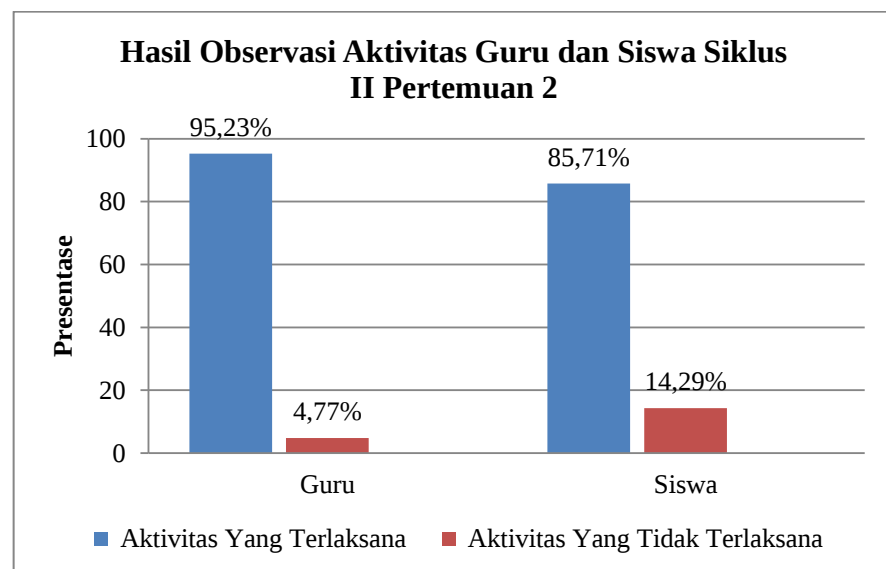
Observasi tindakan peneliti sebagai guru dilakukan oleh guru kelas V MIN 3 Padangsidimpuan dimulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan tindakan pada pembelajaran IPA. Observasi tindakan guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

Kategori	Jumlah Aktivitas Belajar	Jumlah Aktivitas Yang Terlaksana	Presentase Aktivitas Yang Terlaksana	Jumlah Aktivitas Yang Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Yang Tidak Terlaksana
Guru	21	20	95,23%	1	4,77%
Siswa	21	18	85,71%	3	14,29%

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi pada guru dan siswa

menunjukkan bahwa pada pembelajaran berlangsung peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Aspek yang diamati dalam aktivitas guru sebanyak 21 aspek dan aspek yang diamati dalam aktivitas siswa 21 aspek, berdasarkan lembar observasi aktivitas guru disimpulkan bahwa aspek yang terlaksana pada siklus II pertemuan 2 sebanyak 20 aspek dengan presentase 95,23%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 1 aspek dengan presentase 4,77% ,sedangkan lembar observasi aktivitas siswa yang terlaksana pada siklus II pertemuan 2 sebanyak 18 aspek dengan presentase 86,71%, dan yang tidak terlaksana sebanyak 3 aspek dengan presentase 14,29%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4.9 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus II Pertemuan 2**

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 nilai ketuntasan kelas mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat merangsang berpikir kritis dan keingintahuan siswa tentang materi perubahan wujud benda . Maka pada siklus II pertemuan 2 dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu penelitian ini hanya sampai pada siklus II saja dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

D. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa pada siklus 1 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 dua kali pertemuan. Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Padangsidimpuan pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama siswa	Nilai pretest	Siklus I		Siklus II		Kriteria
			Per. 1	Per. 2	Per. 1	Per. 2	
1	AAH	80	70	70	80	90	Tuntas
2	ARA	50	60	70	70	70	Tidak Tuntas
3	AS	70	70	80	70	90	Tuntas
4	ASP	70	70	80	80	90	Tuntas
5	AB	80	70	70	80	80	Tuntas
6	AF	60	80	80	70	90	Tuntas
7	DN	80	70	70	70	90	Tuntas
8	FA	60	70	80	80	90	Tuntas
9	HR	70	80	70	80	80	Tuntas
10	HS	60	70	80	70	100	Tuntas
11	KDA	60	80	70	80	90	Tuntas
12	KAN	80	60	70	80	90	Tuntas
13	MH	60	80	70	80	90	Tuntas
14	NK	70	70	80	80	80	Tuntas
15	NA	80	80	80	70	80	Tuntas
16	RA	50	70	80	70	80	Tidak Tuntas
17	RL	80	70	80	80	80	Tuntas
18	RI	70	80	70	80	80	Tuntas
19	SZ	60	80	70	80	90	Tuntas
20	SFA	80	70	80	90	70	Tuntas
21	SAK	70	80	80	80	90	Tuntas
22	SM	50	50	70	80	70	Tidak Tuntas
23	YH	90	80	80	90	100	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.580	1.670	1.730	1.780	1.950	
Nilai rata-rata seluruh siswa		68,69	72,60	75,21	77,39	84,78	
Jumlah siswa yang tuntas		8	9	12	16	20	
Pesentase siswa yang tuntas		34,78%	39,13%	52,17%	69,56%	86,95%	

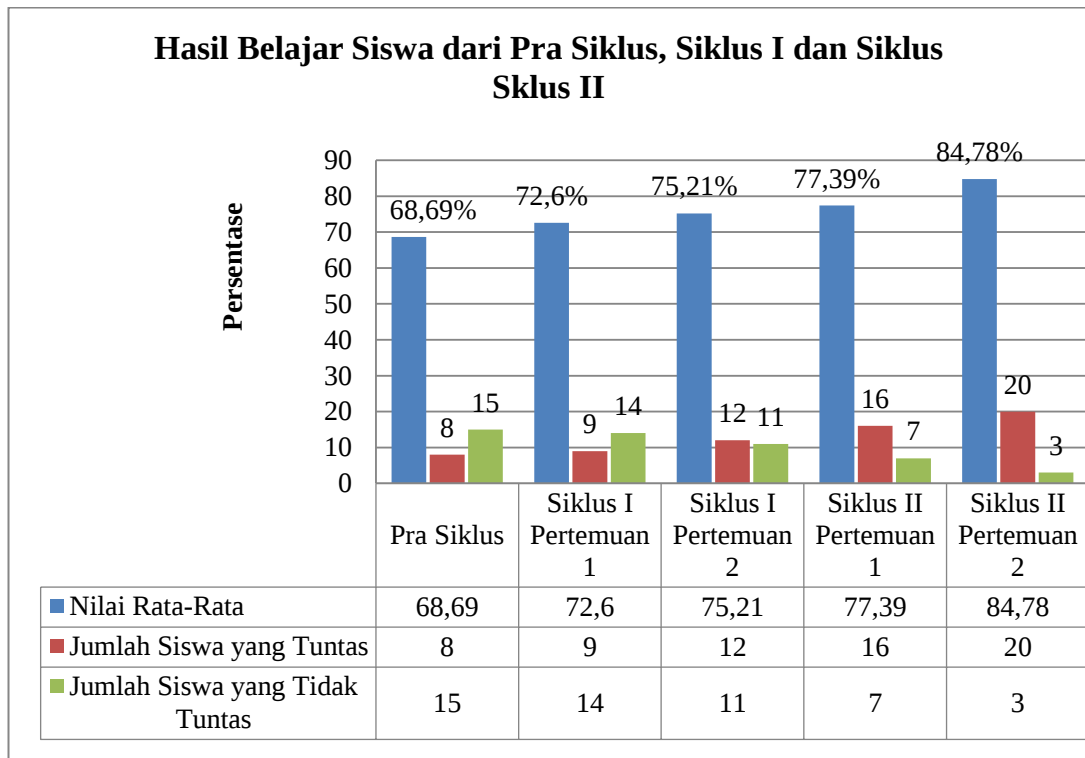
Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdapat kesulitan siswa yang belum memahami materi pembelajaran oleh sebab itu, dilaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournamnet (TGT). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar yang telah diperoleh siswa mulai dari pra siklus hingga siklus II, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Peningkatan Hasil Belajar IPA Pra-Siklus Siklus I dan Siklus II

Kategori tes	Pertemuan	Jumlah siswa yangtuntas	Nilai rata-rata seluruh siswa	Persentase siswa yang tuntas
Pra siklus		8	68,69	34,78%
Siklus I	I	9	72,60	39,13%
	II	12	75,21	52,17%
Siklus II	I	16	77,39	69,56%
	II	20	84,78	86,95%

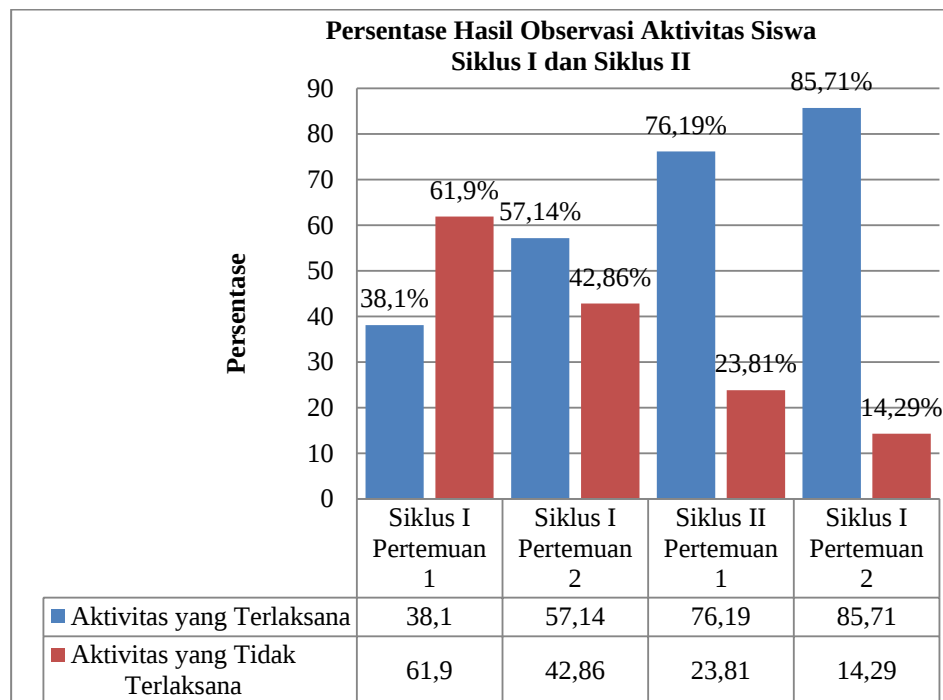
Berdasarkan tabel peningkatan nilai rata-rata kelas dan peningkatan persentase ketuntasan belajar IPA siswa pada materi perubahan wujud benda di MIN 3 Padangsidempuan, jelas terlihat peningkatan melebihi 80% dari jumlah siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 4.10 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran baik dalam memperhatikan uraian guru, tanya jawab antara guru dan siswa, penjelasan soal dan persentase diskusi kelompok meningkat sebesar 87% dari jumlah seluruh siswa.

