

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DAN
SIKAP ILMIAH DI KELAS V SD NEGERI 100601
PINTU PADANG**



Skripsi

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

Oleh

SITI AISYAH LUBIS
NIM. 2120500135

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2025

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DAN
SIKAP ILMIAH DI KELAS V SD NEGERI 100601
PINTU PADANG**



SKRIPSI

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

Oleh :

SITI AISYAH LUBIS

NIM. 2120500135

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DAN
SIKAP ILMIAH DI KELAS V SD NEGERI 100601
PINTU PADANG**



SKRIPSI

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

**Oleh :
SITI AISYAH LUBIS
NIM. 2120500135**

Pembimbing I

**Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 197209202000032002**

Pembimbing II

**Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 199007262022032001**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Siti Aisyah Lubis

Padangsidempuan, 14 Mei 2025
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 Siti Aisyah Lubis yang berjudul "**Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang**" 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 saudari 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. Lely Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II


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

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Aisyah Lubis
NIM : 2120500135
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dan Sikap Ilmiah di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 3 tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 02 Juni 2025

Saya yang Menyatakan,


METERAI
TEMPEL
26C50AMX286792516

Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsisimpuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Aisyah Lubis
NIM : 2120500135
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalti Non eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dan Sikap Ilmiah di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang”**. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada Tanggal: 02 Juni 2025

Saya yang Menyatakan


Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135



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

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Siti Aisyah Lubis
NIM : 2120500135
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang

Ketua

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

Sekretaris

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

Anggota

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

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

Nashran Azizan, M. Pd.
NIPPPK. 19941111 202321 2 040

Ade Suhendra, S. Pd. I., M. Pd.I.
NIP. 19881122 202321 1 017

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : Senin, 02 Juni 2025
Pukul : 08.30 Wib s/d Selesai
Hasil /Nilai : Lulus/ 83 (A)
Indeks Prestasi kumulatif (IPK) : 3.96 (Tiga Koma Sembilan Puluh Enam)
Predikat : Pujian



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

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar
IPA dan Sikap Ilmiah di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang
Nama : Siti Aisyah Lubis
NIM : 2120500135
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

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



Padangsidimpuan, Mei 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

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

ABSTRAK

Nama : Siti Aisyah Lubis
NIM : 2120500135
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sikap ilmiah. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan belum optimal dan masih berpusat pada guru (*Teacher center*). Maka, perlu adanya perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah pada siswa kelas V SDN 100601 Pintu Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *teams games tournament* akan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah pada siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) pada tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi di SDN 100601 Pintu Padang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 100601 Pintu Padang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan angket. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu pada prasiklus rata-rata 47% dan ketuntasan sebesar 25%. Pada siklus I pertemuan I menjadi skor rata-rata siswa 50% dan ketuntasan sebesar 33%. Pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai siswa 68% dan ketuntasan siswa 44%. Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa 78% dan ketuntasan siswa 63%. Sedangkan siklus II pertemuan II rata-rata nilai siswa 89% dan ketuntasan siswa 81%, dan peningkatan sikap ilmiah dibuktikan dari skor rata-rata pre-test sikap ilmiah, yaitu 49,68 % dan dari skor rata-rata post-test yaitu, 79,93%. Peningkatan sikap ilmiah siswa melalui perhitungan N-gain diklasifikasikan masuk kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah di kelas V SDN 100601 Pintu Padang.

Kata Kunci : Hasil Belajar; Sikap Ilmiah; Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*; Ilmu Pengetahuan Alam.

ABSTRACT

Name : Siti Aisyah Lubis
Reg. Number : 2120500135
Thesis Title : *Application of the Teams Games Tournamen Model to Improve Science Learning Outcomes and Scientific Attitudes in Class V of State Elementary School 100601 Pintu Padang*

This research is motivated by the low learning outcomes of students in Natural Science and scientific attitudes. This is because the learning model applied is not optimal and is still centered on the teacher (Teacher Center) and students are less interested in the learning process. Therefore, there needs to be a change in the implementation of learning in the classroom by using the teams games tournament learning model. The formulation of the problem in this study is whether the application of the teams games tournament learning model can improve science learning outcomes and scientific attitudes in grade V students of SDN 100601 Pintu Padang. This study aims to determine the application of the teams games tournament model will be able to improve science learning outcomes and scientific attitudes in grade V students. This type of research is classroom action research (PTK) at the planning, action, observation, and reflection stages at SDN 100601 Pintu Padang. The subjects of this study were grade V students of SDN 100601 Pintu Padang. The data collection instruments used were tests, observations and questionnaires. The results of the study showed that the application of the teams games tournament learning model can improve students' learning outcomes and scientific attitudes. This is evidenced by the increase in the average value and completeness of student learning outcomes, namely in the pre-cycle an average of 47% and completeness of 25% (4 out of 16 students). In cycle I meeting I, the average student score was 50% and completeness was 33% (5 out of 16 students). In cycle I meeting II, the average student score was 68% and student completeness was 44% (7 out of 16 students). In cycle II meeting I, the average student score was 78% and student completeness was 63% (10 out of 15 students). While in cycle II meeting II, the average student score was 89% and student completeness was 81% (13 out of 16 students), and the increase in scientific attitudes was evidenced by the average score of the pre-test of scientific attitudes, which was 49.68% and from the average score of the post-test, which was 79.93%. The increase in participants' scientific attitudes through the N-gain calculation was classified as low. It can be concluded that the implementation of the teams games tournament learning model can improve science learning outcomes and scientific attitudes in class V of SD Negeri 100601 Pintu Padang. For further research, the researcher hopes that the learning process can be improved in order to achieve learning objectives, and the time is extended in the implementation of the teams games tournament learning model.

Keywords: *Learning Outcomes; Scientific Attitude; Teams Games Tournament Learning Model; Natural Sciences.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah terus terucap atas kehadiran Allah SWT serta syukur yang tiada henti atas karunia, taufiq, hidayah, kesehatan serta kesempatan yang telah diberikan Allah SWT kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membawaumat manusia dari kegelapan menuju kemenangan.

Skripsi ini berjudul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang”** disusun sebagai syarat melengkapi tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan motivasi-motovasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Lelya Hilda, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Ibu Misahradarsih, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr.H.Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak-bapak wakil Rektor, serta seluruh Civitas Akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan dan moral sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Maulana Arafat Lubis, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang telah menjadi motivator yang bertanggung jawab dalam

membimbing mahasiswanya selama proses perkuliahan hingga penulis semangat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
6. Terima kasih juga kepada staf perpustakaan UIN SYAHADA Padangsidempuan yang telah banyak membantu peneliti mengumpulkan literatur yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Tetti Khairani, S.Pd sebagai Kepala SD Negeri 100601 Pintu Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teristimewa kepada ayah tercinta Gunung Mulia Lubis dan Ibunda Dahniar Siregar yang telah mengasuh dan mendidik tanpa kenal lelah, selalu sabar memotivasi dan memberikan doa demi keberhasilan putrinya, semoga Allah membalasnya dengan berlimpah kebaikan dan selalu dimudahkan Allah dalam segala urusan serta kesehatan.
9. Terkhusus kepada saudari-saudariku (Rika Syartika, Rizki Ananda, Saima Putri dan Sakinah Aprilia) yang menjadi kebanggaan keluarga dan selalu memberikan dukungan serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, mudah-mudahan mereka semua sukses dan selalu diberikan kesehatan serta diridhoi Allah SWT
10. Terimah kasih kepada sahabat seperjuangan Rahmat Saleh, Nessa Arbiah, Deasy Nazelina Putri, Sulis Nur Afni dan Deswita Isti yang telah memberikan motivasi serta bantuannya selama penulis menyelesaikan skripsi ini ini dan terkhusus kepada Rahmat saleh yang telah menjadi patner terbaik yang tidak lupa memberikan arahan dan semangat kepada penulis.
11. Kepada seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah NIM 21, yang telah memberikan informasi dan motivasi

kepada peneliti selama proses penulisan kripsi.

12. Terima kasih kepada Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) atas dukungan dan motivasinya nselama proses penyelesaian skripsi ini. Kesempatan yang diberikan, bimbingan yang diberikan, serta ilmu dan pengalaman yang didapatkan dari HMI sangatlah berharga.

Semoga perbuatan baik yang telah diberikan semua pihak selama dalam proses perkulihan dapat diterima di sisi Allah Swt dan mendapat limpahan rahmat dari-nya dan senantiasa berada dalam lindungan dan petunjuk Allah Swt. Masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca, atas saran dan kritik yang diberikan oleh para pembaca diucapkan banyak terima kasih. Muda-mudahan skripsi ini berguna bagi kita, Aamiin...

Padangsidempuan, Juni 2025
Peneliti

Siti Aisyah Lubis
NIM. 212050013

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Batasan Istilah	8
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian.....	12
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Indikator Tindakan	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
A. Landasan Teori	14
B. Penelitian Terdahulu.....	45
C. Hipotesis Tindakan.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	50
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
B. Jenis dan Metode Penelitian	50

C. Latar dan Subyek Penelitian.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	63
A. Analisis Data Prasiklus.....	63
B. Pelaksanaan Siklus I.....	65
C. Pelaksaan Siklus II	74
D. Analisis Data	83
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	95
F. Keterbatasan Penelitian	99
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Implikasi Hasil Belajar	101
C. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Presentase Hasil Belajar Ulangan Ipa Siswa Kelas V	5
Tabel II.1 Komponen Model Pembelajaran Team Games Tournament	18
Tabel II.2 Indikator dan Penilaian Sikap Ilmiah.....	29
Tabel II.3 Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Versi Revisi	35
Tabel II.4 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	47
Tabel III.1 Jumlah Sampel Penelitian.....	52
Tabel III.2 Kisi-kisi Soal Kognitif Peserta Didik	53
Tabel III.3 Kisi-kisi Angket Sikap Ilmiah Peserta Didik	54
Tabel III.4 Kriteria Perolehan Hasil Nilai Observasi	60
Tabel III.5 Pedoman Penskoran Jawaban Skala Sikap.....	61
Tabel III.6 Interval Presentase.....	62
Tabel III.7 Kriteria N-Gain.....	62
Tabel IV. 1 Hasil Tes Prasiklus Siswa	64
Tabel IV. 2 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 1	69
Tabel IV.3 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 2	73
Tabel IV. 4 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 1	78
Tabel IV. 5 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan 2	82
Tabel IV. 6 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	83
Tabel IV. 7 Hasil Pre-Test Angket Sikap Ilmiah.....	84
Tabel IV. 8 Hasil Belajar Siklus I pertemuan 2.....	85
Tabel IV. 9 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1	87
Tabel IV. 10 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 2	88
Tabel IV. 11 Hasil Post-Test Angket Sikap Ilmiah Siswa	89
Tabel IV. 12 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	891
Tabel IV.13 Rekapitulasi Hasil Sikap Ilmiah.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Rantai Makan	42
Gambar II.2 Jaring-Jaring Makanan.....	43
Gambar II.3 Piramida Makanan	44
Gambar III.1 Prosedur Penelitian Model Kemmis & Mc.Taggart	56
Gambar IV. 1 Diagram Hasil Tes Prasiklus	65
Gambar IV. 2 Diagram Hasil Tes Siklus I pertemuan 1	83
Gambar IV. 3 Diagram Angket Sikap Ilmiah	85
Gambar IV. 4 Diagram Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2	86
Gambar IV. 5 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1	87
Gambar IV. 6 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan 2	88
Gambar IV. 7 Diagram Post-Test Sikap Ilmiah Siswa.....	90
Gambar IV. 8 Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus 2	92
Gambar IV. 9 Diagram Rekapitulasi Hasil Sikap Ilmiah	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Time Schedule Penelitian.....	107
Lampiran 2 Modul Ajar.....	108
Lampiran 3 Soal.....	145
Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	169
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Kogitif.....	170
Lampiran 6 Lembar Angket Sikap Ilmiah.....	179
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Sikap Ilmiah Siswa.....	181
Lampiran 8 Lembar Validasi Butir Soal.....	182
Lampiran 9 Surat Validasi.....	184
Lampiran 10 Lembar Validasi Modul Ajar.....	185
Lampiran 11 Lembar Validasi Instrument Penelitian Sikap Ilmiah.....	188
Lampiran 12 Lembar Observasi Guru.....	190
Lampiran 13 Lembar Observasi Siswa.....	192
Lampiran 14 Lembar Validasi Observasi.....	194
Lampiran 15 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1.....	196
Lampiran 16 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2.....	198
Lampiran 17 Lembar Observasi Guru Siklus Ii Pertemuan 1.....	200
Lampiran 18 Lembar Observasi Guru Siklus Ii Pertemuan 2.....	202
Lampiran 19 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	204
Lampiran 20 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	206
Lampiran 21 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	208
Lampiran 22 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	210
Lampiran 23 Data Analisis Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	212
Lampiran 24 Data Analisis Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	213
Lampiran 25 Data Analisis Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	214
Lampiran 26 Data Analisis Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	215
Lampiran 27 Data Skorr Pre-Tst, Post-Test Dan N-Gain Sikap Ilmiah.....	216
Lampiran 28 Dokumentasi.....	217

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana untuk mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya,¹ sehingga membentuk generasi muda yang berkualitas dan mampu mengikuti daya saing bangsa.² Sedangkan pembelajaran adalah usaha seorang anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.³ Pendidikan menjadi tiang tombak perjuangan untuk peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan yang berguna untuk menunjang kehidupan di masa mendatang.

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa berakhlak mulia, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴ Hal tersebut menunjukkan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi aksara, 2006), 79-80

² Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), hlm. 4.

³ Maulana Arafat Lubi, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta : Samudra Biru, 2019), hlm. 6

⁴ Agni, dkk, *A Brilliant Idea The Champ Spirit Hukum*, (Malang, UB Press, 2010). hlm.6

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga dapat dikatakan bahwa kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum diciptakan dengan tujuan mempermudah proses pendidikan. Pada awal pandemi hingga tahun 2021, Indonesia menggunakan kurikulum Darurat (Kurikulum 2013 yang di sederhanakan) dan pada awal tahun pelajaran 2022 Kemendikbud ristek mengeluarkan kebijakan penggunaan kurikulum merdeka.⁵

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan diterapkannya kurikulum ini maka kegiatan belajar mengajar akan lebih maksimal dan peserta didik memiliki waktu yang lebih banyak untuk meningkatkan kualitas dan potensi dalam dirinya.⁶ Perubahan yang terjadi dalam kurikulum merdeka mulai dari proses perencanaan, implementasi hingga evaluasi pembelajaran yang semula bersifat terpadu dan menggunakan pendekatan tematik namun pada kurikulum merdeka setiap mata pelajaran dipisahkan kembali kecuali dengan mata pelajaran IPA dan IPS yang diintegrasikan menjadi satu yang disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sedangkan untuk

⁵ Eni Andari, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS)*, *Jurnal Pendidikan Profesi*, Volume 1, No. 2, 2022, hlm. 66-67.

⁶ Ahmad Darlis, dkk, *Pendidikan Bermasis Merdeka Belajar*, *Analytica Islamica*, Volume 11, No. 2, Juli-Desember 2022, hlm. 395-396.

pembelajaran IPA di semester ganjil dan untuk pembelajaran IPS di semester genap.

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional. Guru cenderung menggunakan berbagai metode konvensional yang berdampak pada aktivitas peserta didik pada seluruh proses pembelajaran, menjadikan guru sebagai pusat informasi dan pembelajaran serata kurang menekankan pada keterlibatan peserta didik. Motivasi dan minat belajar yang dimiliki siswa rendah ditandai dengan siswa tidak memiliki capaian target belajar pada materi ekosistem yang mengakibatkan siswa tidak memiliki semangat belajar yang kuat. Sehingga motivasi dan peran dari guru sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Guru dan siswa harus sering berinteraksi agar dapat memahami satu sama lain, dan agar guru tau gaya belajar seperti apa yang diinginkan oleh siswa. Kondisi tersebut belum dapat mengembangkan sikap ilmiah peserta didik. Sikap ilmiah yang dimaksud adalah rasa ingin tahu, melakukan pembuktian, dan mampu menerima perbedaan dalam proses pembelajaran.⁷

Sikap ilmiah merupakan tingkah laku yang bisa didapatkan melalui pemberian contoh positif setiap peserta didik dan harus terus dikembangkan agar bisa dimiliki setiap peserta didik untuk

⁷ Sigalingging, D. M., Kurniawan, F., & Dongoran, M. (2025). ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM SARAF MANUSIA. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 10(1), 25-31.

menghindari munculnya sikap negatif pada diri peserta didik karena berpengaruh pada budi pekerti serta pembentukan karakter yang baik pada diri peserta didik sehingga dengan adanya sikap ilmiah maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, karena peserta didik akan berperan aktif dan kreatif pada pelaksanaannya.⁸ Ilmu Pengetahuan (IPA) Alam merupakan mata pelajaran yang diajarkan dibangku SD/MI.