Dari hasil observasi, terlihat jelas bahwa ada peningkatan dari setiap aktivitas yang dilakukan siswa pada setiap Siklus, dimulai dari Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I dan II. Penjelasan lebih rinci tentang peningkatan hasil observasi siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I dan Siklis II

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada kondisi awal sebelum penelitian hasil belajar IPA siswa di kelas V MIN 3 Padangsidimpuan masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil tes yang dilakukan pada saat pelaksanaan pra siklus dengan nilai rata-rata 68,69. Ada 8 siswa yang tuntas dengan persentase 34,78% dan 15 siswa yang belum tuntas dengan persentase 65,22%.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shofia Barkah Simatupang (2018) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pembelajaran Ipa materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Di Kelas V Min Medan”. Hasil penelitian ini juga menunjukkan pada kondisi awal, peneliti menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT). Dan menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan dan tergolong masih rendah dikarenakan nilai rata-rata 61,54 dan persentase ketuntasan hanya 23,08%. Hasil tes pra siklus siswa rendah dikarenakan belum ada tindakan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan tidak memiliki semangat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terlaksana dengan maksimal. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa tindakan yang dilakukan adalah salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, 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. Proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar. Hasil belajar kognitif penelitian ini berhubungan dengan Taksonomi Bloom yang terdiri dari C1-C6.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 72,60, dengan 9 siswa yang tuntas (39,13) dan siswa yang tidak tuntas 14 siswa (60,86%). Dari hasil pengamatan peneliti yang ditemukan pada tahap ini, siswa masih banyak yang belum tuntas. Dengan demikian, perlu adanya suatu perbaikan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berikutnya lebih maksimal lagi. Pada siklus I pertemuan kedua dilakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah melakukan refleksi pada pertemuan kedua diperoleh hasil rata-rata keseluruhan siswa yaitu 75,21 dengan data 12 siswa tuntas (52,17%) dan 11 siswa lainnya yang tidak tuntas (47,83%).

Oleh karena itu, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan melakukan perbaikan di siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa lebih meningkat dibanding dengan siklus I. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 72,60 dan pertemuan kedua 75,21 kemudian hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama 77,39 dan pertemuan kedua 84,78. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Efriani "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 200106 Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan" bahwa hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 80%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil analisis data bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Tems Games Tournament (TGT). Melalui model pembelajaran Tems Games Tournament (TGT) ini dapat melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerja sama antar kelompok dengan baik, bekerja sama serta mengalami perubahan dari semula ragu berpendapat menjadi percaya diri, guna mendapatkan hasil yang maksimal Selain itu saat permainan siswa menjadi antusias melakukan permainan karena rasa keingintahuan yang telah dimiliki, siswa menjadi optimis tanpa ada rasa takut dalam melakukan pembelajaran, dan pada saat pelaksanaan langkah terakhir yaitu pemberian penghargaan siswa merasa senang karena berhasil meraih juara dan kegiatan berdiskusi kelompok yang selama ini dilakukan dapat membuahkan hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terlihat adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda menggunakan model pembelajaran Tems Games Tournament (TGT), serta adanya peningkatan rasa ingin tau sehingga tumbuh sikap optimis pada siswa yang menjadikan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat pada grafik persentase hasil observasi siswa

F. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan langkah langkah yang disusun dengan sedemikian rupa dengan penuh hati hati agar hasil yang diperoleh bisa sebaik mungkin. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangatlah sulit, sebab dalam pelaksanaan peneliti ini terdapat adanya keterbatasan tersebut, antara lain:

1. Peneliti ini hanya diteliti pada pokok bahasan perubahan wujud benda, sehingga belum bisa membahas pokok lainnya.
2. Siswa sulit dikondisikan pada saat proses pembuatan kelompok sehingga menciptakan suasana yang tidak kondusif.
3. Tes soal hanya mencakup ranah kognitif mulai dari C1 sampai C4 sehingga ranah kognitif C5, dan C6 tidak ada di dalam tes soal.
4. Keterbatasan waktu yang dialami oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian sehingga tindakan yang dilakukan masih kurang maksimal.
5. Kesulitan dalam mengarahkan dan mengkondusifkan siswa saat *tournament* berlangsung.

Meskipun peneliti menemui hambatan dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berusaha sekuat tenaga dan pikiran agar penelitian ini berjalan dengan baik. Keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian ini. Hal ini dilakukan dengan cara untuk mengatasi masalah dalam melaksanakan penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas V MIN 3 Padangsidimpuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa hasil belajar, dari pra siklus siklus I sampai siklus II, dimana pada pra siklus nilai rata-rata 68,69 kemudian pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata 72,60 kemudian siklus I pertemuan 2 menjadi 75,21 dan siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata 77,39 dan siklus II pertemuan kedua 84,78. Persentase siswa yang tuntas pada pra siklus 34,78% kemudian meningkat pada siklus I dari 39,13% menjadi 52,17% dan pada siklus II 69,56% menjadi 86,95%. Persentase yang tidak tuntas pada pra siklus 65,22%, menurun pada siklus I pertemuan 1 60,87% kemudian siklus I pertemuan 2 menurun menjadi 47,83% dan pada siklus II pertemuan 1 30,44% dan siklus II pertemuan 2 13,05%. Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM (75) dengan nilai rata-rata 84,78 dan persentase siswa yang tuntas sebesar 86,95%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran- saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru Kelas V

Hendaknya terus berusaha dalam menyiapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan.

2. Bagi Siswa

Untuk selalu fokus dalam mengikuti pelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) supaya hasilnya lebih optimal. Selain itu siswa juga harus selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan berkelompok karena dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru.

3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Hendaknya menyediakan buku-buku mengenai model pembelajaran sehingga dapat digunakan guru sebagai acuan dalam menggunakan model pembelajaran pada saat pembelajaran.
- b. Hendaknya memberikan arahan dan motivasi kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.

DAFAR PUSTAKA

- Adiputra, D., K., & Heryadi, Y. (2021), *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*. Jurnal Holistika Ilmiah PGSD. Vol. 1. (2).
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>
- Angga, A., & Mudjiran. (2021), *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Strategi Pembelajaran Everyone Is Teacher Here Siswa Sekolah Dasar*. JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains Vol 9 ,(1).
<https://journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/8420/3221>
- Firdaus, F. M., Lubis. M. A., Razak, A. & Azizan, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Simaupang, B., S. (2018), *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperaif tipe teams Games Tournaments (Tgt) Pada Pembelajaran Ipa Materi Cahaya dan Sifat- Sifatnya Di Kelas V Min Medan*. Skripsi. (Fakultas Trabiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Damayanti, R., Nurhaedah., & Nurfauziah, 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.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta)
- Dwi, P., S., Safiah, I., & Syafrina., A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research, 7(3).
- Sulistyo, E., B., & Mediatati., N. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments) JP2*, Volume 2. No. 2.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/17913>
- Fatimah. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Dengan Metode Dmonsrsasi Di Kelas V SDN 10 Biau: Jurnal Kreatif Tadulako*. Vol. 5. No. 4.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Homroul, F. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2).
- Hidayat, R & Abdillah. (2019), *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Alikasinya*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Hasibuan, L, (2021) *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Padamatapelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 0905 Aek Bongbongan Desa Paya Bujing Kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas*. Skripsi. (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan)
- Majid, A., (2017), *Penilaian Autentik Proses Dan Hasil Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Magdalena, I., (2022), *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Sukabumi: CV Aksara
- Msy, H., Anwar, Y., & R., (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang*. 46 Jurnal Pembelajaran Biologi, 5(1). <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/view/7049>
- Nelly, W., & Yasinta, L., (2019), *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: Depublish.
- Purwanti, S., Maryani, I., & Martaningsih, S., T, (2022) *STEM Wujud Benda, Kalor, dan Perubahannya*. Yogyakarta: K- Media
- Rahmat, H., & Abdillah, (2019), *Ilmu Pendidikan Konsep Teori dan Alikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Rahmawati, V., & Agung S, (2023), *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (Tgt) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pandan: Journal of Creative Student Research (JCSR)*. Vol. 1 No. 3.
- Reza, D., & V, P., Sari, (2022), *Ilmu Pegetahuan Alam untuk MI/SD dan yang sedeajat kelas V*. Surakarta: Putra Nugrah.
- Riyadi, A, (2019) *Seri Sains Benda dan Sifatya*. Semarang: ALPRIN.
- Sugeng, L., Y, (2020) *Asiknya Mengajarkan Sains di Kelasku*. Jawa Barat: TATA AKBAR.

- Suharsimi, dkk. (2017) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sri, H, (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Syafrilianto, (2020) *Hubungan antara Levels of Inquiry (Lol) dan Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran IPA*, dalam Jurnal Forum Pedagogik, Vol. 11, No. 01.
- Syafrilianto., Nasution, M., Juniati, M, (2022) *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di SD Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal* Forum Pedagogik.
- Sudjana & Nana. (2008). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo
- Surahman, dkk,. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup & Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Konstektual Pada Siswa Kelas II SD Alkhaitar Towera: Jurnal Krreatif Tadulako*. Vol. 3. No. 4
- Tukiran, T., Efi, M., F., & Sri, H, (2015) *Model Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, (2018) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif –Agresif*. Jakarta: Kencana
- Hasanah, U., Wijayanti, R & Liesdiani, M, (2020), *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa*. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(2).
- Zikri, N., Iska, (2008) *Bimbingan dan Konseling: Pengantar Pengembangan Diri dan Pemecahan Masalah Peserta Didik dan Klien*. Jakarta: Kizi Brother's.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

SIKLUS I PERTEMUAN I

Sekolah	: MIN 3 Padangsidempuan
Kelas/Semester	: 5 (Lima) / 2 (dua)
Mata Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi	: Perubahan Wujud Benda
Alokasi waktu	: 2 × 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan macam-macam benda 3.7.2 Memberikan contoh perubahan wujud benda
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Mempersentasikan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

C. Tujuan Pembelajaran

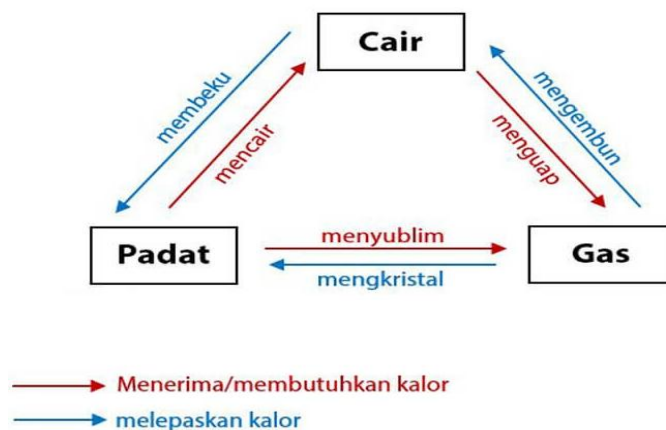
1. Dengan menggali informasi tentang perubahan wujud benda, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai perubahan wujud benda dengan benar.
2. Dengan kerja kelompok, siswa mampu bekerja sama untuk mencari informasi terkait perubahan wujud benda dan jenis-jenisnya secara baik dan benar.

D. Materi Pembelajaran

Perubahan Wujud Benda

1. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Dalam buku “Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI dan yang sederajat kelas V”, Reza dan Prista mengemukakan bahwa benda dapat berubah dari wujud satu ke wujud lain. Perubahan wujud itu ada yang dapat kembali ke wujud asal, namun ada pula yang tidak dapat kembali ke wujud asal. Benda padat, cair, maupun gas dapat mengalami suatu perubahan wujud. Perubahan wujud dapat terjadi apabila benda dipanaskan atau didinginkan dengan suhu tertentu.



2. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

- a) Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Contoh: peristiwa melelehnya es batu di ruangan terbuka atau melelehnya lilin padat jika terkena api.

- b) Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Contoh: membekunya air jika dimasukkan ke dalam lemari pendingin.
- c) Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Contoh: menguapnya air ketika dipanaskan sampai mencapai titik didihnya.
- d) Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Contoh: bintik-bintik air di bagian atas tutup gelas ketika suhu air teh menjadi dingin atau udara pagi yang berubah menjadi butiran embun di atas dedaunan.
- e) Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Contoh: kamfer atau kapur barus yang diletakkan di lemari pakaian, lama-kelamaan akan habis karena berubah menjadi gas.
- f) Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi padat. Contoh: terbentuknya salju dari kumpulan titik-titik air atau lubang knalpot menjadi hitam dan mengering karena gas CO₂ yang dikeluarkan menjadi gas.

E. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

- 1. Model : *Teams Game Tournament*
- 2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

F. Media, Alat Pembelajaran dan Sumber Belajar

- 1. Media dan Alat Pembelajaran:
 - a. Gambar
 - b. Spidol
 - c. Papan Tulis
 - d. Penghapus
- 2. Sumber Belajar:
 - a. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa 2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya yang diikuti seluruh siswa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 5. Apersepsi : memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya: - Ayo, perhatikan benda apa yang dibawa bu guru ini (sambil menunjukkan beberapa benda secara bergantian) - Siapa yang bisa menyebutkan macam-	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa paling awal datang memimpin do'a belajar yang dibacakan seluruh siswa dan guru. 3. Seluruh siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Siswa mendengarkan penjelasan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Seluruh siswa menjawab dan serentak mengatakan "Baik Bu", pada saat nama siswa di panggil siswa menunjuk tangan 5. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	10 Menit

	macam benda? (Padat, cair, gas) - Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan benda padat, cair, gas? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian). Presentasi Kelas 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Inti	1. Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda 2. Guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas 3. Guru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang sering terjadi di lingkungan sekitar siswa. Team 4. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis) Games 5. Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud benda 2. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. 3. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru 4. Siswa duduk sesuai teman kelompok yang udah ditentukan 5. Siswa saling bekerja sama agar saling memahami materi	50 Menit

	memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran 6. Guru menyampaikan aturan permainan 7. Guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain dan memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Tournament 8. Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game Penghargaan Kelompok 9. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai <i>finish</i> terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan Penghargaan 10. Guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan 11. Guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan	pelajaran yang udah dijelaskan guru 6. Siswa mendengarkan peraturan-peraturan yang disampaikan oleh guru. 7. Salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor. - Siswa secara bergantian untuk mewakili kelompoknya bertanding dengan anggota kelompok lain 8. Masing-masing kelompok berlomba untuk mengumpulkan skor terbanyak dan mencapai <i>finish</i> 9. Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru 10. Siswa menjawab pertanyaan guru 11. Siswa mendengarkan	
--	---	--	--

	memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar 12. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.	penjelasan guru terkait jawaban yang diberikan siswa. 12. Siswa mengerjakan dengan teliti soal yang diberikan oleh guru	
Penutup	1. Guru meminta kepada siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a 3. Guru menutup kelas dengan mengucapkan salam	1. Siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Ketua kelas memimpin do'a 3. Siswa menjawab salam dari guru	10 Menit

Guru Kelas

Padangsidempuan, 2024

Peneliti

Linda Erawati Siregar, S.Pd
NIP.

Intan Sarqawi
NIM. 2020500073

Kepala Sekolah

Mulia Nasution, M.Pd.
NIP.19810417201421002

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

SIKLUS I PERTEMUAN I

Sekolah	: MIN 3 Padangsidempuan
Kelas/Semester	: 5 (Lima) / 2 (dua)
Mata Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi	: Perubahan Wujud Benda
Alokasi waktu	: 2 × 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan perubahan wujud benda membeku dan mencair 3.7.2 Memberikan contoh perubahan wujud benda benda membeku dan mencair
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Mempersentasikan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

C. Tujuan Pembelajaran

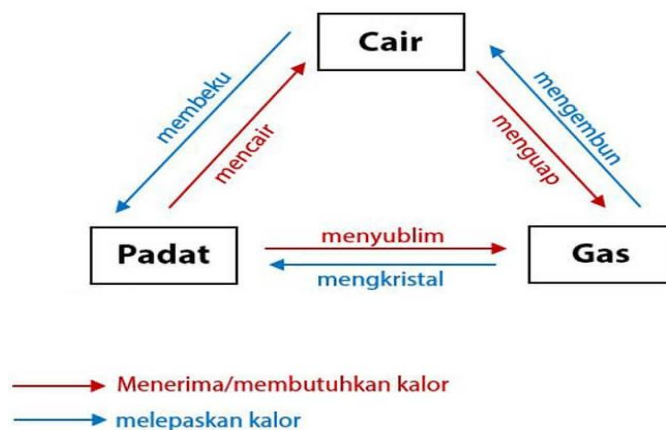
1. Dengan menggali informasi tentang perubahan wujud benda, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai perubahan wujud benda dengan benar.
2. Dengan kerja kelompok, siswa mampu bekerja sama untuk mencari informasi terkait perubahan wujud benda dan jenis-jenisnya secara baik dan benar.

D. Materi Pembelajaran

Perubahan Wujud Benda

1. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Dalam buku “Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI dan yang sederajat kelas V”, Reza dan Prista mengemukakan bahwa benda dapat berubah dari wujud satu ke wujud lain. Perubahan wujud itu ada yang dapat kembali ke wujud asal, namun ada pula yang tidak dapat kembali ke wujud asal. Benda padat, cair, maupun gas dapat mengalami suatu perubahan wujud. Perubahan wujud dapat terjadi apabila benda dipanaskan atau didinginkan dengan suhu tertentu.



2. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

- a) Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Contoh: peristiwa melelehnya es batu di ruangan terbuka atau melelehnya lilin padat jika terkena api.

- b) Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Contoh: membekunya air jika dimasukkan ke dalam lemari pendingin.
- c) Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Contoh: menguapnya air ketika dipanaskan sampai mencapai titik didihnya.
- d) Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Contoh: bintik-bintik air di bagian atas tutup gelas ketika suhu air teh menjadi dingin atau udara pagi yang berubah menjadi butiran embun di atas dedaunan.
- e) Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Contoh: kamfer atau kapur barus yang diletakkan di lemari pakaian, lama-kelamaan akan habis karena berubah menjadi gas.
- f) Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi padat. Contoh: terbentuknya salju dari kumpulan titik-titik air atau lubang knalpot menjadi hitam dan mengering karena gas CO₂ yang dikeluarkan menjadi gas.

E. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

- 1. Model : *Teams Game Tournament*
- 2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

F. Media, Alat Pembelajaran dan Sumber Belajar

- 1. Media dan Alat Pembelajaran:
 - a. Gambar
 - b. Spidol
 - c. Papan Tulis
 - d. Penghapus
- 2. Sumber Belajar:
 - a. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa 2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya yang diikuti seluruh siswa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 5. Apersepsi : memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya: - Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan wujud benda membeku dan mencair ? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian). - Dialanjutkan dengan contoh benda cair dan padat. Presentasi Kelas 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa paling awal datang memimpin do'a belajar yang dibacakan seluruh siswa dan guru. 3. Seluruh siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Siswa mendengarkan penjelasan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Seluruh siswa menjawab dan serentak mengatakan "Baik Bu", pada saat nama siswa di panggil siswa menunjuk tangan 5. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru 6. Siswa mendengarkan penjelasan guru	10 Menit

	dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.	mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Inti	1. Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda 2. Guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas 3. Guru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang sering terjadi di lingkungan sekitar siswa. Team 4. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis) Games 5. Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran 6. Guru menyampaikan aturan permainan 7. Guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain dan memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud benda 2. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. 3. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru 4. Siswa duduk sesuai teman kelompok yang udah ditentukan 5. Siswa saling bekerja sama agar saling memahami materi pelajaran yang udah dijelaskan guru 6. Siswa mendengarkan peraturan-peraturan yang disampaikan oleh guru. 7. Salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor. - Siswa secara bergantian untuk	50 Menit

	pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Tournament 8. Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game Penghargaan Kelompok 9. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai <i>finish</i> terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan Penghargaan 10. Guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan 11. Guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar 12. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.	mewakili kelompoknya bertanding dengan anggota kelompok lain 8. Masing-masing kelompok berlomba untuk mengumpulkan skor terbanyak dan mencapai <i>finish</i> 9. Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru 10. Siswa menjawab pertanyaan guru 11. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait jawaban yang diberikan siswa. 12. Siswa mengerjakan dengan teliti soal yang diberikan oleh guru	
Penutup	1. Guru meminta kepada siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a 3. Guru menutup kelas dengan mengucapkan salam	1. Siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Ketua kelas memimpin do'a 3. Siswa menjawab salam dari guru	10 Menit

Padangsidempuan, 2024
Peneliti

Intan Sarqawi
NIM. 2020500073

Mulia Nasution, M.Pd.
NIP.19810417201421002

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

SIKLUS I PERTEMUAN I

Sekolah	: MIN 3 Padangsidempuan
Kelas/Semester	: 5 (Lima) / 2 (dua)
Mata Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi	: Perubahan Wujud Benda
Alokasi waktu	: 2 × 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan perubahan wujud benda mengembun dan menguap 3.7.2 Memberikan contoh perubahan wujud benda mengembun dan menguap
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Mempersentasikan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

C. Tujuan Pembelajaran

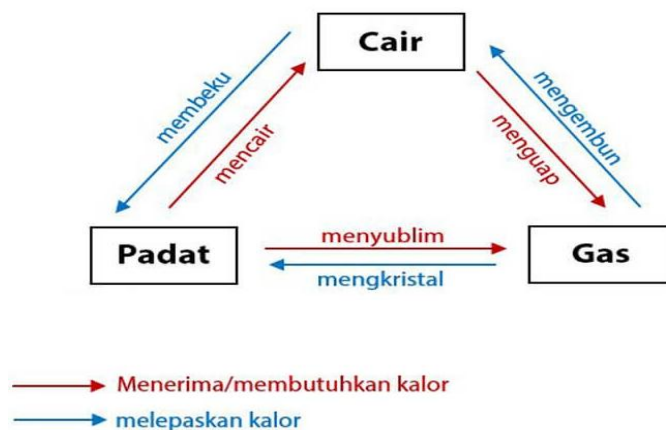
1. Dengan menggali informasi tentang perubahan wujud benda, siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai perubahan wujud benda dengan benar.
2. Dengan kerja kelompok, siswa mampu bekerja sama untuk mencari informasi terkait perubahan wujud benda dan jenis-jenisnya secara baik dan benar.