IPA merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti.⁹ IPA merupakan ilmu yang memiliki karakter khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan, atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya. Banyak peserta didik yang menganggap pembelajaran IPA membosankan dan hafalan yang terlalu banyak. Faktanya pembelajaran IPA membuat peserta didik sadar akan berbagai hal disekitarnya.¹⁰

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu

⁸ Sairoh, Dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Berpikir Ilmiah Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Iv Uptd Sdn Sukolilo Barat 2 Labang Bangkalan*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 No. 03, September 2024, hlm. 584-585

⁹ Nelly Wedyaawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hlm. 30.

¹⁰ Nely Yunarti, *Kesulitan dalam Pembelajaran IPA*, *Jurnal Education*, Volume 7, No. 4, Oktober 2021. hlm. 4.

peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran.¹¹ Dalam TGT peserta didik berkompetisi mewakili timnya mengalahkan tim lawan. Komponen-komponen dalam *Team Games Tournament* adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.¹²

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 4 September 2024 di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang, ternyata masih banyak terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA, khususnya materi ekosistem.¹³ Sehingga hasil nilai yang didapatkan masih jauh dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di bawah 75, yang dapat dilihat pada tabel I.1 berikut:

Tabel I.1 Presentase Hasil Nilai Tes Materi Ekosistem Siswa Kelas V¹⁴

No	Materi	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Ekosistem	V	<75	12	75%
			>75	4	25%
Jumlah total				16	100%

(Sumber: "Data Observasi SD Negeri 100601 Pintu Padang")

Hal ini dilanjutkan, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada siswa kelas V¹⁵, penyebab ketidak pahaman peserta didik karena

¹¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), hlm 197.

¹² Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), hlm. 203-204.

¹³ Hasil Observasi Awal di Kelas V SDN 100613 Pasar Lama pada tanggal 4 September 2024, Pukul 08.00 WIB

¹⁴ Hasil Pre-test di Kelas V SDN 100601 Pintu Padang pada tanggal 4 September 2024, Pukul 09.00 WIB

¹⁵ Adlia dan Fikri, Siswa Kelas V, Wawancara, (SDN 100601 Pintu Padang), 4 September 2023, Pukul 10.00 WIB.

proses pembelajaran masih cenderung menggunakan model konvensional, dan belum menerapkan model pembelajaran interaktif. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada walikelas V, peserta didik diketahui kurang mampu dalam memahami isi materi dan mengerjakan soal, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, dan minat dalam praktek pembelajaran yang kurang, peserta didik masih banyak yang merasa kurang percaya diri dan takut untuk menjawab pertanyaan guru, oleh karena itu guru berharap perlu adanya inovasi metode belajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.¹⁶

Rendahnya hasil belajar dan kurangnya sikap ilmiah peserta didik sejalan dengan hasil observasi dan wawancara, kemungkinan terjadi karena proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, penugasan serta belum menerapkan model pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada guru (*teacher center*). Peserta didik hanya melakukan aktivitas sesuai arahan guru dan kurang mandiri dalam belajar dan berdampak pada sikap ilmiah peserta didik yang masih tergolong rendah.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif

¹⁶ Hamdani, Wali Kelas V, *Wawancara*, (SDN 100601 Pintu Padang Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan), 4 September 2024, Pukul 09.30 WIB

yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).¹⁷ Model pembelajaran ini selain menyenangkan dalam kompetisi turnamennya juga dapat meningkatkan kerja sama dalam kegiatan diskusi menyelesaikan tugas kelompok, meningkatkan tanggung jawab setiap kelompok untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya.

Berdasarkan latar belakang, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan hasil belajar dan sikap ilmiah siswa dengan judul “**Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, pembelajaran kurang menarik dan membosankan serta guru belum pernah menerapkan model pembelajaran interaktif yang melatih kemampuan siswanya seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan hanya mengandalkan buku sebagai pedoman dalam pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran belum menerapkan kegiatan yang dapat mengasah dan meningkatkan sikap ilmiah peserta didik.

¹⁷ Dewi Rusnita Hefi, dkk, Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Science and Education Journal*, e-ISSN 3021-7687, 2022, hlm. 70-74

- c. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*)
- d. Peserta didik tidak bisa bekerjasama ketika guru menerapkan proses pembelajaran dengan diskusi kelompok.
- e. Peserta didik kurang memperhatikan langkah-langkah penyelesaian masalah serta kurang mampu memecahkan masalah yang membutuhkan penalaran dalam penyelesaiannya.
- f. Peserta didik masih banyak yang kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan guru.

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang akan diteliti lebih focus dan tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPA dan sikap ilmiah. Maka penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi ekosistem.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman mengenai penulisan penelitian ini, peneliti membatasi istilah penelitian ini sebagai berikut:

1. Model *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) berhasil

meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meskipun demikian, *Team Games Tournament* (TGT) juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja¹⁸

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses tingkah laku secara fisik yang merupakan ingatan yang bersifat hubungan antara guru dan peserta didik secara bebas, pembentukan pemahaman peserta didik. Hasil belajar diperoleh dari pengalaman belajar dengan dunia fisik dan lingkungan, baik apa yang diketahui, tujuan belajar dan motivasi yang mempengaruhi interaksi yang baru dipelajari. Benyamin Bloom berpendapat bahwa aspek perilaku tujuan pembelajaran sebagai berikut: aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik.¹⁹

¹⁸Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm 83.

¹⁹ Dina Khairiah, dkk, *Pengembangan Metodologi Penelitian untuk Riset di PGMI dan PIAUD*, (Padangsidempuan: Samudra Biru, 2022), hlm. 307.

3. Sikap ilmiah

Sikap ilmiah adalah sikap yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan kegiatan yang didalamnya memuat sikap rasa ingin tahu, jujur, tekun, teliti, objektif, terbuka, menghargai kenyataan berdasarkan fakta dan data, menerima ketidakpastian, kritis, kreatif dan sensitif terhadap lingkungan. Penelitian ini sikap ilmiah siswa yang ingin dicapai mencakup sikap ingin tahu, sikap senantiasa mendahulukan data/ fakta, sikap berfikir kritis, sikap penemuan dan kreativitas, sikap berfikir terbuka dan kerjasama, serta sikap ketekunan dan peka terhadap lingkungan.

4. Pembelajaran IPA

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Konsep IPA adalah hasil tangkapan pikiran manusia atas gejala manusia atas gejala yang terjadi di alam seorang ahli IPA (ilmuwan) dapat memberikan sumbangan besar kepada IPA tanpa harus melakukan sendiri percobaan.²⁰ Pembelajaran IPA perlu dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menunjukkan rasa ingin tahu, sikap positif dan memperjelas adanya

²⁰ Hisbullah, Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Akasara Timrj, 2018), hlm. 1-2.

hubungan timbal balik antara sains, teknologi, dan manusia serta mengembangkan keterampilan dalam memahami proses pembelajaran lingkungan dan pemecahan masalah. Melihat hal tersebut, maka penggunaan model yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang aktif menjadi daya dukung utama bagi seorang guru agar suasana proses pembelajaran tidak membosankan maka proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Team Games Tournament*.

Ekosistem adalah salah satu model materi atau konsep pelajaran hayati yang relatif gampang ditemukan pada lingkungan siswa. Hal ini terkadang diabaikan oleh guru karena guru umumnya mengajar menggunakan metode ceramah, dengan keterbatasan bahan ajar seperti buku paket sekolah. Ekosistem sebenarnya memiliki konsep konkret, sudah berubah sebagai materi yang tida terstruktur bagi siswa. Kesenjangan ini bisa di minimalisasi menggunakan cara pengajar untuk memakai model pembelajaran saat mengajar.²¹

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SDN 100601 Pintu Padang ?

²¹ Regina Indri Rembang, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas X SMA Negeri 2 Tondano, Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika, Volume 1, No. 6. Desember 2023, hlm. 176.

2. Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan sikap ilmiah pada siswa kelas V di SDN 100601 Pintu Padang ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan sikap ilmiah siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) akan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah pada siswa kelas V di SD Negeri 100601 Pintu Padang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa

dapat memahami materi tersebut melalui proses pembelajaran yang lebih bervariasi.

b. Bagi peserta didik

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini membuat peneliti untuk terus belajar meningkatkan kompetensi diri sebagai bekal menjadi guru profesional dan menambah wawasan meneliti mengenai pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang

H. Indikator Tindakan

Keberhasilan tindakan pada penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebesar 80% dari presentase jumlah siswa dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 dan peningkatan sikap ilmiah dengan menggunakan angket.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Taems Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi merancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.²² Model pembelajaran merupakan suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik. Menurut para ahli model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atas

²²Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*, (NTT: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya, 2022), hlm.5.

lingkungan belajar lain.

Berdasarkan pengertian model tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dalam tercapai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran model memiliki peran penting agar proses pembelajaran tidak membosankan serta menjadikan pembelajaran lebih menarik minat belajar peserta didik.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Banyak model pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung

jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.²³

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, membuat siswa terbiasa menggunakan penalaran tingkat tinggi.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Meningkatkan keaktifan siswa di kelas
2. Memberikan pemahaman, konsep, pengetahuan, dan kemampuan kepada siswa
3. Melatih siswa untuk bertanggung jawab
4. Meningkatkan rasa percaya diri siswa
5. Menumbuhkan kerja sama dan saling tolong menolong
6. Melatih siswa untuk berpikir kritis
7. Mengasah keterampilan komunikasi siswa
8. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok

²³ Astuti Nabila FuJI, Dkk, *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, *Journal of Islamic Education Studies*, Volume 2 Nomor 2, (2022) hlm 200.

9. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran

d. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai kelebihan dan kelemahan, kelebihan dari penerapan *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:

1. Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
7. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.²⁴

Kelemahan Model *Teams Games Tournament* yaitu:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelolah kelas.

²⁴Astuti Nabila FuJI, Dkk, *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, *Journal of Islamic Education Studies*, Volume 2 Nomor 2, (2022) hlm 201.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) mencakup 5 komponen utama.

Tabel II.1 Komponen Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

NO	KOMPONEN	KEGIATAN
1	Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	Pada tahap ini guru memaparkan materi di awal pembelajaran dengan berdiskusi yang dipimpin oleh guru melalui pengajaran langsung atau ceramah. Guru dapat memastikan bahwa peserta didik memerhatikan betul penjelasan guru dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena dapat membantu peserta didik bekerja lebih baik atau maksimal saat kerja kelompok dalam permainan (games). Hal ini dikarenakan skor game menentukan skor kelompok.

-
- | | | |
|---|-----------------------------------|--|
| 2 | Membagi kelompok (<i>Teams</i>) | Pada tahap ini peserta didik dibagi kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik secara heterogen. Bertujuan agar peserta didik lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya. Pembagian kelompok ini juga dapat mempersiapkan semua anggota kelompok lebih bekerja lebih optimal. |
| 3 | Permainan (<i>Games</i>) | Untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah pemaparan materi yang dijelaskan oleh guru. Pada siklus 1 dan 2 dalam pembelajaran menggunakan permainan setiap soal atau pertanyaannya mendapatkan skor sehingga setiap kelompok harus bisa menjawab soal dan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya. Skor tersebut yang nantinya akan di kumpulkan |
-

-
- sebagai turnamen pada akhir pertemuan di setiap siklus.
- 4 *Tournament* Pada tahap ini masing-masing kelompok berkompetisi untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya dan kecepatannya dalam mengumpulkan skor. Skor ini nantinya akan diakumulasi diakhir pertemuan pada setiap siklus.
- 5 Kelompok (*Team Recognize*) Guru mengumumkan kelompok yang menang mendapatkan skor tertinggi. Guru juga memberikan reward atau penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai kriteria yang ditentukan. Reward ini berupa sertifikat penghargaan aktivitas untuk menambah
-

motivasi dan semangat peserta
didik dalam belajar.²⁵

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, hasil merupakan ketercapaian dari apa yang kita lakukan, sedangkan belajar adalah proses dimana seseorang mengalami perubahan menjadi yang lebih baik melalui potensi, keterampilan maupun sikap. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya tujuan dari proses pembelajaran tergantung bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa selaku peserta didik di dalam kelas. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa mempunyai kesempatan untuk mengikuti berbagai pembelajaran, sehingga dapat memperbaharui kemampuannya di dalam dan di luar kelas. Peneliti berpendapat bahwa pembelajaran memerlukan keaktifan siswa. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas sedangkan guru lebih banyak memberikan bimbingan dan arahan.

Belajar adalah suatu proses dimana seorang individu memodifikasi tingkah lakunya sebagai akibat dari pengalamannya. Sementara berpendapat para ahli bahwa belajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam jangka waktu yang lama, melalui latihan,

²⁵ Ummi Bungan Aditiya dan Wahyudi, Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 14 No. 1, Januari 2024, hlm. 92-93

yang mengarah pada perubahan dalam diri.²⁶

Beberapa pendapat ahli bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman dan latihan, perubahan tersebut terutama dicapai melalui kemampuan-kemampuan baru dan perubahan tersebut terjadi karena disengaja. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh keberhasilan guru di dalam mengajar, di samping peserta didik yang belajar serta faktor-faktor lain.²⁷

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar dapat diuji melalui tes yang selanjutnya dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan keberhasilan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Hasil Belajar Mencakup tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental.

Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang yaitu:

²⁶Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS*, (Jawa Tengah, Penerbit NEM, 2022), hlm.7

²⁷ Siregar, T., Hilda, L., & Amir, A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualisation Intellectually Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sinunukan Pada Materi Fungsi Logaritma. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 75-80.

- a) Pengetahuan, hafalan dan ingatan merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, dan sebagainya.
 - b) Pemahaman, yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan ingat.
 - c) Penerapan atau aplikasi, mencakup kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip, teori dalam situasi yang baru dan konkret.
 - d) Analisis, kemampuan seseorang untuk merinci atau mengurangi suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang kecil dan mampu memahami hubungan.
 - e) Sintesis, merupakan kemampuan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
 - f) Penilaian, menurut Taksonomi Bloom, Penilaian atau evaluasi di sini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.
- 2) Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Penerimaan, yakni kepekaan dalam menerima rangsangan

(simulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.

- a) Jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - b) Penilaian, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi.
 - c) Pemikiran atau perilaku harus memiliki dua kriteria untuk diklasifikasikan sebagai ranah afektif Pertama, perilaku melibatkan perasaan dan emosi seseorang. Kedua, perilaku harus tipikal perilaku seseorang.²⁸
- 3) Ranah Psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar dari seseorang. Ada empat tingkat keterampilan, yakni:
- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
 - b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
 - c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.²⁹

²⁸Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran, (Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, (Depok, PT. Raja Grafindo Persada, 2020), hlm.99-105.

²⁹Siraj, *Profesi Pendidikan: Tinjau Teoritik Manajemen Pengembangan Profesionalisme Guru*, (Jawa Barat: PT. Kimshafi Alung Cipta, 2022), hlm. 59.

b. Fungsi Hasil Belajar

- 1) Untuk mengetahui telah sampai sejauh mana peserta didik berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Untuk mengetahui pengetahuan akan kemajuan-kemajuan yang sudah dicapai peserta didik yang berpengaruh baik terhadap prestasi selanjutnya.
- 3) Untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan yang dimiliki peserta didik sehingga mampu mempergunakan pengetahuannya dalam proses memajukan prestasinya dan menentukan peserta didik yang memenuhi standar yang ditetapkan.

c. Tujuan Hasil Belajar

- 1) Dapat menentukan keberhasilan proses pendidikan dan seberapa jauh lokasi pengajaran dari sekolah efektivitasnya dalam mengubah perilaku siswa menuju tujuan pendidikan yang diinginkan.
- 2) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap program pendidikan dan kurikulum serta sistem pelaksanaannya.
- 3) Untuk dapat memberikan sebuah pertanggung jawaban suatu sekolah kepada para pihak yang memiliki kepentingan.³⁰

³⁰ Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), hlm. 38-40.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Yang tergolong kedalam faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal, yaitu segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar. Ada dua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar peserta didik, yaitu:
 - a) Manusia atau faktor sosial, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.
 - b) Faktor non-manusia atau faktor non-sosial, seperti keadaan suhu ruangan, keadaan cuaca, keadaan ruangan, sarana dan fasilitas.³¹

e. Hubungan Model Pembelajaran dengan Hasil Belajar

Suatu proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru harus melakukan segala upaya dalam pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan dan memilih model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil

³¹Hasrian Rudi & Achmad Bahtiar, *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*, (Medan: UMSU PRESS, 2020), hlm.25-28.

belajar peserta didik. Begitu pula dengan penerapan pola belajar yang tidak tepat pada peserta didik yang minat belajarnya rendah tidak akan membuahkan hasil yang baik dan optimal, namun penerapannya memerlukan waktu untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dan optimal. Pembelajaran yang baik berarti peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran mempunyai kemampuan dasar untuk mengoptimalkan perkembangan sesuai dengan kemampuannya sendiri serta proses pembelajaran yang menyenangkan.³²

3. Sikap Ilmiah

a. Pengertian Sikap Ilmiah

Sikap ilmiah adalah aspek tingkah laku yang tidak dapat diajarkan melalui pembelajaran tertentu, tetapi merupakan tingkah laku yang ditangkap melalui contoh-contoh positif yang harus terus didukung, dipupuk, dan dikembangkan sehingga dimiliki peserta didik.³³ Maka dari itu perilaku yang berilmiah menjadi permasalahan yang urgen sebab mempengaruhi kepribadian dan pembentukan karakter peserta didik yang baik. Sikap Ilmiah sangat penting untuk diperhatikan guru dalam mempelajari IPA karena akan menunjang prestasi

³² Salsabila safitri, Ael Nina Sauguna, dkk, *Hubungan Model Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Yang Diperoleh Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Kaplongan*, Jurnal Inovasi Pendidikan, volume 7, no 6, Tahun 2024.