D. Materi Pembelajaran

Perubahan Wujud Benda

1. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Dalam buku “Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI dan yang sederajat kelas V”, Reza dan Prista mengemukakan bahwa benda dapat berubah dari wujud satu ke wujud lain. Perubahan wujud itu ada yang dapat kembali ke wujud asal, namun ada pula yang tidak dapat kembali ke wujud asal. Benda padat, cair, maupun gas dapat mengalami suatu perubahan wujud. Perubahan wujud dapat terjadi apabila benda dipanaskan atau didinginkan dengan suhu tertentu.



2. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

- a) Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Contoh: peristiwa melelehnya es batu di ruangan terbuka atau melelehnya lilin padat jika terkena api.

- b) Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Contoh: membekunya air jika dimasukkan ke dalam lemari pendingin.
- c) Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Contoh: menguapnya air ketika dipanaskan sampai mencapai titik didihnya.
- d) Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Contoh: bintik-bintik air di bagian atas tutup gelas ketika suhu air teh menjadi dingin atau udara pagi yang berubah menjadi butiran embun di atas dedaunan.
- e) Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Contoh: kamfer atau kapur barus yang diletakkan di lemari pakaian, lama-kelamaan akan habis karena berubah menjadi gas.
- f) Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi padat. Contoh: terbentuknya salju dari kumpulan titik-titik air atau lubang knalpot menjadi hitam dan mengering karena gas CO₂ yang dikeluarkan menjadi gas.

E. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

- 1. Model : *Teams Game Tournament*
- 2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

F. Media, Alat Pembelajaran dan Sumber Belajar

- 1. Media dan Alat Pembelajaran:
 - a. Gambar
 - b. Spidol
 - c. Papan Tulis
 - d. Penghapus
- 2. Sumber Belajar:
 - a. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa 2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya yang diikuti seluruh siswa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 5. Apersepsi : memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya: - Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan wujud benda mengembun dan menguap ? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian). - Dialnjutkan dengan contoh benda cair dan gas.	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa paling awal datang memimpin do'a belajar yang dibacakan seluruh siswa dan guru. 3. Seluruh siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Siswa mendengarkan penjelasan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Seluruh siswa menjawab dan serentak mengatakan "Baik Bu", pada saat nama siswa di panggil siswa menunjuk tangan 5. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	10 Menit

	Presentasi Kelas 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Inti	1. Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda 2. Guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas 3. Guru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang sering terjadi di lingkungan sekitar siswa. Team 4. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis) Games 5. Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran 6. Guru menyampaikan aturan permainan 7. Guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan kelompok lain dan	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud benda 2. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. 3. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru 4. Siswa duduk sesuai teman kelompok yang udah ditentukan 5. Siswa saling bekerja sama agar saling memahami materi pelajaran yang udah dijelaskan guru 6. Siswa mendengarkan peraturan-peraturan yang disampaikan oleh guru. 7. Salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan	50 Menit

	memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Tournament 8. Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game Penghargaan Kelompok 9. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai <i>finish</i> terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan Penghargaan 10. Guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan 11. Guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar 12. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.	yang sesuai dengan nomor. - Siswa secara bergantian untuk mewakili kelompoknya bertanding dengan anggota kelompok lain 8. Masing-masing kelompok berlomba untuk mengumpulkan skor terbanyak dan mencapai <i>finish</i> 9. Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru 10. Siswa menjawab pertanyaan guru 11. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait jawaban yang diberikan siswa. 12. Siswa mengerjakan dengan teliti soal yang diberikan oleh guru	
Penutup	1. Guru meminta kepada siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a	1. Siswa memberikan kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Ketua kelas memimpin do'a	10 Menit

	3. Guru menutup kelas dengan mengucapkan salam	3. Siswa menjawab salam dari guru	
--	--	-----------------------------------	--

Guru Kelas

Padangsidempuan, 2024
Peneliti

Linda Erawati Siregar, S.Pd
NIP.

Intan Sarqawi
NIM. 2020500073

Kepala Sekolah

Mulia Nasution, M.Pd.
NIP.19810417201421002

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

SIKLUS I PERTEMUAN I

Sekolah	: MIN 3 Padangsidempuan
Kelas/Semester	: 5 (Lima) / 2 (dua)
Mata Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi	: Perubahan Wujud Benda
Alokasi waktu	: 2 × 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan perubahan wujud benda menyublim dan mengkristal 3.7.2 Memberikan contoh perubahan wujud benda menyublim dan mengkristal
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Mempersentasikan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

C. Tujuan Pembelajaran

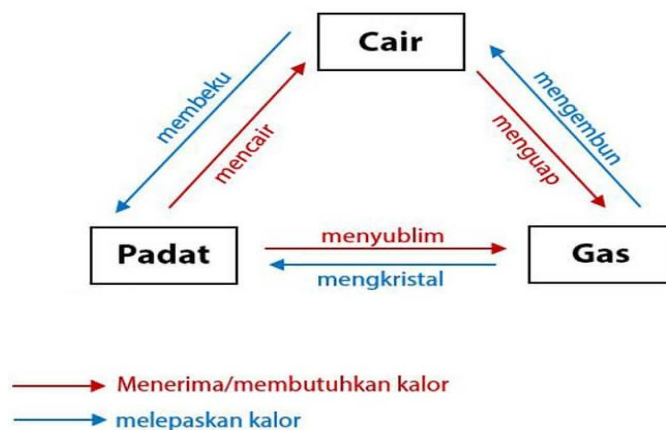
1. Dengan menggali informasi tentang perubahan wujud benda ,siswa dapat mengidentifikasi informasi mengenai perubahan wujud benda dengan benar.
2. Dengan kerja kelompok, siswa mampu bekerja sama untuk mencari informasi terkait perubahan wujud benda dan jenis-jenisnya secara baik dan benar.

D. Materi Pembelajaran

Perubahan Wujud Benda

1. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Dalam buku “Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI dan yang sederajat kelas V”, Reza dan Prista mengemukakan bahwa benda dapat berubah dari wujud satu ke wujud lain. Perubahan wujud itu ada yang dapat kembali ke wujud asal, namun ada pula yang tidak dapat kembali ke wujud asal. Benda padat, cair, maupun gas dapat mengalami suatu perubahan wujud. Perubahan wujud dapat terjadi apabila benda dipanaskan atau didinginkan dengan suhu tertentu.



2. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

- a) Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Contoh: peristiwa melelehnya es batu di ruangan terbuka atau melelehnya lilin padat jika terkena api.

- b) Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Contoh: membekunya air jika dimasukkan ke dalam lemari pendingin.
- c) Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Contoh: menguapnya air ketika dipanaskan sampai mencapai titik didihnya.
- d) Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Contoh: bintik-bintik air di bagian atas tutup gelas ketika suhu air teh menjadi dingin atau udara pagi yang berubah menjadi butiran embun di atas dedaunan.
- e) Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Contoh: kamfer atau kapur barus yang diletakkan di lemari pakaian, lama-kelamaan akan habis karena berubah menjadi gas.
- f) Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi padat. Contoh: terbentuknya salju dari kumpulan titik-titik air atau lubang knalpot menjadi hitam dan mengering karena gas CO₂ yang dikeluarkan menjadi gas.

E. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

- 1. Model : *Teams Game Tournament*
- 2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

F. Media, Alat Pembelajaran dan Sumber Belajar

- 1. Media dan Alat Pembelajaran:
 - a. Gambar
 - b. Spidol
 - c. Papan Tulis
 - d. Penghapus
- 2. Sumber Belajar:
 - a. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa 2. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Guru meminta kepada ketua kelas maju kedepan menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya yang diikuti seluruh siswa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 5. Apersepsi : memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan untuk membangun pemahaman siswa, misalnya: - Siapa yang dapat memberikan contoh perubahan wujud benda menyublim dan mengkristal ? (meminta siswa angkat tangan dan menjawab secara bergantian). - Dialanjutkan dengan contoh benda padat dan gas.	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa paling awal datang memimpin do'a belajar yang dibacakan seluruh siswa dan guru. 3. Seluruh siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Siswa mendengarkan penjelasan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 4. Seluruh siswa menjawab dan serentak mengatakan "Baik Bu", pada saat nama siswa di panggil siswa menunjuk tangan 5. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	10 Menit

	Presentasi Kelas 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu tentang perubahan wujud benda.	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Inti	1. Guru memberi pengantar tentang materi perubahan wujud benda 2. Guru meminta siswa memperhatikan benda yang ada di dalam kelas 3. Guru menjelaskan sifat benda, pengertian perubahan wujud benda dan memberikan contoh perubahan wujud benda yang sering terjadi di lingkungan sekitar siswa. Team 4. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok terdiri dari 4 - 5 siswa secara heterogen baik jenis kelamin atau akademis) Games 5. Guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pembelajaran 6. Guru menyampaikan aturan permainan 7. Guru meminta salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang perubahan wujud benda 2. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. 3. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru 4. Siswa duduk sesuai teman kelompok yang udah ditentukan 5. Siswa saling bekerja sama agar saling memahami materi pelajaran yang udah dijelaskan guru 6. Siswa mendengarkan peraturan-peraturan yang disampaikan oleh guru. 7. Salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk memilih kartu	50 Menit

	kelompok lain dan memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Tournament 8. Guru memerhatikan kegiatan berlangsungnya game Penghargaan Kelompok 9. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang sampai <i>finish</i> terlebih dahulu dan mendapat skor terbanyak diberikan Penghargaan 10. Guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang disajikan 11. Guru menjelaskan jawaban yang benar jika jawaban yang diberikan oleh peserta didik kurang tepat dan memberikan penguatan jika jawaban peserta didik benar 12. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru dengan teliti.	bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor. - Siswa secara bergantian untuk mewakili kelompoknya bertanding dengan anggota kelompok lain 8. Masing-masing kelompok berlomba untuk mengumpulkan skor terbanyak dan mencapai <i>finish</i> 9. Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru 10. Siswa menjawab pertanyaan guru 11. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait jawaban yang diberikan siswa 12. Siswa mengerjakan dengan teliti soal yang diberikan oleh guru	
--	---	---	--

Lampiran 5

LEMBAR KISI-KISI TES KOGNITIF DAN KUNCI JAWABAN

Sekolah : MIN 3 PADAGSIDIMPUAN
Kelas/Semester : V/II
Mata pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
Materi :Perubahan Wujud Benda

Petunjuk Soal:

Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban, A, B, C, atau, D yang kamu anggap benar.