³³ Raudatus Solihah, *Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*, Journal of Classroom Action Research, Volume 5 No. 1 Februari 2023, hlm. 308

belajar peserta didik.³⁴ Melalui sikap ilmiah peserta didik dituntut berperan aktif serta kreatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang baik.

b. Karakteristik Sikap Ilmiah

Karakteristik sikap ilmiah yaitu mengembangkan sikap ingin tahu, sikap respek terhadap data/fakta, sikap berpikir kritis, sikap penemuan dan kreativitas, sikap berpikiran terbuka dan kerjasama, sikap ketekunan, dan sikap peka terhadap lingkungan sekitar. Sikap ingin tahu mendorong akan penemuan sesuatu yang baru dengan berpikir kritis akan meneguhkan pendirian dan berani untuk berbeda pendapat.³⁵ Sikap ilmiah sangat penting ditanamkan dan dikembangkan pada diri peserta didik agar mampu menerima pendapat orang lain dengan baik dan benar serta dan memecahkan masalah dengan kemampuannya sendiri.

c. Indikator Sikap Ilmiah

Indikator sikap ilmiah meliputi: rasa ingin tahu, menjadi objektif, berfikiran terbuka dan kerjasama, tekun dan berpikir kritis.³⁶ Indikator dan penilaian sikap ilmiah dapat dilihat pada tabel II.2 sebagai berikut :

³⁴ Fena Prayunisa dan Ahmad Dedi Marzuki, *efektivitas lembar kerja siswa ipa terpadu berorientasi model pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan hasil belajar ditinjau dari sikap ilmiah siswa smp*, Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, Volume 4, No. 4, November 2023, hlm. 1133

³⁵ Dyan Wulan Sari Hs dan Agus Kistian, *Perbedaan Sikap Ilmiah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Training Dengan Model Pembelajaran Direct Instruction*, Jurnal: Tunas Bangsa, Volume 7, No. 2, Agustus 2020, hlm. 179

³⁶ Ayu Rahayu, *Alternatif Media Praktikum Virtual Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Mahasiswa*, Jurnal Pendidikan MIPA, Volume 1, No.1, Juni 2021, hlm. 4

Tabel II.2 Indikator dan Penilaian Sikap Ilmiah³⁷

NO	Indikator Sikap Ilmiah	Penilaian
1	Sikap Ingin Tahu	a. Antusias mencari jawaban b. Perhatian dalam objek yang diamati c. Antusias pada proses sains d. Menanyakan pada setiap langkah kegiatan
2	Sikap Objektif	a. Tidak memanipulasi data b. Tidak purwasangka c. Mengambil keputusan sesuai fakta d. Tidak mencampur fakta dengan pendapat
3	Sikap berfikiran terbuka dan kerja sama	a. Menghargai pendapat atau temuan orang lain b. Mau merubah pendapat jika data kurang c. Menerima saran dari teman d. Tidak merasa selalu benar

³⁷ Alisya Dwi Fatmawati, Dkk, *Penggunaan E-Scaffolding Fisika sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Problem Solving Skill dan Sikap Ilmiah Mahasiswa Rumpun Fisika*, Jurnal Majemuk Vol. 3 No. 1 (Maret 2024) Hal. 71-72

		e. Menganggap setiap kesimpulan adalah tentatif
		f. Berpartisipasi aktif dalam kelompok
4	Sikap ketekunan	a. Melanjutkan meneliti sesudah kebaruannya hilang
		b. Mengurangi percobaan meskipun berakibat kegagalan
		c. Melengkapi satu kegiatan meskipun teman kelasnya selesai lebih awal
5	Sikap Berpikir kritis	a. Meragukan temuan teman
		b. Menanyakan hal-hal baru
		c. Mengulangi kegiatan yang dilakukan
		d. Tidak mengabaikan data meskipun kecil

(sumber:” Ayu Rahayu, 2021”)

d. Aspek Sikap Ilmiah

Sikap ilmiah peserta didik yang ditinjau dari:

- 1) aspek sikap ingin tahu, dengan indikator yaitu:
 - a) mengamati objek atau peristiwa dengan penuh perhatian,
 - b) menanyakan kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami,
 - c) memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh,
 - d) antusias dalam mengikuti pembelajaran,
- 2) aspek sikap objektif terhadap fakta dengan indikator yaitu:
 - a) mengikuti pembelajaran sesuai dengan petunjuk dari guru,
 - b) menuliskan hasil diskusi sesuai sumber data yang diperoleh,
 - c) membuat kesimpulan berdasarkan data atau fakta, dan
 - d) menghindaritindakan mencontoh hasil pekerjaan orang lain,
- 3) aspek sikap berpikir kritis dengan indikator yaitu:
 - a) membandingkan dua pendapat yang berbeda secara logis,
 - b) bertanya kepada guru jika ada perbedaan antara apa yang disampaikan guru atau teman dengan yang ada di buku, dan
 - c) melengkapi jawaban teman yang kurang tepat sesuai kemampuan yang dimiliki,
- 4) aspek sikap berpikiran terbuka dengan indikator yaitu:
 - a) menerima perbedaan pendapat dalam diskusi,
 - b) berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran,

- c) bersedia memperbaiki jawaban atau hasil diskusi 10 berdasarkan saran dari guru atau teman, dan
 - d) bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika melakukan kegiatan dalam pembelajaran,
- 5) aspek sikap peduli terhadap lingkungan sekitar dengan indikator yaitu:
- a) membuang sampah di tempat sampah,
 - b) memperhatikan kebersihan ketika melakukan percobaan,
 - c) menegur teman yang membuang sampah sembarangan atau merusak lingkungan, dan
 - d) mengembalikan alat-alat yang selesai digunakan dalam percobaan.
- e. Hubungan Model Pembelajaran dengan Sikap Ilmiah

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki hubungan yang kuat dengan pengembangan sikap ilmiah pada peserta didik. TGT, sebagai model pembelajaran kooperatif, mendorong siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang semuanya adalah komponen penting dalam mengembangkan sikap ilmiah. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam proses pendidikan. Salah satu tujuan utama menggunakan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterampilan peserta didik selama belajar. Dengan memilih metode, strategi, pendekatan, dan teknik

pembelajaran yang tepat, diharapkan terjadi pergeseran dari sekadar menghafal menuju pemikiran yang mendalam dan pemahaman yang lebih baik.³⁸

Model pembelajar *Teams Games Tournament* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan permainan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengamati, mengumpulkan informasi, dan menarik kesimpulan sendiri, yang merupakan bagian penting dari proses ilmiah dan sering melibatkan kegiatan yang menuntut untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, dan mencari solusi. Ini membantu siswa mengembangkan kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.

4. Teori Belajar Taksonomi Bloom

a. Pengertian

Teori belajar merupakan cara yang dilakukan oleh peserta didik serta guru dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses belajar dan mengajar. Terdapat beberapa ahli yang mendefinisikan pandangan tentang teori belajar, salah satu tokoh tersebut adalah Taksonomi Bloom. Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Untuk mempelajari sesuatu hal merupakan proses yang dilakukan siswa yang berkaitan dengan dimensi proses kognitif, sedangkan jenis

³⁸ Anekke Pesik, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Sikap Ilmiah Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Mengontrol Inteligensi, *SOSCIED* Vol. 7 No. 1 Juli 2024

pengetahuan adalah jenis pengetahuan yang akan di ajarkan kepada siswa merupakan dimensi pengetahuan. Berikut ranah kognitif menurut Bloom, yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan penilaian (C6). Namun ranah kognitif di kembangkan oleh Anderson dan Krathwohl menjadi: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6).³⁹

³⁹ Syafrianti & Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching* di MI/SD (Yogyakarta : Saudra Biru, 2022(hlm. 31

Tabel II.3 Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Versi Revisi⁴⁰

C-1 Pengetahuan	C-2 Pemahaman	C-3 Apikasi	C-4 Analisis	C-5 Evaluasi	C-6 Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Mempertimbangkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Membuat blueprint	Membandingkan	Mengatur
Menggambarkan	Mencirikan	Mengurutkan	Membuat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menerapkan	Memecahkan	Mengkontraskan	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkarakteristikkan	Mengarahkan	Mengkategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Membuat dasar Pengelompokkan	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengkombinasikan
Memberi label	Mengkonstraskan	Mencegah	Menegaskan	Mempertahankan	Menyusun
Memberi indeks	Mengubah	Mencanangkan	Membuat dasar Pengkonstras	Memutuskan	Mengarang
Memasangkan	Mempertahan	Mengkalkulasikan	Mengkorelasikan	Memisahkan	Membangun
Menamai	Menguraikan	Menangkan	Mendeteksi	Memprediksi	Menanggulangi

⁴⁰ Syafrilianto & Maulana Arafat, *Micro Teaching di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 35.

Menandai	Menjalin	Memodifikasi	Mendiagnosikan	Menilai	Menghubungkan
Membaca	Membedakan	Mengklasifikasikan	Mendiagramkan	Memperjelas	Menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	Mendiversifikasikan	<i>Me-rangking</i>	Mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengkorelasi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	Memerinci ke bagian- Bagian	Menafsirkan	Memotret
Mencatat	Menerangkan	Membiasakan	Menominasikan	Memberi pertimbangan	Merancang
Mengulang	Mengemukakan	Mendemonstrasi	Mendokumentasikan	Membenarkan	Mengembangkan
Memproduksi	Mempolakan	Menurunkan	Menjamin	Mengukur	Merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	Menguji	Memproyeksi	Mendikte

b. Hubungan Teori Taksonomi Bloom dengan Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Sikap Ilmiah

Teori Taksonomi Bloom terhubung erat dengan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam hal hasil belajar dan sikap ilmiah. Pembelajaran TGT mendukung peningkatan hasil belajar di berbagai ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi) yang diatur dalam Taksonomi Bloom, serta dapat memicu pengembangan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kritis, dan terbuka terhadap ilmu pengetahuan.⁴¹ *Teams Games Tournament* mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, mengerjakan tugas, dan memecahkan masalah, sehingga mereka dapat mencapai tingkat belajar yang lebih tinggi dalam ranah kognitif, seperti aplikasi, analisis, dan evaluasi. *Teams Games Tournament* juga dapat memicu perubahan sikap positif siswa terhadap pembelajaran dan ilmu pengetahuan, karena mereka merasa lebih nyaman dan terpacu untuk belajar dalam kelompok. Model pembelajaran TGT sangat relevan dengan teori Taksonomi Bloom dalam hal hasil belajar dan sikap ilmiah. TGT dapat membantu siswa mencapai tingkat belajar yang lebih tinggi dalam berbagai ranah kognitif dan mengembangkan sikap ilmiah yang positif. Oleh karena itu, TGT dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

⁴¹ Amir Reza Kusuma, Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom, Jurnal Multidisiplin Madani, Volume 2, No 9, September(2022)

5. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Secara umum, kegiatan dalam IPA berhubungan dengan eksperimen. IPA adalah hasil tanggapan pikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam seorang ahli IPA (ilmuwan) dapat memberikan sumbangan besar kepada IPA tanpa harus melakukan sendiri suatu percobaan, tanpa membuat suatu alat atau tanpa melakukan observasi.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di tingkat dasar yang memiliki tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat

diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.

b. Ciri-ciri Pembelajaran IPA

Adapun ciri-ciri dari pembelajaran IPA yaitu:

1. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
2. Proses ilmiah, dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
3. Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyingkap rasa alam.
4. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetap hanya sebagian atau beberapa saja.
5. Kebenaran IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.⁴²

Berdasarkan ciri-ciri di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep IPA.

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Pengajaran IPA bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keinginan alami untuk memahami, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban tentang fenomena alam menurut bukti dan perkembangan

⁴²Isrok'atun, dkk, *Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*, (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), hlm. 30.

dan cara berpikir ilmiah. Tujuan utama ilmu pengetahuan alam (IPA) itu mendidik dan memperlengkapi untuk berbagai keterampilan reseptif dan Menerapkan konsep ilmiah dan memberikan peraturan pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke tingkat berikutnya.

Hal ini diperkuat dalam tujuan pembelajaran IPA yaitu:

- 1) Menjelaskan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang berguna dan dapat diterapkan Kehidupan sehari-hari.
- 2) Menunjukkan rasa ingin tahu, sikap positif dan memperjelas adanya hubungan timbal balik antara sains, teknologi, dan manusia.
- 3) Mengembangkan Keterampilan memahami proses pembelajaran lingkungan, pemecahan masalah, dan penciptaan keputusan.
- 4) Meningkatkan kesadaran akan partisipasi dan partisipasi memelihara, melindungi, dan melestarikan lingkungan alam.
- 5) Meningkatkan kesadaran dan rasa menghargai terhadap alam sebagai rasa menghargai terhadap ciptaan tuhan.

d. Fungsi Pembelajaran IPA

Secara garis besar mempelajari IPA memiliki fungsi antara lain yaitu:

1. Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan peranan lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitannya bagi kehidupan sehari-hari

2. Mengembangkan keterampilan proses (fisik maupun mental) yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan sains
3. Mengembangkan wawasan, sikap, nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.⁴³

e. Materi Ekosistem

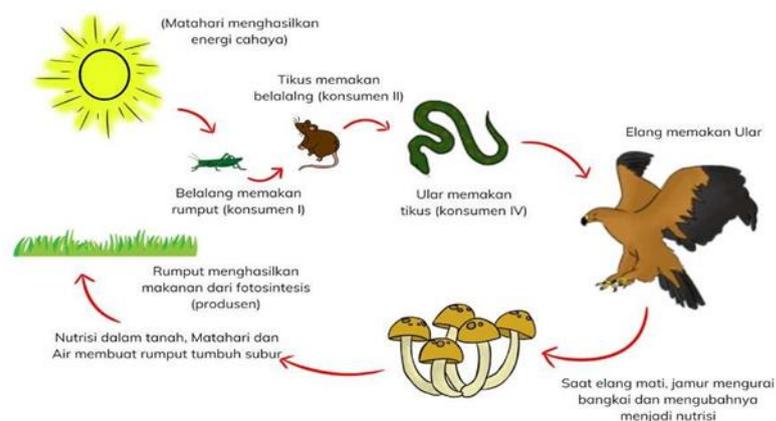
Ekosistem adalah suatu kumpulan dari berbagai komponen hingga menjadi satu kesatuan dalam kehidupan atau lingkungan, yang didalamnya terjadi hubungan timbal balik antara makhluk hidup. Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.⁴⁴

Jalur makan dan dimakan antarmakhluk hidup bisa digambarkan dalam bentuk rantai makanan. Pada skema ini, kita bisa melihat alur makan yang ada pada suatu ekosistem. Selain alur makan, rantai makanan juga menggambarkan terjadinya perpindahan energi dari suatu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya saat dimakan. Pada rantai makanan, jalur dimulai dari

⁴³ Rohima Sakila, dkk, pentingnya peranan ipa dalam kehidupan sehari-hari, Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 2 No. 1, 2023, Hlm. 120

⁴⁴Diana Puspa Karitas, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 SD/MI Kelas V Tema 5 (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.3.

peran yang disebut produsen. Tumbuhan disebut produsen karena dapat memproduksi makanannya sendiri melalui reaksi fotosintesis. Untuk melakukan ini, tumbuhan membutuhkan energi cahaya dari matahari. Hewan dan manusia disebut sebagai konsumen karena mereka mengonsumsi makhluk hidup lainnya untuk mendapatkan energi.



Gambar. II.1 Rantai Makanan
(Sumber : Amalia Fitri Ghaniem et al., 2021)

Pada sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya.⁴⁵ Sumber energi berarti sumber makanan. Seperti halnya manusia, hewan juga memerlukan makanan untuk mendapatkan energi. Akan tetapi, hewan mempunyai jenis makanan tertentu baik berupa tumbuhan maupun berupa hewan lainnya. Jenis makanan hewan dikelompokkan menjadi dua, yaitu makanan yang berupa tumbuhan dan makanan yang berupa hewan lain. Hewan yang memakan tumbuhan memilih

⁴⁵ Amalia Fitri Ghaniem, dkk, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Oktober 2021) hlm. 44.

bagian-bagian tumbuhan yang dapat dijadikan makanan. Ada hewan yang hanya memakan daun tumbuhan. Ada pula hewan yang hanya memakan batang, buah, atau hanya biji tumbuhan. Namun, ada beberapa jenis hewan yang memakan lebih dari satu bagian tumbuhan tersebut.

Jaring-jaring makanan adalah sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan di suatu ekosistem. Jaring-jaring makanan sangat erat kaitannya dengan populasi makhluk hidup, karena proses ini menggambarkan keberlangsungan hidup anggota ekosistem. Jika hewan bisa makan maka akan bertahan hidup dan bisa berkembang biak. Jika hewan dimakan maka jumlahnya akan berkurang. Hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan energi.

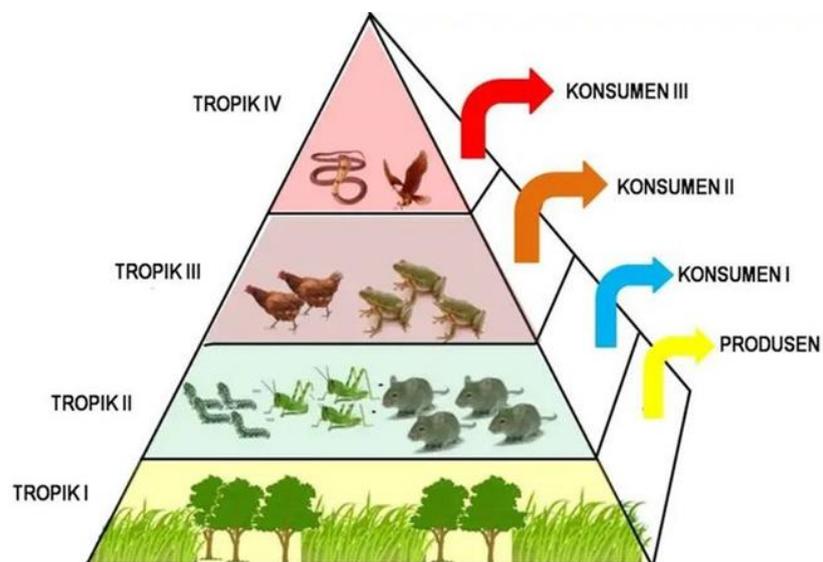


Gambar. II.2. Jaring-jaring Makanan

(Sumber: Pinterest.com/Hannanajwanafisha)

Sisa energi yang masih tersimpan dalam tumbuhan akan diambil oleh hewan yang memakannya. Energi ini akan terus ditransfer antarmakhluk hidup sampai kembali lagi ketumbuhan dalam bentuk humus di tanah. Semua ini berlangsung secara alami dan membuat ekosistem tetap seimbang.

Piramida makanan sama seperti jaring-jaring makanan yang menggambarkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup. Namun, pada piramida makanan kita dapat melihat banyak energi yang tersedia. Masing-masing peran pada piramida makanan diletakkan seperti gambar berikut.



Gambar II.3 Piramida Makanan
(Sumber: Pinterest.com / Arfarabil Sosal)

Semakin rendah tingkatannya akan semakin banyak jumlah tumbuhan atau hewan yang termasuk di dalamnya. Sebaliknya, semakin tinggi tingkatannya, maka semakin besar ukuran dan semakin sedikit jumlah hewan yang termasuk di dalamnya. Hal ini

berkaitan dengan transfer energi yang terjadi antarmakhluk hidup, seperti yang kita peragakan dalam kegiatan sebelumnya.

Jaring-jaring makanan membantu tetap terkendalinya pertumbuhan makhluk hidup. Dengan adanya makhluk hidup yang menjadi sumber makanan, maka populasi makhluk hidup akan tetap terjaga. Jika salah satu komponen hilang dapat menyebabkan hilangnya satu sumber makanan. Hal ini akan berdampak pada keseimbangan jaring-jaring makanan.

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa judul penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati pada tahun 2020 dengan judul “penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Jenis penelitian yang dilakukan penelitian eksperimen. Dimana penelitian ini dilakukan tanpa menggunakan kelas kontrol/pembanding. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum melakukan pembelajaran (pre-test) dan sesudah pembelajaran (post-test). Tes yang diberikan berupa soal berbentuk essay sebanyak 10 soal. Berdasarkan hasil analisis data post-test, menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto setelah diterapkan model kooperatif tipe TGT

secara signifikan tuntas.⁴⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Salim pada tahun 2022 dengan judul” Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Group Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *time games tournament* masih tergolong rendah dengan ketuntasan belajar 50% siswa yang berhasil mencapai KKM, setelah menggunakan model *time games tournament* hasil belajar siswa mencapai 85%. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 019 Rambah Hilir.⁴⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Roudatus Solihah pada tahun 2023 dengan judul “Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan sikap ilmiah siswa,yang mencakup disiplin, kerjasama, kejujuran, percaya diri dan tanggung jawab. Terjadi peningkatan persentase sikap ilmiah pada semua aspek.

⁴⁶Nurhayati, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, JURNAL BASICEDU, Volume 6, No. 5, 2022, hlm. 9121-9124.

⁴⁷ Salim, *Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Group Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, Volume 1, No. 1, 2024, hlm. 149

Untuk aspek disiplin terjadi peningkatan yang signifikan dari 72% menjadi 80%.⁴⁸

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang, Pada tabel II.3 berikut ini:

Tabel II.4 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Nama, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Nurhayati, (2020) Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa".	Persamaan penelitian terdahulu dan sekarang yaitu, sama-sama menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan tes dengan jenis penelitian eksperimen	penelitian sekarang juga meneliti sikap ilmiah menggunakan angket dengan jenis penelitian tindakan kelas
Salim (2022) Penerapan Pembelajaran	Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang	Penelitian sekarang meneliti hasil belajar dan sikap ilmiah

⁴⁸ Roudatus Solihah, Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning), *Journal of Classroom Action Research*, Volume 5, No. 1, 2023. hlm. 203

Cooperative Learning Model Team Group Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.	yaitu, menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan model <i>Team Games Tournament</i> untuk meningkatkan hasil belajar IPA	peserta didik menggunakan tes dan angket
Roudatus Solihah (2023) “Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)”.	Persamaan penelitian terdahulu dan sekarang yaitu, menggunakan jenis penelitian yang sama dan meneliti untuk meningkatkan sikap ilmiah peserta didik	Penelitian sekarangg meneliti hasil belajar dan sikap ilmiah menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu, <i>Team Games Tournament</i>

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara dari persoalan yang ada dalam penelitian, jawaban itu masih bersifat teoritik dan di anggap benar sebelum terbukti salah benarnya yang di dapatkan. Fungsi utama dari hipotesis penelitian dalah sebagai pedoman dalam memberikan arahan dan jalannya kegiatan penelitian.

Hipotesis dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 100601 Pintu Padang, yang beralamat di Jalan Mandaiing Km 17, Kel. Pintu Padang II, Kec. Batang Angkola, Kab. Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025, sebagaimana tercantum pada lampiran 1 (*Time Schedule* Penelitian).

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk menemukan dan memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁴⁹ Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan oleh peneliti yang bekerjasama dengan guru. Guru bertugas melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses kegiatan.⁵⁰

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan secara terstruktur terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti, mulai dibentuknya suatu perencanaan

⁴⁹Warsima, *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Malang: Media Nusa Creative, 2022), hlm.5.

⁵⁰ Sulhan Efendi & Asriana Harahap, dkk, *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasa Multikultural Menggunakan Media Video Di SD. Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Volume 2, No. 1, Desember 2021. hlm. 282.

sampai evaluasi terhadap aktivitas nyata yang berupa kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah.⁵¹

Kemmis dan Taggart mengemukakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan dari konsep asli milik Kurt Lewin. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajar dalam proses pembelajaran.⁵²

Metode penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi yaitu mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif.

C. Latar dan Subyek Penelitian

Latar penelitian adalah kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi “ekosistem” dengan menerapkan model *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah peserta

⁵¹Maulana Arafat Lubis, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/Mi*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 6.

⁵²Syamsul Alam, *Pengembangan Keterampilan Menulis untuk Guru, Mahasiswa, dan Calon Guru*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 30.

didik dalam mata pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 1006001 Pintu Padang.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang. Tahun ajaran 2024-2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 peserta didik, 8 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan.

Tabel III.1 Jumlah Sampel Penelitian⁵³

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	8
2	Perempuan	8

(Sumber: "Tata Usaha SD Negeri 100601 Pintu Padang")

D. Instrumen Pengumpulan Data

a. Tes

Tes adalah adalah cara yang digunakan untuk mengukur dan menilai sesuatu dalam bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas berupa pertanyaan atau perintah sehingga menghasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi. Tes berfungsi sebagai instrumen alat untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, dan kinerja sebagai hasil dari proses belajar peserta didik.⁵⁴

⁵³ Tata usaha SD Negeri 100601 Pintu Padang pada tanggal 4 September 2024, Pukul 08.00 WIB

⁵⁴ Sumardi, *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, s2020), hlm. 2.

Tabel III.2 Kisi-kisi Soal Kognitif

No	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal	Jumlah Soal
1	Menjelaskan hubungan makan dan di makan	C1 (Pengetahuan)	1	PG	1
2	Mengkategorikan fungsi dari produsen	C2 (Pemahaman)	2	PG	1
3	Menjelaskan produsen dalam rantai makanan	C1 (Pengetahuan)	3	PG	1
4	Menunjukkan maka yang sebagai produsen	C1 (Pengetahuan)	4	PG	1
5	Menyusun titik- titik yang kosong	C6 (Kreasi)	5	PG	1
6	Mengkategorikan ekosistem	C6 (Kreasi)	6	PG	1
7	Menganalisis peran dari organisme	C4 (Analisis)	7	PG	1
8	Mengkorelasikan konsumentingkat II	C4 (Analisis)	8	PG	1
9	Memeriksa urutan konsumenpada gambar	C4 (Analisis)	9	PG	1
10	Menyusun urutan rantai makanan	C6 (Kreasi)	10	PG	1
11	Menyimpulkan isi gambar	C5 (Evaluasi)	11	PG	1
12	Menentukan jumlahrantai makanan	C3 (Aplikasi)	12	PG	1
13	Menyimpulkan apa yang terjadi apabila populasi tikus menurun	C5 (Evaluasi)	13	PG	1
14	Menjelaskan lingkungan benda- benda mati	C1 (Pengetahuan)	14	PG	1
15	Menjelaskan hubungan rantai makanan	C1 (Pengetahuan)	15	PG	1
16	Mengutipkalimat utama pada pragraf	C1 (Pengetahuan)	16	PG	1
17	Mengurutkan titik-titik padagambar	C3 (Aplikasi)	17	PG	1
18	Menguraikan perandari konsumenpuncak	C2 (Pemahaman)	18	PG	1
19	Menggambarkan peristiwa dalam ekosistem	C1 (Pengetahuan)	19	PG	1
20	Mengkorelasikan teks	C4 (Analisis)	20	PG	1

b. Observasi

Alat untuk mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas siswa ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran pada setiap pertemuan dengan menerapkan model *teams games tournsment* pada pembelajaran IPA di kelas V.

c. Angket

Angket memiliki fungsi serupa dengan wawancara, hanya berbeda dalam implementasinya. Angket digunakan untuk pengambilan data penelitian tindakan tentang peningkatan sikap ilmiah peserta didik. Angket disusun untuk mengetahui seberapa besar respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan sikap ilmiah peserta didik.⁵⁵

Tabel III.3 Kisi-Kisi Angket Sikap Ilmiah Peserta Didik

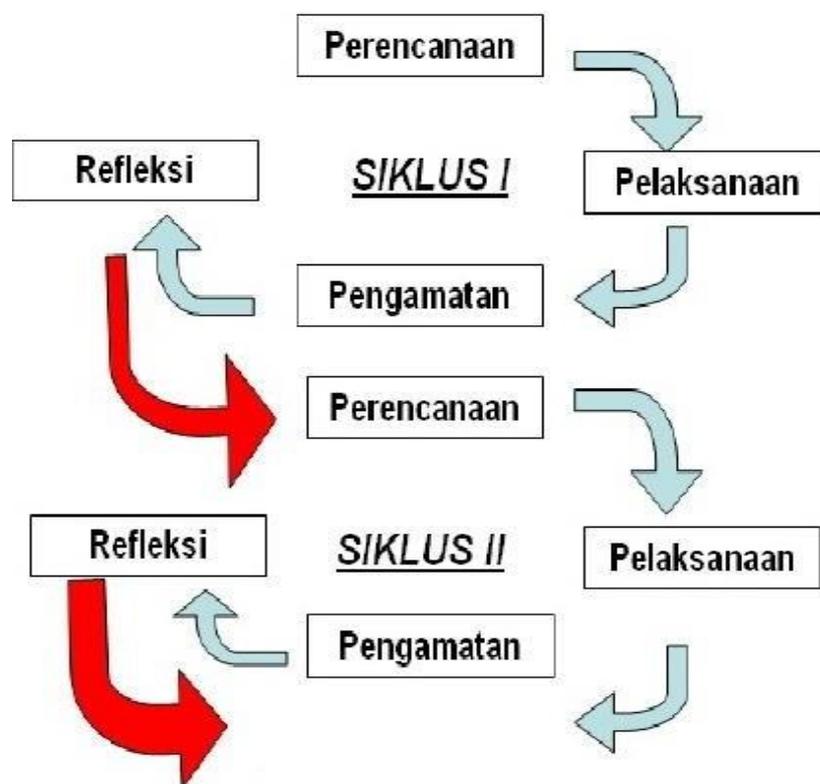
Indikator	Deskriptor	Nomor item (+)	Nomor item (-)
Rasa ingin tahu	Menanyakan informasi yang ditemukan atau yang belum dimengerti.	1,2	3

⁵⁵ Annisa Rizky Fadilla, Dkk, *Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data*, Mitita Jurnal Penelitian, Volume 1, No. 3 Agustus 2023, hlm. 41

Berfikir kritis	Tidak mudah mempercayai sesuatu atau menerima ide/gagasan kecuali dia sudah dapat membuktikan kebenarannya	4,5	6
Objektif	Sikap yang mampu memisahkan antara kebenaran dan pendapat pribadi	7	8
Ketekunan	Bersungguh-sungguh dalam melaksanakan praktikum	9	10
Berfikir terbuka	Menunjukkan sikap menghargai penemuan, pendapat, kritik, dan saran orang lain	11,12	13
Kerja sama	Kerja sama dalam bentuk kerja kelompok	14	15
Jumlah Butir Soal		9	6

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reserch*) yang terbagi dalam dua siklus dengan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Adapun gambaran prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada gambar III.1 berikut:



Gambar III.1 Prosedur Penelitian Model Kemmis & Mc. Taggart⁵⁶
 (Sumber: "<https://images.app.goo.gl/WMg81s5oejwxvqdG9>")

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

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

- 1) Meminta izin kepada kepala sekolah SDN 100601 Pintu Padang Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan.
- 2) Melakukan observasi awal kepada peserta didik kelas V SD N

⁵⁶Jarjani Usman, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Aceh Besar, AcehPo Publishing, 2019), hlm. 26.

100601 Pintu Padang Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan.

- 3) Menyusun Modul Ajar sebagai acuan untuk melakukan penelitian.
- 4) Membuat lembar observasi aktivitas bagi guru dan siswa
- 5) Menentukan pokok bahasan yang akan di bahas. Materi pelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pada materi “Ekosistem”

b. Tahap Tindakan

Pada tahap tindakan (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah di buat, guru sekaligus peneliti merealisasikan dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap ini guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* terbimbing.

Adapun tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah:

- 1) Apresepsi pembelajaran
- 2) Penjelasan materi
- 3) Penerapan model *teams games tournament*
- 4) Tanya jawab dengan siswa

c. Observasi (Pengamatan)

Observasi (*observing*) ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan

langsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya tindakan.

d. Tahap Refleksi

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

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan. Dimana hasil belajar siswa rendah. Apabila dasarnya pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

F. Teknik Analisis Penelitian

Data penelitian dianalisis secara deskriptif yaitu analisis menggunakan kata untuk mengetahui keberhasilan anak. Teknik analisis data

merupakan suatu untuk memiliki, menggolongkan, dan menyusun data kedalam kategorisasi atau mengklasifikasi data yang digunakan dan apakah data yang diperoleh melalui kegiatan tindakan siklus yang telah dilaksanakan dapat dianalisis dengan mencari rata-rata dalam menentukan kelebihan atau kelemahan tindakan sehingga dapat memperoleh kesimpulan untuk tindakan siklus selanjutnya dan perbaikan pada tindakan siklus selanjutnyaserta mencermati setiap indikator.

a. Teknik Analisis Data Tes Hasil Belajar

Adapun untuk menetapkan keberhasilan anak digunakan beberapa penilaian sebagai berikut:⁵⁷

1. Penilaian rata-rata anak

Keterangan: $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

b. Teknik Analisis Data Observasi

Untuk menghitung presentase observasi aktivitas belajar siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Analisis Presentase} = \frac{\text{Jumlah total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria hasil presentase nilai rata-rata hasil observasi untuk guru dan siswa adalah sebagai berikut:

⁵⁷ Fery Muhammad Firdaus, dkk, Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 142.