No	KD/Materi	Indikator Soal	Level Kognitif (C1-C6)	Butir Soal	Komentar/Tanggapan
1.	3.5.1.Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	C1 (Mengingat)	Benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya menjadi... A. Padat, cair dan uap B. Cair, es dan keras C. Padat, cair dan gas D. Keras, lunak dan sangat keras Kunci Jawaban : C	
2.	3.5.1Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengidentifikasi kasi macam-macam perubahan wujud benda	C1 (Mengingat)	Benda cair menekan ke arah... A. Arah atas B. Arah bawah C. Segala arah D. Arah cahaya Jawaban:C	
3.	3.5.1 Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengidentifikasi kasi wujud benda padat, cair dan gas memiliki sifat tertentu	C1 (Mengingat)	Proses perubahan langsung dari zat padat menjadi gas disebut... A. Kondensesai B. Penguapan C. Sublimasi D. Mencair Kunci Jawaban: C	
4.	3.5.1Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengiden-tifikasi macam-macam perubahan wujud benda	C1 (Mengingat)	Es batu yang ditambahkan minuman sirup mengalami perubahan wujud... A. Benda cair menjadi gas B. Benda padat menjadi cair C. Benda padat menjadi gas D. Benda cair menjadi padat	

				Kunci Jawaban:B	
5.	3.5.2.Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menyebutkan contoh benda cair.	C1 (Mengingat)	Berikut ini adalah contoh benda cair, kecuali... A. kecap B. Minyak C. Air D. Donat Kunci Jawaban : D	
6.	3.5.2 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengidentifikasi kasi macam-macam perubahan wujud benda	C1 (Mengingat)	Berikut adalah benda yang menguap ketika dipanaskan, kecuali... A. Air B. Susu C. Minyak D. Tanah Jawabann:D	
7.	3.5.2 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengidentifikasi kasi macam-macam perubahan wujud benda	C1 (Mengingat)	Menurut wujudnya benda dibedakan menjadi... A. 2 B. 3 C. 4 D. 5 Kunci Jawaban:B	
8.	3.5.2 Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya	Menyebutkan benda-benda yang dapat menguap	C1 (Mengingat)	Benda-benda dibawah ini yang dapat menguap ketika terkena sinar matahari adalah... A. Tanah, pasir, dan batu B. Emas, perak dan perunggu C. Air, sirup dan susu D. Besi, seng dan aluminium Kunci Jawaban:C	
9.	3.5.3.Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasar-kan sifatnya.	Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	C1 (Mengingat)	Berikut yang tidak berubah bentuk dan volumenya ketika dipindahkan adalah... A. Benda padat B. Benda uap C. Benda gas D. Benda cair Kunci Jawaban : A	
10.	3.5.3 Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasarkan	Mengiden-tifikasi macam	C1 (Mengingat)	Mengembun adalah proses perubahan benda... A. Padat menjadi gas	

	sifatnya.	perubahan wujud benda		B. Padat menjadi cair C. Gas menjadi padat D. Gas menjadi cair Jawabannya:D	
11.	3.5.3 Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya	Menyebutkan sifat dari benda cair	C1 (Mengingat)	Benda cair mempunyai ciri khusus yaitu dapat... A. Berubah menempati ruang B. Memadat jika dipanaskan C. Mencair jika dibekukan D. Berubah massanya Kunci Jawaban: A	
12.	3.5.4 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengidentifikasi macam-macam perubahan wujud benda	C1 (Mengingat)	Benda-benda dibawah ini yang dapat menguap ketika terkena sinar matahari adalah... A. Tanah, pasir, dan batu B. Emas, perak, dan susu C. Air, sirup dan susu D. Besi, seng dan aluminium Jawabannya:C	
13.	3.5.1 Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya	Menjabarkan definisi perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya	C2 (Memahami)	Balon yang ditiup terus lama kelamaan akan meletus karena benda gas memiliki... A. Gaya gravitasi B. Massa yang berat C. Gaya pegas D. Tekanan Jawaban:D	
14.	3.5.1 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menjabarkan definisi perubahan wujud benda gas	C2 (Memahami)	Benda yang tidak dapat kita lihat, tetapi dapat kita rasakan biasanya merupakan sifat dari benda... A. Padat B. Cair C. Gas D. Padat dan gas Kunci Jawaban:C	
15.	3.5.1 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengidentifikasi wujud benda padat, cair dan gas	C2 (Memahami)	Jika sebuah besi di panaskan dengan api, maka suhu yang dimiliki oleh besi tersebut akan berubah menjadi...	

		memiliki sifat tertentu		A. Menjadi dingin B. Tidak ada perubahan C. Berubah menjadi panas D. Meleleh Jawaban:D	
16.	3.5.2 Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya	Menjabarkan definisi perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya	C2 (Memahami)	Perubahan wujud benda yang terjadi pada pemanasan air secara terus-menerus sampai habis adalah... A. Gas ke cair B. Cair ke cair C. Cair ke gas D. Cair ke padat Jawaban:A	
17.	3.5.2 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Mengidentifikasi wujud benda padat, cair dan gas memiliki sifat tertentu	C2 (Memahami)	Susu-Es batu- Asap Secara berurutan benda-benda diatas adalah... A. Cair-cair-gas B. Cair-padat-gas C. Air-cair-uap D. Padat-cair-gas Jawaban:B	
18.	3.5.2 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menjabarkan definisi bentuk perubahan wujud benda menguap	C2 (Memahami)	Ketika tangan kita ditetesi dengan spritus, maka tangan kita akan terasa dingin. Hal ini mengalami bentuk perubahan wujud benda yaitu... A. Membeku menerima kalor B. Menguap, memerlukan kalor C. Mencair ,memerlukan kalor D. Mencair, melepaskan kalor Jawaban:B	
19.	3.5.4 Menganalisis perubahan wujud benda di sekitar kita.	Menjabarkan definisi perubahan wujud benda.	C2 (Memahami)	Kamper atau kapur barus didalam lemari semakin lama semakin habis. Hal itu menunjukkan perubahan wujud benda dari... A. Padat menjadi cair B. Air menjadi gas C. Padat menjadi uap	

				D. Padat menjadi gas Kunci Jawaban : D	
20.	3.5.5.Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menjabarkan definisi perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	C2 (Memahami)	Berikut adalah benda yang dapat menguap ketika dipanaskan, kecuali... A. Air B. Susu C. Minyak D. Tanah Kunci Jawaban : D	
21.	3.5.1.Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menentukan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya. .	C3 (Menerapkan)	Kayu yang sering digunakan untuk membuat berbagai perabotan rumah tangga karena mempunyai sifat... A. Keras dan kedap air B. Keras dan mudah dibentuk C. Mudah dibentuk dan ringan D. Ringan dan sulit lapuk Kunci Jawaban : B	
22.	3.5.1Menjelaskan perubahan wujud benda berdasar sifatnya..	Menentukan sifat dari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	C3 (Menerapkan)	Peralatan dapur banyak yang menggunakan logam karena... A. Sifatnya yang keras dan tahan lama B. Sifatnya lunak dan ringan C. Sifatnya yang tahan panas dan ringan D. Sifatnya elastis dan tahan panas Kunci Jawaban : A	
23.	3.5.2.Menyebutkan perubahan wujud benda berdasar sifatnya.	Menentukan sifat-sifat dari perubahan wujud benda.	C3 (Menerapkan)	Benda yang mempunyai sifat ringan dan kedap air adalah... A. Besi B. Logam C. Plastik D. Kain Kunci Jawaban : D	
24.	3.5.1Menjelaskan perubahan wujud benda berdasar sifatnya..	Menentukan sifat dari perubahan wujud benda dalam	C3 (Menerapkan)	Mula-mula Andi menuangkan air panas sebanyak 2 liter ke dalam ember kemudian Andi mencampurkan air panas	

		kehidupan sehari-hari.		tersebut dengan 1 liter air dingin . Maka suhu yang dihasilkan adalah... A. Akan menjadi lebih panas B. Panasnya berkurang C. Tidak ada perubahan suhu D. Air menjadi sangat dingin Jawaban:B	
25.	3.5.1.Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menganalisis jus jeruk yang dimasukkan ke dalam kulkas.	C4 (Menganalisis)	Mila memasukkan jus jeruknya ke dalam kulkas. Setelah beberapa jam ia ingin mengambil jus jeruknya lagi. Ternyata jus jeruknya sudah mengeras menjadi es. Peristiwa ini adalah contoh perubahan wujud benda, yaitu... A. Mengeras B. Menguap C. Menyublim D. Membeku Kunci Jawaban : D	
26.	3.5.1 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menganalisis es krim yang diminum ketika cuaca panas.	C4 (Menganalisis)	Banu membeli es krim karena cuaca sedang panas. Kemudian Banu meminumnya diluar ruangan. Es krim tersebut akan mengalami... A. Membeku B. Mencair C. Menguap D. Menyublim Kunci Jawaban : B	
27.	3.5.2.Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Memeriksa isian yang tepat tentang perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	C4 (Menganalisis)	Avinda membeli es teh pada waktu istirahat disekolah. Ternyata lama-kelamaan air di dalam gelas menjadi bertambah dan es batu di dalam gelas menjadi berkurang. Peristiwa yang terjadi pada es teh adalah... A. Membeku B. Mencair	