Tabel III.4 Kriteria Perolehan Hasil Nilai Observasi⁵⁸

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

Sumber: "Lilis, 2021"

Dari hasil presentasi yang di dapatkan, maka dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan proses pembelajaran dengan melihat aspek penilaian. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan siswa yaitu dengan menyesuaikan nilai siswa dengan KKTP yang telah ditentukan yaitu 75. Adapun teknik penskorannya sebagai berikut:

- 1) Jika di jawab benar skor 1
 - 2) Jika di jawab salah 0
 - 3) Jumlah skor total
- c. Teknik Analisi Data Angket Sikap Ilmiah

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan lembar angket sikap ilmiah. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert dengan skala 1 hingga 4. Adapun pedoman penskoran

⁵⁸ Lilis, *Penggunaan Permainan Go Back Slodor Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh*, Jurnal Pendidikan, hlm. 33.

jawaban sikap ilmiah siswa yang digunakan tertera pada tabel III.3 berikut:

Tabel III.5 Pedoman penskoran jawaban skala sikap

Jawaban pernyataan positif	Skor	Jawaban pernyataan positif	Skor
Selalu (S)	4	Selalu (S)	1
Sering (SR)	3	Sering (SR)	2
Kadang-kadang (KD)	2	Kadang-kadang (KD)	3
Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	4

(Sumber : “ Nur Aprilia, 2023”)

Skala sikap ilmiah yang berisi pernyataan-pernyataan yang disusun berdasarkan indikator sikap ilmiah. Pernyataan pada angket sikap ilmiah terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif⁵⁹. Untuk menghitung peningkatan sikap ilmiah peserta didik dapat digunakan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka presentase yang dicari

f = jumlah frekuensi sikap ilmiah peserta didik yang muncul

N = Jumlah sikap ilmiah seluruhnya

Untuk mengetahui persentase dan kategori sikap ilmiah peserta didik sebagai berikut :

⁵⁹ Nur Aprilia, Dkk, Peningkatan Sikap Ilmiah Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Sistem Ekskresi, Proceeding Seminar Nasional IPA, 2023

Tabel III.6 Interval Presentase

Interval Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0%-20%	Sangat kurang

(Sumber : “ Riduwan, 2013”)

Untuk mengetahui klasifikasi peningkatan sikap ilmiah maka digunakan persamaan N-Gain sebagai berikut:

$$NGain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \times 100$$

Hasil skor N-Gain dibagi dalam tiga klasifikasi seperti pada tabel III.5 berikut:

Tabel III.7 Kriteria N-Gain

Presentase	Klasifikasi
N-Gain > 70	Tinggi
30 ≤ N-Gain ≤ 70	Sedang
N-Gain < 30	Rendah

(Sumber : “archambault, 2008”)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 100601 Pintu Padang di kelas V dengan siswa yang berjumlah 16 orang, 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan beberapa instrumen yaitu butir soal, lembar observasi dan angket yang telah valid. Validasi instrumen ini dilakukan dengan cara konsultasi dengan orang yang kompeten dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam yang berkaitan dengan materi ekosistem.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian, untuk mengetahui hasil belajar IPA dikelas V, peneliti sendiri memberikan soal kognitif tes awal kepada peserta didik dan peneliti menyiapkan angket yang akan diberikan kepada siswa untuk diisi sesuai dengan apa yang dialami siswa. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi awal siswa sebelum diberikan *treatment* dengan model pembelajaran *teams games tournament*. Setelah memeriksa dan memberikan penilaian terhadap tes awal, diketahui adanya kesulitan yang dialami peserta didik dalam menjawab soal serta hasil nilai yang didapatkan masih jauh dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dibawah 75. Penyebab ketidak pahaman mereka karena pembelajaran yang masih berpusat kepada guru, pembelajaran yang membosankan dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional serta peserta didik yang kurang percaya diri dan kurang memperhatikan langkah-langkah

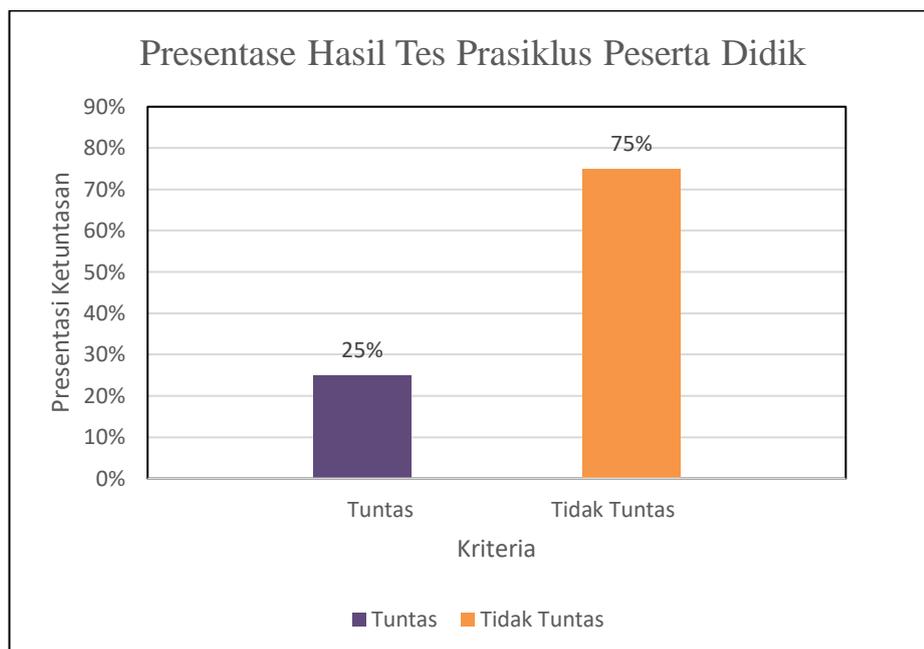
penyelesaian suatu masalah.

Sehingga peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sebab metode belajar dengan model *Teams Games Tournament* dengan sendirinya akan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam bekerjasama dengan kelompok serta memberikan manfaat yang baik untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Adapun analisis ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan data hasil soal tes kognitif dan angket awal siswa kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang pada pembelajaran IPA dapat dilihat pada tabel IV.1 berikut :

Tabel IV.1 Hasil Tes Prasiklus Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	4	25%
2	<75	Tidak Tuntas	12	75%
Jumlah			16	100%

Berdasarkan tabel data tes peserta didik menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai maksimal. Dengan demikian dapat diketahui dari total 16 siswa, 4 siswa tuntas (25%) dan 12 siswa tidak tuntas (75%), sehingga diharapkan dapat ditingkatkan pada pertemuan berikutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 4.1 di bawah ini



Gambar IV.1 Diagram Hasil Tes Prasiklus

Dari gambar di atas, dapat di lihat bahwa hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang pada hasil tes prasiklus dengan perolehan presentase tuntas 25% dan presentase tidak tuntas 75%. Presesntase ketuntasan yang rendah pada hasil belajar IPA di kelas V menyebabkan perlunya tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan tindakan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* secara maksimal agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

B. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan dari paparan masalah pada Pra siklus diatas, selanjutnya peneliti akan melakukan tidakan dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* untuk memperbaiki serta meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah peserta didik kelas V di SD Negeri 100601 Pintu Padang. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti memberikan angket kepada

peserta didik sebagai data awal sikap ilmiah peserta didik sebelum diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

a. Siklus I Pertemuan I

Pada siklus 1 pertemuan I dilaksanakan tindakan yang sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan modul ajar yang sudah divalidasi oleh dosen yang kompeten dalam IPA.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti mempersiapkan:

- 1) Modul ajar materi ekosistem dengan menggunakan model *teams games tournament*
- 2) Membentuk tim dengan penyebaran tingkat kecerdasan.
- 3) Menyediakan lembar kerja peserta didik
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal game beserta kuncinya.
- 5) Menyiapkan lembar soal tes kognitif dan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan pada tanggal 30 Januari, selama 2 jam pelajaran dengan materi rantai makanan dengan observer Hamdani serta untuk mencapai tujuan dari sebuah penelitian maka yang harus dilakukan adalah:

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa bersama

- 2) Memeriksa kehadiran
- 3) Memeriksa sampah disekitar dan merapikan meja dan kursi
- 4) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan. Siswa berantusias untuk menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan.
- 5) Guru menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti

1) Penyajian Kelas

Guru membentuk kelompok dengan penyebaran tingkatan kecerdasan yang rata. Kemudian guru menjelaskan materi tentang rantai makanan serta memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya.

2) Teams

Guru membagikan lembar kerja dan minta siswa untuk menentukan peran masing-masing makhluk hidup yang terdapat pada rantai makanan dan mengumpulkan hasil kerja dan guru memberikan nilai di lembar hasil kerja siswa

3) Games

Kegiatan game diikuti seluruh peserta didik sesuai kelompok yang sudah dibagi, guru membagikan kartu

domino ke setiap kelompok untuk diselesaikan.

4) *Tournament*

Tournament dilaksanakan dalam bentuk cerdas cermat, Lebih lanjut guru menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab dua pertanyaan. Jika siswa yang mendapat kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok lain dapat memperebutkan pertanyaan tersebut. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat nilai.

5) Penghargaan

Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

- 6) Guru memberikan tes kognitif berupa butir soal untuk dijawab oleh peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini dan guru menyempurnakan kesimpulan pada pembelajaran hari ini.
- 2) Guru mengingatkan kepada siswa agar mengulang pembelajaran di rumah
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada saat tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada proses penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* oleh peneliti. Hasil observasi dilakukan ketika model pembelajaran *teams games tournament* digunakan, pada saat itulah observer mengamati aktivitas peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

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

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	10	18	56%
Siswa	7	17	41%

Berdasarkan tabel IV.2 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi siklus I pertemuan I masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase guru 56% dan hasil presentase 41%. Jadi dari hasil observasi yang dilakukan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan akan dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

4. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus I pertemuan I terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi rantai makanan dengan menggunakan *teams games tournament* maka selanjutnya dilakukan pada tahap refleksi, berdasarkan data pada

siklus I dapat diketahui bahwa 5 siswa yang tuntas belajar dan 11 yang tidak tuntas belajar. Hal ini karena tahap pengetahuan dan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran berbeda dengan yang lain yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah. Peneliti menemukan kendala peserta didik dalam menyelesaikan proses pembelajaran.

- 1) Terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan dan mamahami proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa masih rendah.
- 2) Peserta didik belum terbiasa belajar dengan memakai model *teams games tournament* karena model yang digunakan hanya berpusat pada guru sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah
- 3) peserta masih ada yang malas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan oleh peneliti, sehingga hasil belajarnya masih rendah.

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

b. Siklus I Pertemuan II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti mempersiapkan:

- a. Modul ajar materi ekosistem dengan menggunakan model *teams games tournament*
- b. Membentuk tim dengan penyebaran tingkat kecerdasan.

- c. Menyediakan lembar kerja peserta didik
- d. Menyusun dan mempersiapkan soal-soal game beserta kuncinya.
- e. Menyiapkan lembar soal tes kognitif dan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data.

2. Tindakan (*Action*)

Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pada proses pembelajaran yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

- a. Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa bersama
- b. Memeriksa kehadiran
- c. Memeriksa sampah disekitar dan merapikan meja dan kursi
- d. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.
- e. Guru menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

f. Kegiatan Inti

a. Penyajian Kelas

Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan buku dan menjelaskan materi jaring-jaring makanan dalam ekosistem serta memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum paham untuk bertanya.

2) Teams

Guru membagikan Lembar Kerja dan minta mereka untuk menggambar jaring-jaring makanan dan menentukan hewan mana yang menjadi produsen, konsumen tingkat 1, tingkat 2, tingkat 3, dan dekomposer (pengurai) serta masing-masing perwakilan dari kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian. Dengan penuh antusias siswa maju kedepan untuk menyampaikan jawabannya.

3) Games

Guru membagikan potongan kertas berisi huruf untuk disusun menjadi sebuah kata yang sempurna sebagai jawaban dari soal yang diberikan guru kepada peserta didik.

4) Tournament

Setiap kelompok bertanding untuk menjawab dan menyusun potongan kertas sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang disediakan dengan cepat dan tepat serta menyusun kertas dengan kreatif mungkin.

5) Penghargaan

Kelompok yang menyelesaikan permainan menyusun kata terlebih dahulu dan jawabannya benar menjadi pemenang dalam permainan dan kelompok pemenang akan mendapat *reward*.

- 6) Guru memberikan tes kognitif kepada peserta didik siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan kemudian lembar jawaban peserta didik dikumpul oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi hari ini
- 2) Di akhiri dengan berdoa dan salam..

3. Pengamatan (*Observation*)

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model teams games tournament kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari hasil observasi pertemuan II. Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament sudah mulai terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Peserta didik sudah mulai percaya diri dan kerjasama dalam proses pembelajaran dan memahami materi. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

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

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	12	18	67%
Siswa	9	17	53%

Berdasarkan tabel IV.3 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan II masih belum maksimal meningkat, tetapi mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas siswa 53% dan hasil presentase guru 67%. Jadi dari hasil observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II.

4. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan dari observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus I pertemuan II adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat di tunjukan dengan nilai rata-rata siswa dapat di capai sesuai dengan KKTP. Terjadinya peningkatan pada siklus I pertemuan II karena siswa mulai aktif dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari siklus I pertemuan I. Peneliti menemukan beberapa masalah siswa dalam menyelesaikan pembelajaran, peserta didik yang masih malas untuk memperhatikan penjelasan materi dari guru dan langkah-langkah penyelesaian soal sehingga hasil belajar peserta didik belum maksimal. Peneliti juga sangat membutuhkan waktu agar hasil yang didapatkan lebih baik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran.

C. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan dari hasil refleksi pada akhir siklus I, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum tuntas dalam proses hasil belajar dengan

menggunakan penerapan model pembelajaran *teams games tournament*, maka pada siklus II ini akan dilakukan tindakan berupa pelaksanaan Siklus II untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran.

A. Siklus II Pertemuan I

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti mempersiapkan Modul Ajar dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum Merdeka Belajar, materi yang digunakan adalah piramida makanan dalam ekosistem. Kemudian peneliti menyediakan LKPD (lembar kerja peserta didik), menyediakan lembar observasi dan lembar tes kognitif peserta didik pada setiap pembelajaran. Dalam penelitian ini peserta didik dikatakan berhasil apabila nilai peserta didik sudah mencapai KKTP dengan nilai 75.

2. Tindakan (*Action*)

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Dimulai dengan berdoa bersama
- 2) Memeriksa kehadiran
- 3) Memeriksa sampah disekitar dan merapikan meja dan kursi
- 4) Melakukan *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam melakukan proses pembelajaran
- 5) Guru memotivasi siswa untuk lebih disiplin dalam proses pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti**1) Penyajian Kelas**

Guru menampilkan sebuah gambar piramida makanan serta dengan pertanyaan pemantik. Kemudian guru menjelaskan materi tentang piramida makan dan mengulang sedikit materi pada pertemuan sebelumnya.

2) Teams

Guru membagikan lembar kerja dan minta mereka untuk menentukan bagaimana jika makanan dari hewan itu sudah tidak ada, guru meminta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian. Siswa maju kedepan kelas dan membacakan hasil jawaban mereka dengan baik.

3) Games

Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan bersama kelompok yaitu permainan menjawab soal sederhana yang ada pada kertas yang sudah ditempelkan guru didepan .

4) Tournament

Setiap kelompok bersama-sama melakukan *ice breaking* untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompok masing-masing.

5) Penghargaan

Kelompok yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu

dan jawabannya benar menjadi pemenang dalam permainan dan kelompok pemenang akan mendapat *reward*.

- 6) Guru memberikan tes kognitif kepada peserta didik siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan kemudian lembar jawaban peserta didik dikumpul oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini dan guru menyempurnakan kesimpulan pada pembelajaran hari ini.
- 2) Guru mengingatkan kepada siswa agar mengulang pembelajaran di rumah
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas V dengan menggunakan lembar observasi yang di buat oleh peneliti. Dari hasil pengamatan kognitif peserta didik pada siklus II pertemuan I dapat dilihat selama proses pembelajaran, observer memperhatikan secara cermat respon terbaik siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model *teams games tournament* dan diperoleh peningkatan peserta didik dari pertemuan sebelumnya. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti, dapat dilihat pada lampiran observasi guru dan siswa pada siklus II pertemuan I, hasil

observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.4 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	15	18	83%
Siswa	14	17	82%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel diatas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran mendapatkan hasil dengan kriteria cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas guru 83% dan hasil presentase siswa 82%.

g. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan dari hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada proses siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa 75% (12 siswa) yang sudah mencapai KKTP yang telah di tentukan hal ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal sehingga. Adapun kendala yang ditemukan pada proses siklus II pertemuan I yaitu:

- 1) Sebagian peserta didik sudah mulai terlihat aktif dalam proses pembelajaran maka dengan itu guru diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat aktif dalam dan percaya diri setiap proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik belum seluruhnya dapat memahami dikarenakan pengetahuan mereka yang susah dalam memahami proses pembelajaran dan masih ada peserta didik yang belum terlalu lancar

dalam membaca sehingga menyulitkan peserta didik dalam menyelesaikan soal tes.

Guru diharapkan untuk merancang pembelajaran yang lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, oleh karena itu kendala-kendala yang ditemukan pada siklus II pertemuan I perlu melakukan perbaikan pada siklus II pertemuan II agar kendala yang dihadapi pada siklus I pertemuan II dan siklus II pertemuan I sebelumnya tidak terulang lagi.

b. Siklus II Pertemuan II

1 Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II pertemuan II peneliti melengkapi kekurangan pada siklus II pertemuan I yaitu dengan

- 1) Mempersiapkan modul Ajar dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum Merdeka Belajar, materi yang digunakan adalah ketidakseimbangan ekosistem.
- 2) Menyediakan LKPD (lembar kerja peserta didik)
- 3) Lembar observasi dan lembar tes kognitif siswa pada setiap pembelajaran. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil apabila nilai siswa sudah mencapai KKTP dengan nilai 75.

2. Tindakan

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama
- 2) Memeriksa kehadiran

- 3) Melakukan ice breaking untuk menambah semangat dan konsentrasi peserta didik
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

1) Penyajian Kelas

Guru menanyakan kembali mengenai materi sebelumnya dan menjelaskan materi hari ini. Kemudian guru bertanya hal-hal yang belum paham. Peserta didik memberikan respon yang baik dengan mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru.

2) Teams

Guru membagikan Lembar Kerja untuk dikerjakan dan guru meminta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian. Siswa maju kedepan kelas dan membacakan hasil jawaban mereka dengan baik.

3) Games

Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan bersama kelompok, guru membagikan kartu domino ke setiap kelompok untuk diselesaikan.

4) Tournament

Setiap kelompok bersama-sama melakukan ice breaking untuk menyatakan selesai.

5) Penghargaan

Kelompok yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu dan jawabannya benar menjadi pemenang dalam permainan dan kelompok pemenang akan mendapat *reward*.

- 6) Guru memberikan tes kognitif kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan kemudian lembar jawaban peserta didik dikumpul oleh guru.

a) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini dengan percaya diri, dan guru meluruskan.
- 2) Mengingatkan peserta didik untuk belajar dan mengulangi pelajaran di rumah.
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan II peneliti sebagai observer yang dibantu dengan wali kelas V untuk peneliti memperhatikan dan mengamati semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran dengan penerapan model *teams games tournament*. Dapat dilihat pada siklus II pertemuan II ini telah terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Berikut hasil observasi yang sudah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel IV.5 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	16	18	89%
Siswa	15	17	88%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan II selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel diatas, hasil observasi guru dan siswa dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* sudah mencapai kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase guru 89% dan hasil presentase siswa 88%.

4. Refleksi (*reflection*)

Setelah beberapa tahap perencanaan, penerapan dan juga observasi menjadi pertimbangan peneliti pada pertemuan II siklus II berdasarkan hasil observasi bahwasanya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari pertemuan sebelumnya, yang ditandai dengan nilai hasil belajar siswa sudah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75 dengan siswa yang tuntas sebanyak 13 dari 16 orang siswa dengan presentase ketuntasan 81%. Sehingga pada siklus II pertemuan II disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* sehingga peneliti melakukan penelitian hanya sampai siklus II ini saja dan tidak melakukan tindakan lagi untuk pertemuan berikutnya.

D. Analisis Data

1) Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siklus I

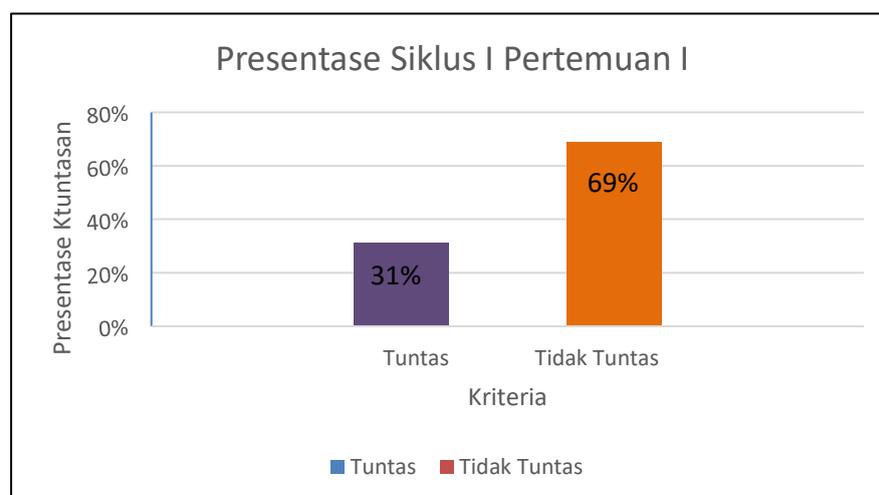
a. Siklus I Pertemuan I

Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat dilihat dari hasil tes kognitif. Hasil tes pada siklus pertama, siswa melakukan tes pada akhir setiap pertemuan setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.6 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	5	31%
2	<75	Tidak Tuntas	11	69%
Jumlah			16	100%

Hasil belajar kognitif peserta didik dapat dikategorikan berhasil apabila telah mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil tes kognitif peserta didik yang telah dianalisis dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar IV.2 Diagram Hasil Tes Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan gambar IV.2 diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa (31%), dan siswa tidak tuntas sebanyak 11 siswa (69%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya.

b. Pre-test Sikap Ilmiah

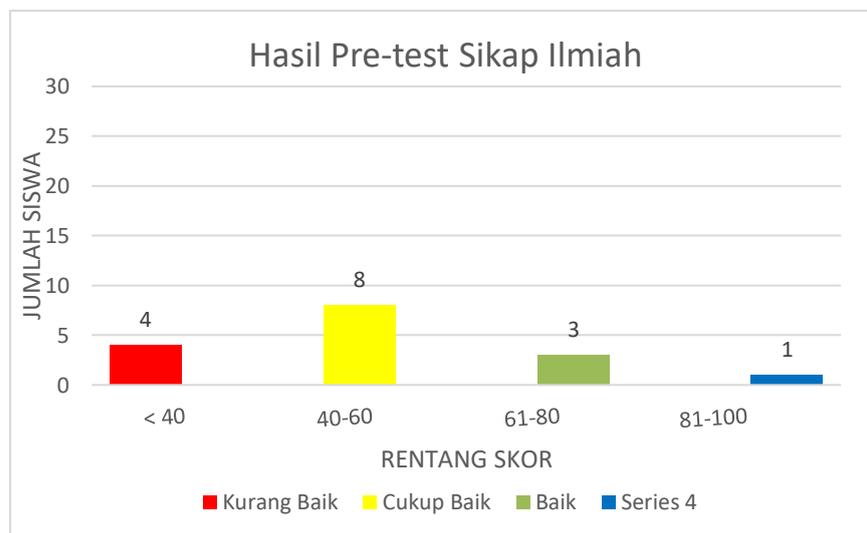
Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti memberikan angket kepada peserta didik sebagai data awal sikap ilmiah peserta didik sebelum diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Berikut data sikap ilmiah awal peserta didik

Tabel IV.7 Hasil Pre-Test Angket Sikap Ilmiah Siswa

No	Rentang Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	%
1	81-100	Tinggi	1	6 %
2	61-80	Baik	3	19%
3	41-60	Cukup Baik	8	50%
4	≤ 40	Kurang Baik	4	25%
Skor Tertinggi			80	
Skor Terendah			28,33	
Rata-Rata			49,68 %	

Berdasarkan tabel data angket sikap ilmiah awal di atas, dapat diketahui sikap ilmiah awal peserta didik mempunyai sikap ilmiah kurang baik sebesar 25%, sikap ilmiah cukup baik sebesar 50%, sikap ilmiah baik sebesar 19% dan sikap ilmiah tertinggi sebesar 6% .

Dari skor rata-rata pretest memiliki rata-rata 49,68. Hasil pretest angket sikap ilmiah yang telah dianalisis dapat dilihat dalam diagram berikut :



Gambar IV .3 Pre-Test Angket Sikap Ilmiah

c. Siklus I pertemuan II

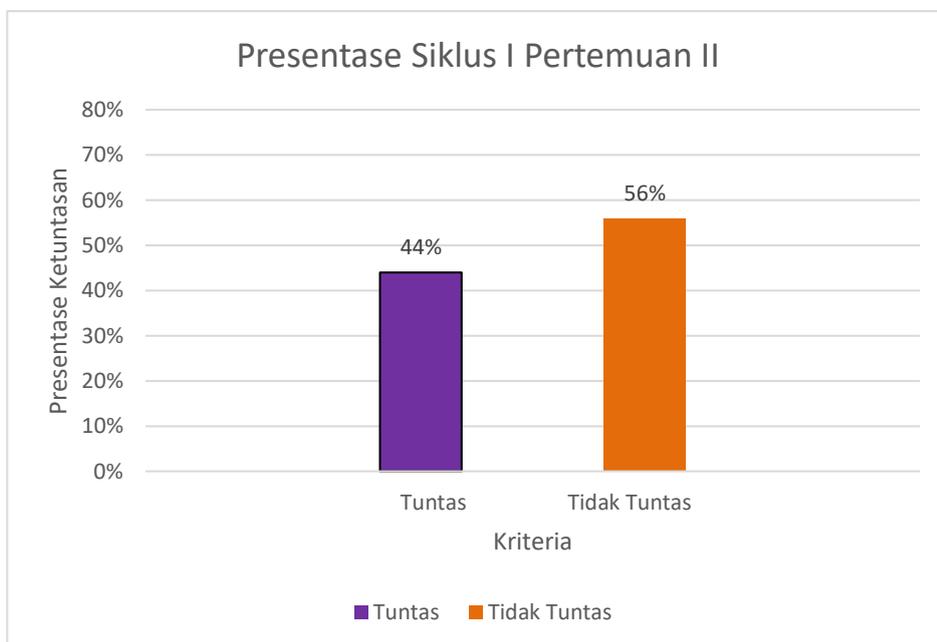
Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan II detelah melakukan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* untuk mendapatkan hasil tes peserta didik diberikan soal tes kognitif disetiap akhir pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.8 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	7	44%
2	<75	Tidak Tuntas	9	56%
Jumlah			16	100%

Hasil belajar kognitif siswa dikategorikan berhasil apabila siswa yang telah mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah ditemukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil dari analisis soal tes

kognitif siswa dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar IV.4 Diagram Hasil Tes Siklus I Pertemuan II

Hasil dari analisis soal tes kognitif peserta didik pada siklus I pertemuan II kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang. Berdasarkan dari gambar di atas diketahui persentase ketuntasan 44%, siswa yang dikategorikan tuntas dengan nilai diatas KKTP sebanyak 7 siswa. Sementara yang tidak tuntas dengan persentase 56%, dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada siklus I pertemuan I dengan siklus I pertemuan II.

2) Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siklus II

a. Siklus II Pertemuan I

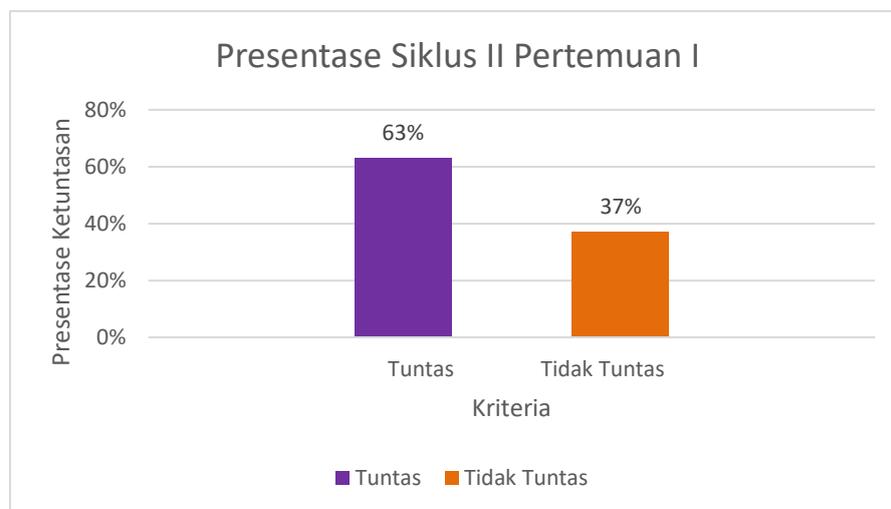
Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan I setelah menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*

untuk mengetahui hasil tes siswa yaitu dengan memberikan berupa soal tes kognitif kepada siswa disetiap pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.9 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	10	63%
2	<75	Tidak Tuntas	6	37%
Jumlah			15	100%

Hasil belajar kognitif siswa dikategorikan berhasil apabila siswa yang telah mencapai KKTP yang telah ditemukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil dari analisis soal tes kognitif siswa dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar IV.5 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan gambar IV.5 diketahui nilai rata-rata siswa kelas V pada siklus II pertemuan I yaitu 77%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase 63% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa dengan persentase 37%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari siklus I pertemuan I dan

siklus I pertemuan II tetapi persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada tahap pembelajaran selanjutnya.

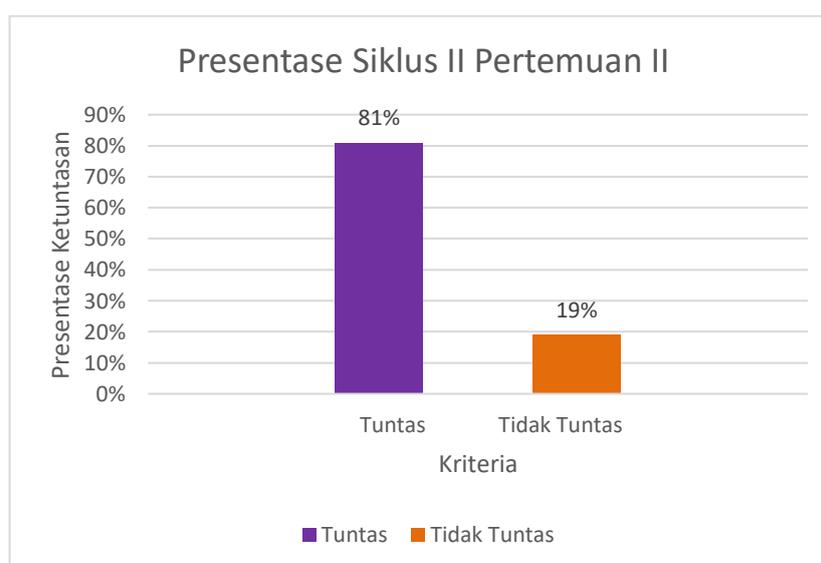
b. Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan pada siklus II pertemuan II setelah menggunakan model TGT untuk dapat mengetahui hasil tes dari siswa dengan diberikan soal pada setiap akhir pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.10 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	13	81%
2	<75	Tidak Tuntas	3	19%
Jumlah			16	100%

Hasil belajar kognitif siswa dikategorikan berhasil apabila siswa yang telah mencapai KKTP yang telah ditemukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil dari analisis soal tes kognitif siswa dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar IV.6 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan II

Dari hasil analisis soal tes kognitif peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang diketahui bahwa nilai rata-rata di kelas V pada siklus II pertemuan II adalah 88%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 13 orang siswa (81%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang siswa (19%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah mencapai nilai maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran pada siklus II pertemuan II telah dikategorikan berhasil.