				C. Menyublim D. Mengembun Kunci Jawaban : B	
28.	3.5.2 Menyebutkan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya .	Menganalisis definisi perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan peristiwa berikut: 1. Munculnya titik air dibagian luar gelas diisi air es. 2. Menjemur pakaian di bawah terik matahari. 3. Meletakkan bensin di tempat terbuka. Berikut peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menguap adalah... A. 1 dan 2 B. 2 dan 3 C. 3 D. Semua benar Kunci Jawaban : B	
29.	3.5.3 Menjelaskan sifat dari perubahan wujud benda.	Menganalisis perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan peristiwa berikut: 1. Memasukkan air ke dalam freezer. 2. Memanaskan lilin untuk pembuatan batik 3. Pembuatan agar-agar. Berikut peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda padat adalah... A. 1 B. 2 dan 3 C. 3 D. 1 dan 3 Kunci Jawaban : D	
30.	3.5.3 .Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menganalisis kapur barus yang diletakkan dalam kamar mandi.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan peristiwa berikut: 1. Sumbu pada lilin yang dibakar lama-kelamaan akan semakin pendek. 2. Jus jeruk yang diletakkan dalam kulkas 3. Kapur barus yang diletakkan dalam kamar mandi, akan mengecil	

				dan hilang. Peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menyublim adalah... A. 3 B. 1 dan 2 C. 1 dan 3 D. 2 dan 3 Kunci Jawaban : C	
31.	3.5.3 Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Membuat hipotesis sifat-sifat perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	C4 (Menganalisis)	Naila bersama teman-temannya sedang membuat agar-agar untuk para tamu. Ketika dimasukkan dalam wadah, agar-agar masih berbentuk cairan. Akan tetapi setelah beberapa menit agar-agar tersebut berubah menjadi kaku dan memiliki bentuk yang sama seperti wadahnya. Peristiwa yang terjadi pada pembuatan agar-agar ini adalah... A. Mencair B. Menguap C. Melebur D. Membeku Kunci Jawaban : D	
32.	3.5.4. Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menganalisis perubahan gas menjadi cair.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan pernyataan di bawah ini! 1. Air mendidih ketika dipanaskan 2. Harum parfum yang lama-kelamaan akan menghilang 3. Embun yang turun di pagi hari A. 1 dan 2 B. 2 C. 2 dan 3 D. 3 Kunci Jawaban : A	
33.	3.5.4. Menjelaskan perubahan wujud benda berdasarkan	Memeriksa isian yang tepat tentang perubahan	C4 (Mengevaluasi)	Perhatikan peristiwa berikut: 1. Bensin yang dibiarkan ditempat terbuka akan	

	sifatnya.	wujud benda berdasarkan sifatnya.		habis 2. Meletakkan es batu dalam gelas maka gelas akan basah 3. Terbentuknya salju dari partikel uap air yang mendingin di atmosfer Peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda mengkristal adalah... A. 1 B. 3 C. 1 dan 2 D. 2 dan 3 Kunci Jawaban : B	
34.	3.5.5.Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Merancang perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya yang benar pada peristiwa hujan.	C4 (Menganalisis)	Pada sore hari langit tampak mendung. Beberapa menit kemudian turunlah hujan. Proses perubahan wujud benda peristiwa hujan yaitu... A. Awan (padat) menjadi hujan (cair) B. Awan (gas) menjadi hujan (cair) C. Awan (cair) menjadi hujan (gas) D. Awan (padat) menjadi hujan (cair) Kunci Jawaban : B	
35.	3.5.1.Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menemukan percobaan pada peristiwa lilin yang dipanaskan.	C4 (Menganalisis)	Banu, Indah, Tono dan Chantika melakukan suatu percobaan. Mereka meletakkan masing-masing 1 buah lilin pada 2 pemanas yang berbeda. Pemanas yang satu nyalah apinya lebih besar dibandingkan pemanas lain. Percobaan tersebut dilakukan untuk menunjukkan bahwa... A. Volumnya benda tetap meski kalor yang diterima berbeda B. Semakin besar kalor yang diterima, semakin	

				cepat mencair C. Semakin kecil kalor yang diterima, semakin cepat mencair D. Volume benda berubah tergantung kalor yang diterima Kunci Jawaban : B	
36.	3.5.2.Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menemukan percobaan pada peristiwa perubahan suhu karena kalor.	C4 (Menganalisis)	Berikut merupakan contoh aktivitas sehari-hari: 1) Saat memasak air yang dingin berubah menjadi panas 2) Setelah berolahraga tubuh menjadi berkeringat 3) Sendok menjadi panas saat digunakan mengaduk kopi 4) Besi yang dibakar akan menjadi panas 5) Makan ketika lapar Berdasarkan contoh diatas, yang bukan merupakan peristiwa perubahan suhu karena kalor adalah... A. 1, 2 dan 3 B. 2 dan 4 C. 3, 4 dan 5 D. 5 saja Jawaban:D	
37.	3.5.3.Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menemukan percobaan pada peristiwa perubahan wujud benda membeku	C4 (Menganalisis)	Berikut adalah tahapan percobaan perubahan wujud benda membeku. 1)ambillah 1 buah gelas 2)masukkan gelas yang sudah di isi dengan air ke dalam kulkas 3)diamkan beberapa menit 4)kemudian tuangkan air ke dalam gelas secukupnya 5)air menjadi padat Urutan yang tepat dalam tahap percobaan perubahan wujud benda membeku adalah... A. 1-2-3-4-5	

				B. 3-5-2-4-5 C. 2-1-4-5-3 D. 1-4-2-3-5 Jawaban:D	
38.	3.5.4.Menjelas-kan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menemukan percobaan pada peristiwa perubahan wujud benda menguap	C4 (Menganalisis)	Berikut adalah tahapan percobaan wujud benda menguap: 1)Letakkan panic diatas kompor 2)kemudian tunggu beberapa menit 3)tuangkan air ke dalam panic 4)selanjutnya hidupkan kompor 5)ambillah sebuah panic 6)air menjadi panas dan menguap Urutan yang tepat dalam tahap percobaan perubahan wujud benda menguap adalah... A. 1-2-3-4-5-6 B. 4-3-2-5-6-1 C. 3-1-4-6-5-2 D. 5-3-1-4-2-6 Jawaban:D	
39.	3.5.2 Menyebut-kan perubahan wujud benda berdasarkan sifatnya.	Menganalisis perubahan wujud benda berdsarkan sifatnya.	C4 (Menganalisis)	Perhatikan peristiwa berikut: 1. Dina menghembuskan nafas ke cermin, maka akan nada titik air 2. Menjemur pakaian pada siang hari. 3. Meletakkan kapur barus di dalam lemari Peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menguap adalah... A. 1 dan 2 B. 1 C. 2 dan 3 D. 3 Kunci Jawaban : A	
40.	3.5.3 .Menjelas-kan perubahan wujud	Menganalisis kapur barus	C4 (Menganalisis)	Perhatikan peristiwa berikut:	

	benda berdasarkan sifatnya.	yang diletakkan dalam kamar mandi.		4. Sumbu pada lilin yang dibakar lama-kelamaan akan semakin pendek. 5. Jus jeruk yang diletakkan dalam kulkas 6. Kapur barus yang diletakkan dalam kamar mandi, akan mengecil dan hilang. Peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menyublim adalah... E. 3 F. 1 dan 2 G. 1 dan 3 H. 2 dan 3 Kunci Jawaban : C	
--	-----------------------------	------------------------------------	--	---	--

Lampiran 6

Soal Tes Pra Siklus

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya menjadi...
E. Padat, cair dan uap C. Padat, cair dan gas
F. Cair, es dan keras D. Keras, lunak dan sangat keras
2. Amitilah gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan contoh perubahan wujud benda...

- | | |
|--------------|----------------|
| A. Mencair | C. Mengkristal |
| B. Mengembun | D. Membeku |
3. Perhatikan peristiwa berikut:
 4. Memasukkan air ke dalam freezer.
 5. Memanaskan lilin untuk pembuatan batik
 6. Pembuatan agar-agar.Berikut peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda padat adalah...

E. 1	C. 3
F. 2 dan 3	D. 1 dan 3
 4. Pada sore hari langit tampak mendung. Beberapa menit kemudian turunlah hujan. Proses perubahan wujud benda peristiwa hujan yaitu...

E. Awan (padat) menjadi hujan (cair)	C. Awan (cair) menjadi hujan (gas)
F. Awan (gas) menjadi hujan (cair)	D. Awan (padat) menjadi hujan (cair)
 5. Es batu yang ditambahkan minuman sirup mengalami perubahan wujud...

E. Benda cair menjadi gas	C. Benda padat menjadi gas
F. Benda padat menjadi cair	D. Benda cair menjadi padat
 6. Benda yang tidak dapat kita lihat, tetapi dapat kita rasakan biasanya merupakan sifat dari benda...

E. Padat	C. Gas
F. Cair	D. Padat dan gas

- | | |
|---|--|
| <p>A.</p>  | <p>B.</p>  |
| <p>C.</p>  | <p>D.</p>  |

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

Lampiran 7

Soal Tes Siklus I Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya menjadi...

- | | |
|------------------------|----------------------------------|
| A. Padat, cair dan uap | C. Padat, cair dan gas |
| B. Cair, es dan keras | D. Keras, lunak dan sangat keras |

2. Berikut ini adalah contoh benda cair, kecuali...

- | | |
|--------------|---------|
| A. Agar-agar | C. Air |
| B. Minyak | D. Susu |

3. Perhatikan peristiwa berikut:

- 7. Memasukkan air ke dalam freezer.
- 8. Memanaskan lilin untuk pembuatan batik
- 9. Pembuatan agar-agar.

Berikut peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda padat adalah...

- | | |
|------------|------------|
| G. 1 | C. 3 |
| H. 2 dan 3 | D. 1 dan 3 |

10. Mula-mula Andi menuangkan air panas sebanyak 2 liter ke dalam ember kemudian Andi mencampurkan air panas tersebut dengan 1 liter air dingin . Maka suhu yang dihasilkan adalah...

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| A. Akan menjadi lebih panas | C. Tidak ada perubahan suhu |
| B. Panasnya berkurang | D. Air menjadi sangat dingin |

11. Banu membeli es krim karena cuaca sedang panas. Kemudian Banu meminumnya diluar ruangan. Es krim tersebut akan mengalami...

- | | |
|------------|--------------|
| A. Membeku | C. Menguap |
| B. Mencair | D. Menyublim |

12. Es batu yang ditambahkan minuman sirup mengalami perubahan wujud...
- G. Benda cair menjadi gas C. Benda padat menjadi gas
H. Benda padat menjadi cair D. Benda cair menjadi padat
13. Benda yang tidak dapat kita lihat, tetapi dapat kita rasakan biasanya merupakan sifat dari benda...
- G. Padat C. Gas
H. Cair D. Padat dan gas
14. Avinda membeli es teh pada waktu istirahat disekolah. Ternyata lama-kelamaan air di dalam gelas menjadi bertambah dan es batu di dalam gelas menjadi berkurang. Peristiwa yang terjadi pada es teh adalah...
- G. Membeku C. Menyublim
H. Mencair D. Mengembun
15. Peralatan dapur banyak yang menggunakan logam karena...
- E. Sifatnya yang keras dan tahan lama C. Sifatnya yang tahan panas dan ringan
F. Sifatnya lunak dan ringan D. Sifatnya elastis dan tahan panas
16. Susu-Es batu- Asap
- Secara berurutan benda-benda diatas adalah...
- E. Cair-cair-gas C. Air-cair-uap
F. Air-cair-uap D. Padat-cair-gas

Lampiran 8

Soal Tes Siklus I Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Kamper atau kapur barus didalam lemari semakin lama semakin habis. Hal itu menunjukkan perubahan wujud benda dari...
 - A. Padat menjadi cair
 - B. Air menjadi gas
 - C. Padat menjadi uap
 - D. Padat menjadi gas
2. Benda cair mempunyai ciri khusus yaitu dapat...
 - E. Berubah menempati ruang
 - F. Memadat jika dipanaskan
 - C. Mencair jika dibekukan
 - D. Berubah massanya
3. Perubahan wujud benda yang terjadi pada pemanasan air secara terus-menerus sampai habis adalah...
 - E. Gas ke cair
 - F. Cair ke cair
 - C. Cair ke gas
 - D. Cair ke padat
4. Perhatikan peristiwa berikut:
 4. Dina menghembuskan nafas ke cermin, maka akan noda titik air
 5. Menjemur pakaian pada siang hari.
 6. Meletakkan kapur barus di dalam lemariPeristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menguap adalah...
 - E. 1 dan 2
 - F. 1
 - C. 2 dan 3
 - D. 3
5. Avinda membeli es teh pada waktu istirahat disekolah. Ternyata lama-kelamaan air di dalam gelas menjadi bertambah dan es batu di dalam gelas menjadi berkurang. Peristiwa yang terjadi pada es teh adalah...
 - A. Membeku
 - C. Menyublim

B. Mencair

D. Mengembun

6. Naila bersama teman-temannya sedang membuat agar-agar untuk para tamu. Ketika dimasukkan dalam wadah, agar-agar masih berbentuk cairan. Akan tetapi setelah beberapa menit agar-agar tersebut berubah menjadi kaku dan memiliki bentuk yang sama seperti wadahnya. Peristiwa yang terjadi pada pembuatan agar-agar ini adalah...