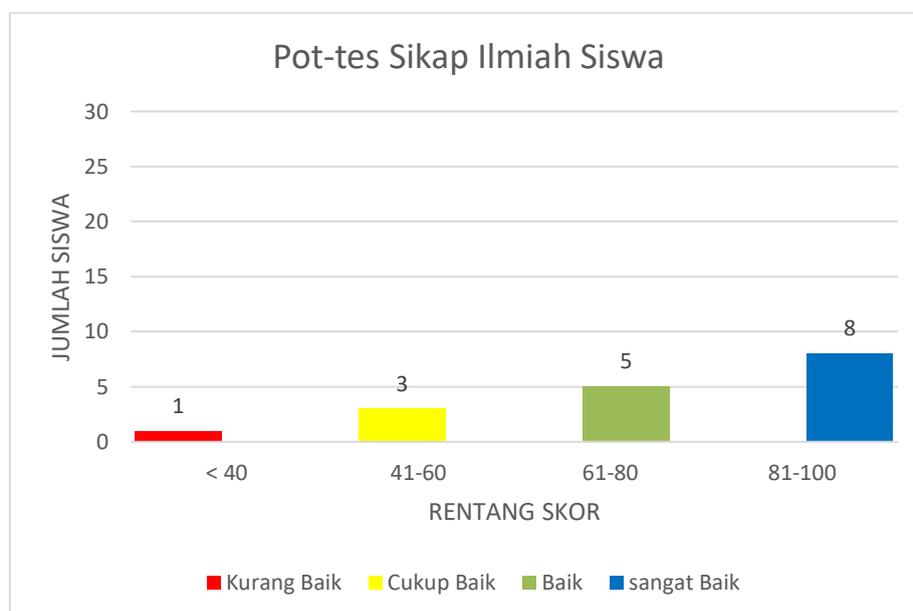
c. Post-test Sikap Ilmiah

Sesudah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, peneliti memberikan angket kepada peserta didik sebagai data akhir sikap ilmiah peserta didik setelah diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Apakah model yang digunakan dapat mempengaruhi sikap ilmiah peserta didik. Berikut data sikap ilmiah akhir peserta didik:

Tabel IV.11 Hasil Post-test Angket Sikap Ilmiah Siswa

No	Rentang Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	%
1	81-100	Tinggi	8	50%
2	61-80	Baik	5	31 %
3	41-60	Cukup Baik	2	13%
4	≤ 40	Kurang Baik	1	6%
Skor Tertinggi			87	
Skor Terendah			40	
Rata-Rata			76,93 %	

Berdasarkan tabel data angket sikap ilmiah akhir di atas, dapat diketahui sikap ilmiah akhir mempunyai sikap ilmiah cukup baik sebesar 19%, sikap ilmiah baik sebesar 31%, dan sikap ilmiah sangat baik sebesar 50%. Dari skor rata-rata post-tes mempunyai rata-rata 76,93.



Gambar IV. 7 Post test Angket sikap ilmiah siswa

Grafik diatas menyatakan bahwa sikap ilmiah peserta didik jauh lebih baik dibandingkan pada awal pembelajaran, dan dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat berpengaruh terhadap sikap ilmiah peserta didik. *Post test* ialah salah satu tahap akhir yang dilakukan setelah materi disampaikan dalam empat kali pertemuan, bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

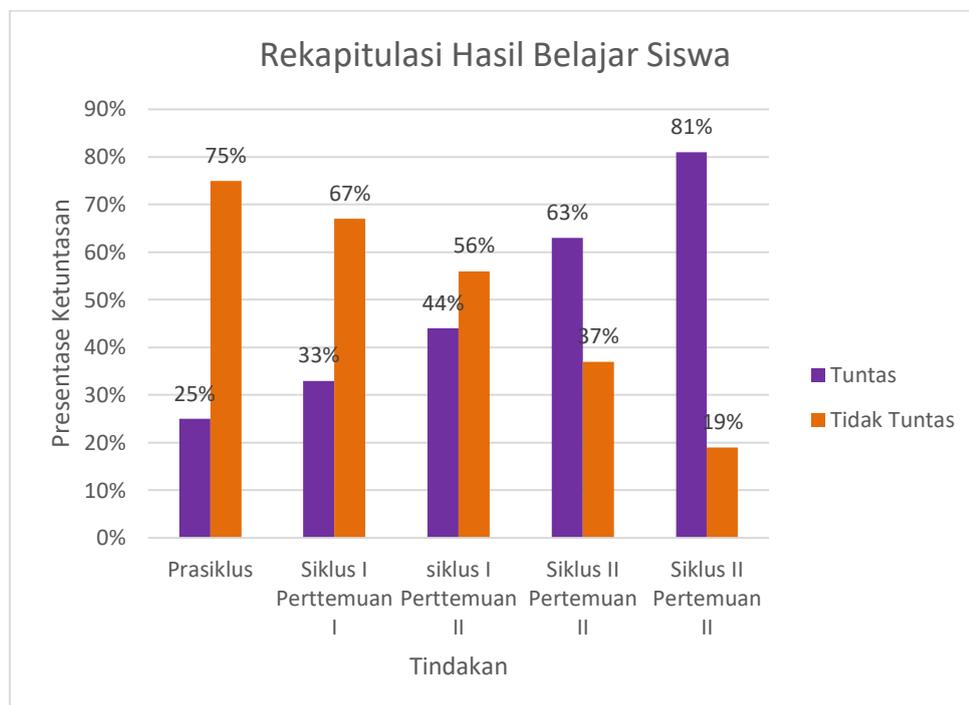
3) Analisis Data Rekapitulasi Hasil Belajar

Dari hasil dapat diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dengan hasil presentasi yang diharapkan yaitu 81% siswa yang memperoleh nilai sangat bagus dalam peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II saja. Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas V dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel IV.12 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Jumlah	Nilai Rata-Rata
Pre Tes	4	25%	12	75%	755	47
Siklus I Pertemuan I	5	33%	11	67%	800	50
Siklus I Pertemuan II	7	44%	9	56%	1.085	68
Siklus II Pertemuan I	10	63%	6	37%	1.245	78
Siklus II Pertemuan II	13	81%	3	19%	1.420	89

Tabel diatas menunjukkan presentase peningkatan pengetahuan siswa pada setiap siklusnya. Mulai dari kegiatan prasiklus, siklus I hingga siklus II terus terjadi peningkatan. Berikut grafik peningkatan pengetahuan peserta didik dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar IV.8 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar IV.8 menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang memiliki nilai cukup baik lebih tinggi dibandingkan yang mendapat nilai tinggi, baik dan kurang baik.. *Pre test* merupakan salah satu tahap awal yang dilakukan sebelum materi disampaikan, bertujuan untuk melihat kemampuan siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

4) Analisis Data Rekapitulasi hasil sikap ilmiah

Dari hasil dapat diketahui bahwa sikap ilmiah peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dengan hasil yang diharapkan yaitu meningkat dari sebelumnya yang memperoleh nilai sangat bagus dalam peningkatan sikap ilmiah di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang. Adapun peningkatan sikap ilmiah di kelas V dapat dilihat pada table dibawah ini:

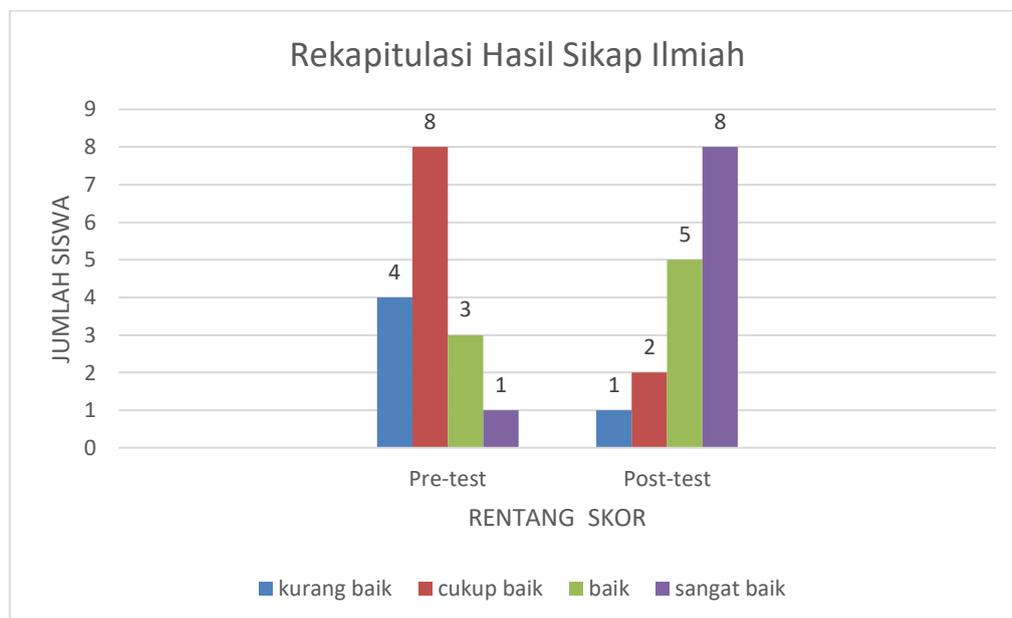
Tabel VI. 13 Rekapitulasi Hasil Sikap Ilmiah

No	Rentang Skor	Kriteria	Sikap Ilmiah			
			Pre-test		Post-test	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	≤ 40	Kurang Baik	4	25%	1	6%
2	41-60	Cukup Baik	8	50%	2	13%
3	61-80	Baik	3	19%	5	31%
4	81-100	Sangat Baik	1	6%	8	50%
5	Skor Terendah		28		40	
6	Skor Tertinggi		82		87	
7	Rata-rata		49,68		75,25	

Berdasarkan tabel diatas sikap ilmiah peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dibandingkan dari *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan. Hasil tes angket terhadap sikap ilmiah pada pre-test menunjukkan bahwa masih terdapat 4 peserta didik dengan kriteria kurang baik dan 8 peserta didik dengan kriteria cukup baik. Hasil tes angket post-test menunjukkan bahwa 13 peseta didik sudah memperoleh predikat baik dan sangat baik. Dilihat dari skor tertinggi sikap ilmiah peserta didik

yang sebelum dilakukan *treatment* hanya 82 setelah dilakukan *treatment* dengan model pembelajaran *teams games tournament* meningkat menjadi 87. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Roudatus Solihah, bahwa peningkatan sikap ilmiah terjadi setelah dilakukan *treatment* dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan terdapat perbedaan sikap ilmiah dalam pembelajaran IPA antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Discovery Learning* dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional.⁶⁰ Dilihat juga dari rata-rata *post test* dan *pre test* juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari *pre test* 49,68 setelah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran *teams games tournament* meningkat menjadi 75,25. Peningkatan sikap ilmiah melalui perhitungan N-gain diklasifikasikan masuk kategori rendah. Dari hasil data yang diperoleh membuktikan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan sikap ilmiah peserta didik.

⁶⁰ Roudatus Soliha, Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning), *Journal Of Classroom Action Research*, Volume 5, No. 1, 2023. Hlm. 310



Gambar IV. 9 Rekapitulasi Hasil Sikap Ilmiah

Sikap ilmiah peserta didik terlihat berbeda antara pre test dan posttest, sikap ilmiah peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, sikap ilmiah peserta didik lebih meningkat. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan model *teams games tournament* berpengaruh terhadap sikap ilmiah peserta didik.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah peserta didik pada materi ekosistem dikelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang, jenis penelitian yang digunakan pada peneliti ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dimulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus dapat dilihat bahwa bahwa hasil belajar siswa sangat rendah,

karena kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Pada prasiklus sebelum dilakukan tindakan awal siswa hanya memperoleh persentase hasil belajar sebesar 25% hanya

4 siswa yang tuntas dengan pencapaian nilai KKTP. Nilai KKTP pembelajaran IPA yang ditetapkan oleh SD Negeri 100601 Pintu Padang adalah 75.

Pada tahap siklus I jumlah pertemuan yang digunakan adalah sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama masih banyak terdapat banyak kekurangan siswa selama pembelajaran berlangsung siswa masih ada yang bermalas malasan karena model yang biasa digunakan hanya berpusat dengan guru dan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti memberikan angket kepada peserta didik sebagai data awal sikap ilmiah peserta didik sebelum diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Sedangkan pertemuan kedua beberapa peserta sudah mulai aktif untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini didukung menurut penelitian Nurhayati mengatakan bahwa, melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini akan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, menghindarkan kejenuhan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan kerjasama, meningkatkan rasa ingin tahu, mempermudah dan memperjelas penyampaian materi dari guru kepada

peserta didik.⁶¹

Pada siklus ke II sama dengan siklus I jumlah pertemuan yang digunakan sebanyak 2 kali pertemuan, dimana pada pertemuan terakhir akan dilakukan post-test untuk mengukur sikap ilmiah peserta didik. Pada pertemuan pertama peserta didik sudah mulai antusias terhadap penjelasan yang disampaikan guru dan percaya diri untuk menjawab pertanyaan. Sedangkan pertemuan kedua peserta didik sudah banyak menerapkan kerjasama didalam kelompok, kedisiplinan saat belajar, kejujuran menjawab soal, meningkatnya rasa percaya diri, bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui *teams games tournament* dan mendapatkan hasil tes yang sudah ditentukan dari KKTP yaitu 75. Hal ini didukung oleh penelitian Salim mengatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament*. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar diketahui setelah mengadakan tes dengan beberapa item soal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *teams games tournament* lebih tinggi, hasil belajar siswa dengan rata-rata mencapai 81% dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.⁶²

Pada pre-test sikap ilmiah sebelum dilakukan treatment, dapat diketahui bahwa sikap ilmiah peserta didik masih sangat rendah dilihat dari

⁶¹ Nurhayati, dkk, Penerapan Model Pembelajaran Kooperati Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, JURNAL BASICEDU, Volume 6, No. 5, 2022 hlm. 9121-9124

⁶² Salim, Penerapan Pembelajaran Cooperative Learnin Model Team Group Tournament (Tgt) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Journa Of Exploratory Dynamic Problems, Volume 1, No. 1, 2024, hlm. 149

nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 49,68 dan pada post-tes sikap ilmiah setelah dilakukan treatment, nilai rata-rata yang didapatkan meningkat menjadi 76,93 sejalan dengan perubahan sikap peserta didik pada siklus II pertemuan II . Hasil tes angket terhadap sikap ilmiah pada pre-test menunjukkan bahwa masih terdapat 4 peserta didik dengan kriteria kurang baik dan 8 peserta didik dengan kriteria cukup baik. Hasil tes angket post-test menunjukkan bahwa 13 peserta didik sudah memperoleh predikat baik dan sangat baik. Dilihat dari skor tertinggi sikap ilmiah peserta didik yang sebelum dilakukan treatment hanya 82 setelah dilakukan treatment dengan model pembelajaran *teams games tournament* meningkat menjadi 87. Hal ini didukung oleh penelitian Roudatus Solihah mengatakan bahwa adanya peningkatan sikap ilmiah setelah penerapan model pembelajaran.. Hal ini dapat dilihat dari sikap disiplin, kerjasama, kejujuran dan rasa percaya diri lebih meningkat menggunakan model *Teams Games Tournament*.⁶³

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa dengan penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPA di kelas V dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya dan sikap ilmiah yang meningkat dari sebelumnya. Selengkapnya dapat dilihat pada Gambar IV. 8 dan IV.9 yaitu rekapitulasi hasil belajar dan sikap ilmiah peserta didik. Kelebihan dari metode *teams games tournament* dalam meningkatkan hasil

⁶³ Roudatus Soliha, Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan(Discovery Learning), Journal Of Classroom Action Research, Volume 5, No. 1, 2023. Hlm. 309

belajar dan sikap ilmiah peserta didik (1) meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik melalui unsur permainan, (2) menumbuhkan kerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok, (3) mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, (4) meningkatkan rasa ingi tahu dan ketertarikan dalam memecahkan masalah.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 100601 Pintu Padang dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada ekosistem menyadari adanya keterbatasan sebagaiberikut:

1. Dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* membutuhkan waktu yang panjang dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada penelitian ini belum mencakup seluruh proses hasil pembelajaran tetapi fokus hanya pada hasil pembelajaran
3. Responden mungkin tidak sepenuhnya memahami pertanyaan dalam kuesioner atau tidak jujur dalam mengisi, yang dapat mengganggu akurasi hasil penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa dengan peneraparan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan sikap ilmiah di kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang. Peneliti menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan dari setiap siklus. Pada penelitian Prasiklus nilai rata-rata siswa 47% , pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa 50%, pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai siswa 67%, meningkat lagi pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa 78%, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II pertemuan II rata-rata nilai siswa 89%.