E. Mencair

C. Melebur

F. Menguap

D. Membeku

7. Berikut adalah tahapan percobaan perubahan wujud benda membeku.

- 1) ambillah 1 buah gelas
- 2) masukkan gelas yang sudah di isi dengan air ke dalam kulkas
- 3) diamkan beberapa menit
- 4) kemudian tuangkan air ke dalam gelas secukupnya
- 5) air menjadi padat

Urutan yang tepat dalam tahap percobaan perubahan wujud benda membeku adalah...

E. 1-2-3-4-5

C. 2-1-4-5-3

F. 3-5-2-4-5

D. 1-4-2-3-5

8. Berikut adalah tahapan percobaan wujud benda menguap:

- 1) Letakkan panci diatas kompor
- 2) kemudian tunggu beberapa menit
- 3) tuangkan air ke dalam panci
- 4) selanjutnya hidupkan kompor
- 5) ambillah sebuah panci
- 6) air menjadi panas dan menguap

Urutan yang tepat dalam tahap percobaan perubahan wujud benda menguap adalah...

E. 1-2-3-4-5-6

C. 3-1-4-6-5-2

F. 4-3-2-5-6-1

D. 5-3-1-4-2-6

9. Berikut yang tidak berubah bentuk dan volumenya ketika dipindahkan adalah...

E. Benda padat

C. Benda gas

F. Benda uap

D. Benda cair

10. Menurut wujudnya benda dibedakan menjadi...

A. 2

C. 4

B. 3

D. 5

Lampiran 9

Soal Tes Siklus II Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

4. Perhatikan peristiwa berikut:

- 1) Munculnya titik air dibagian luar gelas diisi air es.
- 2) Menjemur pakaian di bawah terik matahari.
- 3) Meletakkan bensin di tempat terbuka.

Berikut peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menguap adalah...

- | | |
|------------|----------------|
| E. 1 dan 2 | C. 3 |
| F. 2 dan 3 | D. Semua Benar |

5. Perhatikan peristiwa berikut:

- 1) Dina menghembuskan nafas ke cermin, maka akan ada titik air
- 2) Menjemur pakaian pada siang hari.
- 3) Meletakkan kapur barus di dalam lemari

Peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menguap adalah...

- | | |
|------------|------------|
| A. 1 dan 2 | C. 2 dan 3 |
| B. 1 | D. 3 |

6. Perhatikan peristiwa berikut:

7. Sumbu pada lilin yang dibakar lama-kelamaan akan semakin pendek.
8. Jus jeruk yang diletakkan dalam kulkas
9. Kapur barus yang diletakkan dalam kamar mandi, akan mengecil dan hilang.

Peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menyublim adalah...

- | | |
|------------|------------|
| I. 3 | C. 1 dan 3 |
| J. 1 dan 2 | D. 2 dan 3 |

7. Banu, Indah, Tono dan Chantika melakukan suatu percobaan. Mereka meletakkan masing-masing 1 buah lilin pada 2 pemanas yang berbeda.

Pemanas yang satu nyalah apinya lebih besar dibandingkan pemanas lain.

Percobaan tersebut dilakukan untuk menunjukkan bahwa...

- E. Volumennya benda tetap meski kalor yang diterima berbeda
- F. Semakin besar kalor yang diterima, semakin cepat mencair
- G. Semakin kecil kalor yang diterima, semakin cepat mencair
- H. Volume benda berubah tergantung kalor yang diterima

8. Amatilah gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan contoh perubahan wujud benda...

- | | |
|--------------|----------------|
| C. Mencair | C. Mengkristal |
| D. Mengembun | D. Membeku |

9. Ketika tangan kita ditetesi dengan spritus, maka tangan kita akan terasa dingin. Hal ini mengalami bentuk perubahan wujud benda yaitu...

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| E. Membeku menerima kalor | C. Mencair ,memerlukan kalor |
| F. Menguap,memerlukan kalor | D. Mencair, melepaskan kalor |

10. Pada sore hari langit tampak mendung. Beberapa menit kemudian turunlah hujan. Proses perubahan wujud benda peristiwa hujan yaitu...

- | | |
|---|------------------------------|
| G. Awan (padat) menjadi hujan (cair) (gas) | C. Awan (cair) menjadi hujan |
| H. Awan (gas) menjadi hujan (cair) hujan (cair) | D. Awan (padat) menjadi |

11. Berikut merupakan contoh aktivitas sehari-hari:

- 6) Saat memasak air yang dingin berubah menjadi panas
- 7) Setelah berolahraga tubuh menjadi berkeringat
- 8) Sendok menjadi panas saat digunakan mengaduk kopi
- 9) Besi yang dibakar akan menjadi panas
- 10) Makan ketika lapar

Berdasarkan contoh diatas, yang bukan merupakan peristiwa perubahan suhu karena kalor adalah...

E. 1, 2 dan 3

C. 3, 4 dan 5

F. 2 dan 4

D. 5 saja

12. Proses perubahan langsung dari zat padat menjadi gas disebut...

I. Membeku

C. Menyublim

J. Menguapan

D. Mencair

13. Yang merupakan peristiwa menyublim....

	F. 
G. 	H. 

Lampiran 10

Soal Tes Siklus II Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

14. Perhatikan peristiwa berikut:

- 1) Munculnya titik air dibagian luar gelas diisi air es.
- 2) Menjemur pakaian di bawah terik matahari.
- 3) Meletakkan bensin di tempat terbuka.

Berikut peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menguap adalah...

- | | |
|------------|----------------|
| G. 1 dan 2 | C. 3 |
| H. 2 dan 3 | D. Semua Benar |

15. Mardiana, Wiwin, Nadia dan Tari melakukan suatu percobaan. Mereka meletakkan masing-masing 1 buah lilin pada 2 pemanas yang berbeda. Pemanas yang satu nyala apinya lebih besar dibandingkan pemanas lain. Percobaan tersebut dilakukan untuk menunjukkan bahwa...

- I. Volumennya benda tetap meski kalor yang diterima berbeda
- J. Semakin besar kalor yang diterima, semakin cepat mencair
- K. Semakin kecil kalor yang diterima, semakin cepat mencair
- L. Volume benda berubah tergantung kalor yang diterima

16. Ketika tangan kita ditetesi dengan spritus, maka tangan kita akan terasa dingin. Hal ini mengalami bentuk perubahan wujud benda yaitu...

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| G. Membeku menerima kalor | C. Mencair ,memerlukan kalor |
| H. Menguap,memerlukan kalor | D. Mencair, melepaskan kalor |

17. Proses perubahan langsung dari zat padat menjadi gas disebut...

- | | |
|--------------|--------------|
| K. Membeku | C. Menyublim |
| L. Menguapan | D. Mencair |

18. Naila bersama teman-temannya sedang membuat agar-agar untuk para tamu. Ketika dimasukkan dalam wadah, agar-agar masih berbentuk cairan. Akan tetapi setelah beberapa menit agar-agar tersebut berubah menjadi kaku dan memiliki bentuk yang sama seperti wadahnya. Peristiwa yang terjadi pada pembuatan agar-agar ini adalah...

- | | |
|------------|------------|
| G. Mencair | C. Melebur |
| H. Menguap | D. Membeku |

19. Perhatikan peristiwa berikut:

7. Dina menghembuskan nafas ke cermin, maka akan ada titik air
8. Menjemur pakaian pada siang hari.

9. Meletakkan kapur barus di dalam lemari

Peristiwa yang mengalami perubahan wujud benda menguap adalah...

G. 1 dan 2

C. 2 dan 3

H. 1

D. 3

20. Proses perubahan langsung dari zat padat menjadi gas disebut...

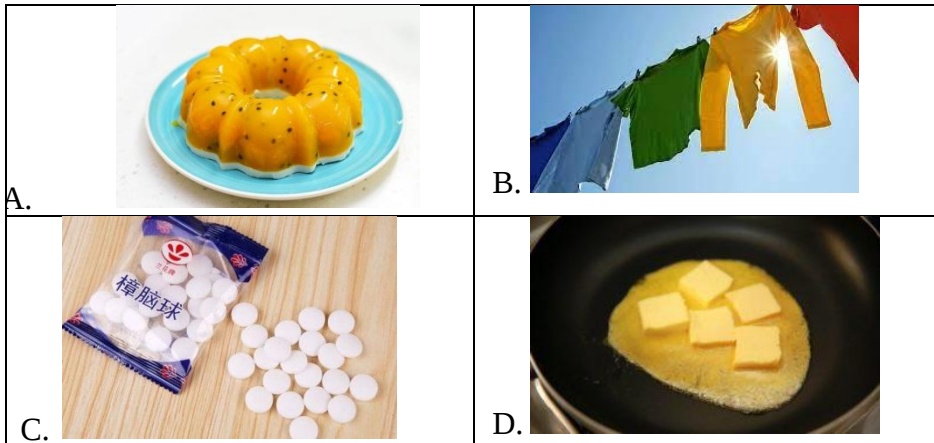
M. Membeku

C. Menyublim

N. Menguapan

D. Mencair

21. Yang merupakan peristiwa mencair....



22. Amatilah gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan contoh perubahan wujud benda...

A. Mencair

C. Mengkristal

B. Mengembun

D. Membeku

23. Proses perubahan langsung dari zat padat menjadi gas disebut...

O. Membeku

C. Menyublim

P. Menguapan

D. Mencair

Lampiran 11

Data Hasil Belajar Siswa Prasiklus

NO	Nama	Nomor Soal										Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AAH	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
2	ARA	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
3	AS	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
4	ASP	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
5	AB	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
6	AF	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60	Tidak Tuntas
7	DN	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
8	FA	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
9	HR	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
10	HS	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
11	KDA	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
12	KAN	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
13	MH	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6	60	Tidak Tuntas
14	NK	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
15	NA	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	RA	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
17	Ra	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
18	RI	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
19	SZ	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
20	SFA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
21	SAK	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
22	SM	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
23	YH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	Tuntas
Jumlah Total Nilai												1.580		
Rata-rata Nilai												69		
Persentase Ketuntasan												34,78%		

Lampiran 12

Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1

NO	Nama	Nomor Soal										Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
2	ARA	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
3	AS	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
4	ASP	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
5	AB	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
6	AF	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
7	DN	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
8	FA	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
9	HR	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
10	HS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
11	KDA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
12	KAN	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	6	60	Tidak Tuntas
13	MH	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	NK	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
15	NA	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	RA	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
17	Ra	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
18	RI	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
19	SZ	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
20	SFA	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
21	SAK	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
22	SM	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5	50	Tidak Tuntas
23	YH	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
Jumlah Total Nilai												1.670		
Rata-rata Nilai												72,60		
Presentase Ketuntasan												39, 13%		

Lampiran 13

Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 2

NO	Nama	Nomor Soal										Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AAH	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
2	ARA	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
3	AS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	Tuntas
4	ASP	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
5	AB	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
6	AF	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
7	DN	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70	Tuntas
8	FA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	Tuntas
9	HR	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
10	HS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	70	Tidak Tuntas
11	KDA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
12	KAN	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
13	MH	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	NK	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
15	NA	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	RA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
17	Ra	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
18	RI	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
19	SZ	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
20	SFA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
21	SAK	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	80	Tidak Tuntas
22	SM	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
23	YH	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
Jumlah Total Nilai												1.730		
Rata-rata Nilai												75,21		
Presentase Ketuntasan												52, 17%		

Lampiran 14

Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

NO	Nama	Nomor Soal										Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AAH	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
2	ARA	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
3	AS	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
4	ASP	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
5	AB	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
6	AF	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	70	Tidak Tuntas
7	DN	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
8	FA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	Tuntas
9	HR	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
10	HS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	70	Tidak Tuntas
11	KDA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
12	KAN	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
13	MH	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	NK	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
15	NA	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
16	RA	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
17	RL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
18	RI	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
19	SZ	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
20	SFA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
21	SAK	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
22	SM	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
23	YH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	80	Tuntas
Jumlah Total Nilai												1.780		
Rata-rata Nilai												77, 39		
Presentase Ketuntasan												69,57%		

Lampiran 15

Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

NO	Nama	Nomor Soal										Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AAH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	80	Tuntas
2	ARA	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70	Tidak Tuntas
3	AS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
4	ASP	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
5	AB	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	Tuntas
6	AF	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
7	DN	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
8	FA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
9	HR	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
10	HS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
11	KDA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
12	KAN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
13	MH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
14	NK	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
15	NA	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	RA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
17	RL	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
18	RI	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
19	SZ	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
20	SFA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
21	SAK	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
22	SM	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7	70	Tidak Tuntas
23	YH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
Jumlah Total Nilai												1.950		
Rata-rata Nilai												84,78		
Presentase Ketuntasan												86,96%		

Lampiran 20

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

NO	Nama	Aspek yang di Amati																					Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
1	AAH	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	11	52.38	Kurang Baik
2	ARA	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	13	61.90	Cukup Baik
3	AS	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	12	57.14	Cukup Baik
4	ASP	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	13	61.90	Cukup Baik
5	AB	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	11	52.38	Kurang Baik
6	AF	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	13	61.90	Cukup Baik
7	DN	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	11	52.38	Kurang Baik
8	FA	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	13	61.90	Cukup Baik
9	HR	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	11	52.38	Kurang Baik
10	HS	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	13	61.90	Cukup Baik
11	KDA	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	11	52.38	Kurang Baik
12	KAN	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	11	52.38	Kurang Baik
13	MH	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	61.90	Cukup Baik
14	NK	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	13	61.90	Cukup Baik
15	NA	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	12	57.14	Cukup Baik
16	RA	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	13	61.90	Cukup Baik
17	RL	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	13	61.90	Cukup Baik
18	RI	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	11	52.38	Kurang Baik
19	SZ	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13	61.90	Cukup Baik
20	SFA	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	11	52.38	Kurang Baik
21	SAK	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	61.90	Cukup Baik
22	SM	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	12	57.14	Cukup Baik
23	YH	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	13	61.90	Cukup Baik
Jumlah Total Nilai																								1,333.33	
Rata-rata Nilai																								57,96	
Kategori																								Cukup Baik	

Keterangan :

Ya 1
Tidak 0

Rentang Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
65-84	Baik
55-64	Cukup Baik
≤ 54	Kurang Baik

Lampiran 21

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

NO	Nama	Aspek yang di Amati																					Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
1	AAH	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	12	57.14	Cukup Baik
2	ARA	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	71.43	Baik
3	AS	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	15	71.43	Baik
4	ASP	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	76.19	Baik
5	AB	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	12	57.14	Cukup Baik
6	AF	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	76.19	Baik
7	DN	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	12	57.14	Cukup Baik
8	FA	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	15	71.43	Baik
9	HR	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	12	57.14	Cukup Baik
10	HS	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14	66.67	Baik
11	KDA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	13	61.90	Cukup Baik
12	KAN	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	12	57.14	Cukup Baik
13	MH	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	76.19	Baik
14	NK	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	13	61.90	Cukup Baik
15	NA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	80.95	Baik
16	RA	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	13	61.90	Cukup Baik
17	RL	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	76.19	Baik
18	RI	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	13	61.90	Cukup Baik
19	SZ	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13	61.90	Cukup Baik
20	SFA	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	12	57.14	Cukup Baik
21	SAK	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	66.67	Baik
22	SM	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	80.95	Baik
23	YH	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	80.95	Baik
Jumlah Total Nilai																								1,547.62	
Rata-rata Nilai																								67	
Kategori																								Baik	

Keterangan :

Ya 1
Tidak 0

Rentang Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
65-84	Baik
55-64	Cukup Baik
≤ 54	Kurang Baik

Lampiran 22

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

NO	Nama	Aspek yang di Amati																					Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
1	AAH	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17	80,95	Baik
2	ARA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	15	71,43	Baik
3	AS	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	15	71,43	Baik
4	ASP	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16	76,19	Baik
5	AB	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	13	61,90	Cukup Baik
6	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	15	71,43	Baik
7	DN	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	16	76,19	Baik
8	FA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	16	76,19	Baik
9	HR	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	80,95	Baik
10	HS	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	13	61,90	Cukup Baik
11	KDA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	16	76,19	Baik
12	KAN	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	76,19	Baik
13	MH	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	13	61,90	Cukup Baik
14	NK	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	76,19	Baik
15	NA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	80,95	Baik
16	RA	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	15	71,43	Baik
17	RL	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	76,19	Baik
18	RI	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	71,43	Baik
19	SZ	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12	57,14	Cukup Baik
20	SFA	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16	76,19	Baik
21	SAK	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15	71,43	Baik
22	SM	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	76,19	Baik
23	YH	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	16	76,19	Baik
Jumlah Total Nilai																							1.676,19		
Rata-rata Nilai																							72,87		
Kategori																							Baik		

Keterangan :

Ya 1
Tidak 0

Rentang Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
65-84	Baik
55-64	Cukup Baik
≤ 54	Kurang Baik

Lampiran 23

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

NO	Nama	Aspek yang di Amati																					Skor	Nilai	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21				
1	AAH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
2	ARA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	90.48	Sangat Baik	
3	AS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
4	ASP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
5	AB	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15	71.43	Baik
6	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	90.48	Sangat Baik	
7	DN	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
8	FA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
9	HR	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
10	HS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	16	76.19	Baik	
11	KDA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
12	KAN	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
13	MH	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
14	NK	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	90.48	Sangat Baik	
15	NA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
16	RA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
17	RL	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
18	RI	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
19	SZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
20	SFA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
21	SAK	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	90.48	Sangat Baik	
22	SM	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	85.71	Sangat Baik	
23	YH	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	90.48	Sangat Baik	
Jumlah Total Nilai																							1,971.43			
Rata-rata Nilai																							85,71			
Kategori																							Sangat Baik			

Keterangan :

Ya 1
Tidak 0

Rentang Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
65-84	Baik
55-64	Cukup Baik
≤ 54	Kurang Baik

Lampiran 24**Data Hasil Belajar Siswa Prasiklus**

NO	Nama	Nilai	Kategori
1	AAH	80	Tuntas
2	ARA	60	Tidak Tuntas
3	AS	70	Tidak Tuntas
4	ASP	60	Tidak Tuntas
5	AB	50	Tidak Tuntas
6	AF	60	Tidak Tuntas
7	DN	80	Tuntas
8	FA	60	Tidak Tuntas
9	HR	70	Tidak Tuntas
10	HS	60	Tidak Tuntas
11	KDA	50	Tidak Tuntas
12	KAN	80	Tuntas
13	MH	60	Tidak Tuntas
14	NK	70	Tidak Tuntas
15	NA	60	Tuntas
16	RA	50	Tidak Tuntas
17	Ra	80	Tuntas
18	RI	70	Tidak Tuntas
19	SZ	40	Tidak Tuntas
20	SFA	60	Tidak Tuntas
21	SAK	60	Tidak Tuntas
22	SM	50	Tidak Tuntas
23	YH	80	Tuntas
Jumlah Total Nilai			1460
Rata-rata Nilai			64,47
Persentase Ketuntasan			21,73%



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 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 3736 /Un.28/E.1/TL.00/06/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

14 Juni 2024

Yth. Kepala MIN 3 Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Intan Sarqawi
NIM : 2020500073
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 "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V di MIN 3 Padangsidempuan**".

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 Ketenagaan



Dr. Hs. Yulianti Syafri Siregar, S.Psi., M.A. |
NIP. 196012242006042001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH IBTIDAIYAH PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA
(PERSIAPAN MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 PADANGSIDIMPUAN)
Jl. Jend. Besar Abdul Haris Nasution Desa Ujung Gurap
Kec. Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun

SURAT KETERANGAN

Nomor : 319 /Mi.Psp.Btn/02.20.16/08/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mulia Nasution M.Pd
NIP : 19810417 201412 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah Persiapan MIN 3 Padangsidimpun

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor B-3736/Un.28/E.1/TL.00/06/2024 Tanggal 14 Juni 2024 tentang Izin Riset Penyelesaian Skripsi dari Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun, menerangkan bahwa:

Nama : Intan Sarqawi
NIM : 202050073
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah melakukan penelitian di sekolah Persiapan MIN 3 Padangsidimpun, Jl. Jend. Besar Abdul Haris Nasution Desa Ujung Gurap Kec. Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun untuk keperluan skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V di MIN 3 Padangsidimpun "

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.



Padangsidimpun, 16 Agustus 2024
Kepala Madrasah

Mulia Nasution, M.Pd
19810417 201412 1 002