Hasil analisis data pre-test angket sikap ilmiah kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang sebelum dilakukan treatment, dapat diketahui bahwa sikap ilmiah peserta didik masih sangat rendah dilihat dari nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 49,68. Peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan, terbukti pada nilai siswa yang terendah saat diadakan pre test adalah 28 setelah diberikan treatment menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* mengalami kenaikan menjadi 40. Untuk nilai tertinggi pada saat pre test adalah 82 dan setelah diberi treatment saat post test meningkat menjadi 87. Peningkatan sikap ilmiah melalui perhitungan N-gain masuk kategori rendah. Pengaruh model pembelajaran yang diberikan dapat

mempengaruhi hasil belajar IPA dan sikap ilmiah peserta didik.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan dapat dipastikan bahwa hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi pihak yang akan tersangkut dalam penelitian ini. Implikasi yang dilakukan perlu adanya pendampingan kepada peserta didik untuk melihat tingkat pemahaman dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari salah satu hasil belajar dan sikap peserta didik yang dapat dikatakan bahwa dibutuhkan bimbingan dari seorang guru dan siswa diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian maka peneliti mengemukakan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Bagi siswa, peneliti berharap dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournamet* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada ekosistem dan sikap ilmiah
2. Bagi guru, penerapan model pembelajaran *TGT* digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran ekosistem, sehingga siswa dapat memahami materi melalui proses pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Kepada peneliti selanjutnya dalam penerapan model pembelajaran *TGT*, sebaiknya menjelaskan lebih rinci terkait langkah-langkah agar siswa mudah dalam memahami pembelajaran dalam model *TGT*.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Rizky Fadilla, D. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data, *Mitita Jurnal Penelitian*. *Jurnal Penelitian*, 1.
- Aromdani, P. (n.d.). Refr_1_Judul_Prop[2]. *Pengaruh Reward Dan Hukuman*.
- Bahtiar, H. R. & A. (2020). *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*. UMSU PRESS.
- Djajadi, M. (2019). Pengantar Penelitian Tindakan Kelas Penelitian_Tindakan_Kelas_Classroom_Action_Research
- A. D. F, Dkk. (2024). Penggunaan E-Scaffolding Fisika sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Problem Solving Skill dan Sikap Ilmiah Mahasiswa Rumpun Fisika. *Jurnal Majemuk*, 3.
- A. F. G, Dkk. (n.d.). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- A. N. F, Dkk, (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies*, 2.
- D. K, Dkk. (2022). *Pengembangan Metodologi Penelitian untuk Riset di PGMI dan PIAUD*. Samudra Biru.
- D. R. H, Dkk. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament(TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Science and Education Journal*, 70–74.
- I, Dkk. (2020). *Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.
- N, Dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,. *JURNAL BASICEDU*, 6.
- R. S, Dkk. (2023). pentingnya peranan ipa dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Fery Muhammad Firdaus, D. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*. Samudra Biru.

- Firdaus, F. M., Lubis, M. A., Razak, A., & Azizan, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI* (A. C (ed.)). Samudra Biru.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Ismail, M. I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Jarjani Usman. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (AcehPo Publishing (ed.)).
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik*. Edu Publisher.
- Karitas, D. P. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 SD/MI Kelas V Tema 5*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kistian, D. W. S. H. & A. (2020). Perbedaan Sikap Ilmiah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Training dengan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Tunas Bangsa*, 7.
- Lilis. (2023). Penggunaan Permainan Go Back Slodor Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh. *Jurnal Pendidikan*, 16.
- Lisa, N. W. Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Budi Utama.
- Lubis, M. A. (2019). *Pembelajaran Tematik*. Samudra Biru.
- Lubis, M. A. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/Mi*. Samudra Biru.
- Marzuki, F. P. dan A. D. (2023). efektivitas lembar kerja siswa ipa terpadu berorientasi model pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan hasil belajar ditinjau dari sikap ilmiah siswa smp, *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan. Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4.
- Nur Aprilia, D. (2023). , Peningkatan Sikap Ilmiah Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Sistem Ekskresi. *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Rahayu, A. (2024). Alternatif Media Praktikum Virtual Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Majemuk*, 3.
- Regina Indri Rembang. dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem di Kelas X

SMA Negeri 2 Tondano. *Jurnal Arjuna*, 1.

Sairoh, D. (2024). , *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Berpikir Ilmiah dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas IV Uptd Sdn Sukolilo Barat 2 Labang Bangkalan*. 09, 584–585.

Salim. (2024). Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Group Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1.

Selvi, H. & N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Akasara Timrj.

¹Sigalingging, D. M., Kurniawan, F., & Dongoran, M. (2025). ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM SARAF MANUSIA. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 10(1), 25-31.

Siraj. (2022). *Profesi Pendidikan: Tinjau Teoritik Manajemen Pengembangan Profesionalisme Guru*. PT. Kimshafi Alung Cipta.

Siregar, T., Hilda, L., & Amir, A. (2023). PeNGGUNAAN Model Pembelajaran Stomatic Auditory Visualisation Intellectually untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sinunukan pada Materi Fungsi Logaritma. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 75-80

Soimin, A. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-Ruzz Media.

Solihah, R. (2023a). Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning). *Journal of Classroom Action Research*, 5.

Solihah, R. (2023b). Peningkatan Sikap Ilmiah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning). *Journal of Classroom Action Research*, 5.

Sri Kurniati. (n.d.). *Metode Pembelajaran LBS*. Penerbit NEM.

Sulhan Efendi & Asriana Harahap, dkk. (2021). Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasa Multikultural Menggunakan Media Video Di SD. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2.

Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Deepublish.

Syafriyanto & Maulana Arafat Lubis. (2022). *Micro Teaching di SD/MI*. Samudra Biru.

Syamsul Alam. (2021). *Pengembangan Keterampilan Menulis untuk Guru, Mahasiswa, dan Calon Guru*. Deepublish.

Tata usaha. (2024). *Data*.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. kencana.

Ummi Bungan Aditiya & Wahyudi. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.

Warsima. (2022). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Media Nusa Creative.

Yunarti, N. (2021). Kesulitan dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Education*, 7, 4.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Siti Aisyah Lubis
2. NIM : 2120500135
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Padangsidimpuan, 20 Februari 2003
5. Anak Ke : 3 (tiga) dari 5 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Jl. Imam Bonjol Gg. Mesjid Lk. III
Aek Tampang, Kota Padangsidimpuan
10. Telp/HP : 082267532625
11. E-Mail : sitiaisyahlubis20@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Gunung Mulia Lubis
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Jl. Imam Bonjol Gg. Mesjid Lk. III
Aek Tampang, Kota Padangsidimpuan
 - d. Telp/Hp : -
2. Ibu
 - a. Nama : Dahniar Siregar
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Jl. Imam Bonjol Gg. Mesjid Lk. III
Aek Tampang, Kota Padangsidimpuan
 - d. Telp/HP : 083135800517

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 200205 Aek Tampang Tamat Tahun 2015
2. SMP Negeri 2 Padangsidimpuan Tamat Tahun 2018
3. MAN 2 Model Padangsidimpuan Tamat Tahun 2021
4. Masuk UIN SYAHADA Padangsidimpuan Tahun 2021

IV. ORGANISASI

1. HMPS PGMI UIN SYAHADA Padangsidimpuan
2. UKK Gerakan Pramuka UIN SYAHADA Padangsidimpuan
3. Himpunan Mahasiswa Islam (HMI)

LAMPIRAN 1

TIME SCHEDULE PENELITIAN

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	Pengesahan Judul	September 2024
2	Penulisan Proposal	September 2024
3	Bimbingan Proposal Dengan Pembimbing II	Oktober S/D November 2024
4	Revisi	Oktober 2024
5	Bimbingan Dengan Pembimbing I	November 2024
6	Revisi	November 2024
7	Seminar Proposal	Desember 2024
8	Revisi Proposal	Desember 2024
9	Riset	Januari 2024
10	Penelitian Dilapangan	Januari-Februari 2024
11	Pengolahan Data	Februari 2025
12	Penulisan Hasil Penelitian	Maret 2025
13	Bimbingan Skripsi Dengan Pembimbing II	April 2025
14	Bimbingan Skripsi Dengan Pembimbing I	Mei 2025
15	Seminar Hasil	Mei 2025
16	Revisi Seminar Hasil	Mei 2025
17	Sidang Munaqosyah	Juni 2025
18	Revisi Sidang Munaqosyah	Juni 2025

LAMPIRAN 2



**MODUL AJAR KURIKULUM
MERDEKA**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Siti Aisyah Lubis
Nama Sekolah : SD Negeri 100601 Pintu Padang
Mata Pelajaran : IPA
Fase C, Kelas : V (Lima)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 5 (IPA)**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Siti Aisyah Lubis
Instansi	: SDN 100601 Pintu Padang
Tahun Penyusun	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPA
Fase / Kelas	: C / 5
Bab 2	: Harmoni dan Ekosistem
Topik	: Rantai Makanan dan jaring jaring makanan
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan❖ Peserta didik dapat memahami mendeskripsikan hubungan makhluk hidup padajaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia❖ Berbinekaan global❖ Bergotong-royong❖ Mandiri❖ Bernalar kritis❖ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu	

Sosial untuk SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet),
Lembar kerja peserta didik

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab :**
 1. Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
 3. Peserta didik dapat mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik :**
 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.
 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan
 3. Peserta didik dapat menentukan hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem
 4. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan sdalam bentuk rantai makanan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Agar dapat bertahan hidup apa yang harus dilakukan makhluk hidup?
- ❖ Apakah manusia, tumbuhan dan hewan dapat bertahan hidup tanpa makhluk hidup lainnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

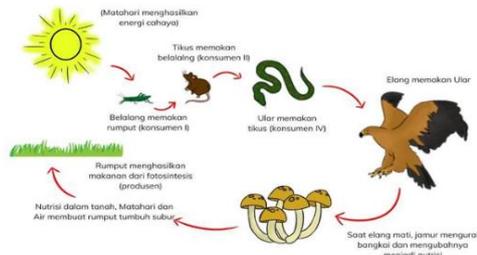
Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama
4. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
5. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik
 - (-) Agar dapat bertahan hidup apa yang harus dilakukan makhluk hidup?
 - (-) Apakah manusia, tumbuhan dan hewan dapat bertahan hidup tanpa makhluk hidup lainnya?
6. Guru menyampaikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan Inti

Penyajian kelas

1. Peserta didik dikelompokkan berdasarkan kemampuan mereka (Tinggi, Sedang, Rendah) sesuai dengan hasil tes diagnostik pada awal pembelajaran.
2. Guru menampilkan sebuah gambar



3. Pertanyaan pemantik : untuk bertahan hidup apa yang dilakukan makhluk hidup?
4. Peserta didik menjawab sesuai kemampuannya

Bermain dengan kelompok (teams)

1. Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok.
2. Peserta didik bersama kelompok mampu mengambil kesimpulan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru pada LKPD. (Critical Thinking)
3. Masing-masing peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan LKPD yang telah diberikan oleh guru.
4. Setelah selesai mengerjakan, perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
5. LKPD dikumpulkan pada guru di depan kelas

Permainan (Games)

1. Guru membagikan kartu domino ke setiap kelompok (Sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik), terbagi menjadi 3 kelompok (Biru, Kuning, Hijau). (Gotong Royong, Collaboration, Social Awariness)

Pertandingan (Tournament)

1. Setiap kelompok bertanding menyusun kartu domino sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang disediakan.
2. Setiap anggota kelompok menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat serta menyusun kartu dengan kreatif mungkin. (*Critical Thinking,*

Gotong Royong)

3. Kemudian mempresantasikan hasil diskusinya.

Penghargaan (Recognition)

1. Kelompok yang menyelesaikan permainan kartu domino terlebih dahulu dan jawaban benar menjadi pemenang dalam permainan.
2. Guru memberikan reward kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Kegiatan penutup

1. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. (Mandiri , 4C/ *Critical Thinking*)
2. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru merefleksi materi pembelajaran. (4C/ *Communication, Collaboration*)
4. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan pesan moral yang berhubungan dengan materi.
5. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik.

E. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERNYATAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
---	---	--

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikutipembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahamimateri atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1

Nama :

Kelas :



Perhatikan gambar!

Tentukanlah peran masing-masing makhluk hidup yang terdapat pada gambar rantai makanan diatas.

No	Produsen	Konsumen Tingkat 1	Konsumen Tingkat 2	Konsumen Tingkat 3
----	----------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Nilai

Paraf Otang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Jalur makan dan dimakan antarmakhluk hidup bisa digambarkan dalam bentuk rantai makanan. Pada skema ini, kita bisa melihat alur makan yang ada pada suatu ekosistem. Selain alur makan, rantai makanan juga menggambarkan terjadinya perpindahan energi dari suatu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya saat dimakan. Pada rantai makanan, jalur dimulai dari peran yang disebut produsen. Tumbuhan disebut produsen karena dapat memproduksi makanannya sendiri melalui reaksi fotosintesis. Untuk melakukan ini, tumbuhan membutuhkan energi cahaya dari matahari.

Hewan dan manusia disebut sebagai konsumen karena mereka mengonsumsi makhluk hidup lainnya untuk mendapatkan energi. Pada rantai makanan, konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

- A. Konsumen tingkat 1 merupakan kelompok hewan yang memakan tumbuhan, Jenis hewan yang tergolong pada konsumen ini, yaitu hewan herbivora atau hewan omnivora
- B. Konsumen tingkat 2 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 1. Hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
- C. Konsumen tingkat 3 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 2. Sama dengan sebelumnya, hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora
- D. Dan seterusnya

C. GLOSARIUM

Rantai makanan

Sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan-urutan tertentu. Dalam suatu rantai makanan terdapat makhluk hidup yang mempunyai peran sebagai produsen, konsumen, dan sebagai dekomposer (pengurai).

Produsen

Merupakan organisme atau spesies yang mampu menghasilkan makanan sendiri

Konsumen

Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain karena dia tidak bisa

memproduksi makanan sendiri seperti produsen

Dekomposer

Organisme yang menguraikan bahan organik yang berasal dari organisme mati

Predator

Predator atau pemangsa adalah binatang yang berburu dan memangsa binatang lain

D. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : RobbiDwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

Guru Kelas V SD Negeri 100601
Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
Peneliti

Hamdani, S.Pd
NIP.198611222024211005

Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 100601
Pintu Padang

Tetti Khairani, S.Pd.
NIP.19730708 200003 2 001

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 5 (IPA)**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Siti Aisyah Lubis
Instansi	: SDN 100601 Pintu Padang
Tahun Penyusun	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPA
Fase / Kelas	: C / 5
Bab 2	: Harmoni dan Ekosistem
Topik	: Jaring jaring makanan
Alokasi Waktu	: 1x 40 menit
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan❖ Peserta didik dapat memahami mendeskripsikan hubungan makhluk hidup padajaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia❖ Berbinekaan global❖ Bergotong-royong❖ Mandiri❖ Bernalar kritis❖ Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu	

Sosial untuk SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet),
Lembar kerja peserta didik

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL, METODE, STRATEGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*
- ❖ Metode pembelajaran tanya jawab
- ❖ Strategi pembelajaran kolaboratif
- ❖ Media pembelajaran papan susun

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab :**
 1. Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
 3. Peserta didik dapat mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik :**
 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.
 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan

3. Peserta didik dapat menentukan hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem
4. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan sdalam bentuk rantai makanan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Agar dapat bertahan hidup apa yang harus dilakukan makhluk hidup?
- ❖ Apakah manusia, tumbuhan dan hewan dapat bertahan hidup tanpa makhluk hidup lainnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-2

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.

5. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking
6. Guru menyampaikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan Inti

Penyajian kelas

1. Peserta didik kembali dengan kelompok masing-masing yang sudah ditentukan sebelumnya
2. Guru menampilkan sebuah gambar



3. Pertanyaan pemantik : Apakah manusia, tumbuhan dan hewan dapat bertahan hidup tanpa makhluk hidup lainnya?
4. Peserta didik menjawab sesuai kemampuannya
5. Guru mengulas sedikit materi yang sebelumnya

Bermain dengan kelompok (teams)

1. Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok.
2. Peserta didik bersama kelompok mampu mengambil kesimpulan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru pada LKPD. (Critical Thinking)
3. Masing-masing peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan LKPD yang telah diberikan oleh guru.
4. Setelah selesai mengerjakan, perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
5. LKPD dikumpulkan pada guru di depan kelas

Permainan (Games)

1. Guru membagikan potongan kertas yang berisi huruf unruk disusun menjadi sebuah kata yang sempurna sebagai jawaban dari soal yang diberikan guru kepada masing-masing kelompok.

Pertandingan (Tournament)

4. Setiap kelompok bertanding menjawab dan menyusun potongan kertas di dalam kelas sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang disediakan.
5. Setiap anggota kelompok menyelesaikan permainan menyusun kata dengan cepat dan tepat serta menyusun kartu dengan sekreatif mungkin. (Critical Thinking, Gotong royong)
6. Kemudian mempresantasikan hasil diskusinya.

Penghargaan (Recognition)

3. Kelompok yang menyelesaikan permainan menyusun kata terlebih dahulu dan jawaban benar menjadi pemenang dalam permainan.
4. Guru memberikan reward kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Kegiatan penutup

1. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. (Mandiri, 4C/Critical Thinking)
2. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru merefleksi materi pembelajaran. (4C/Communication, Collaboration)
4. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan pesan moral yang berhubungan dengan materi.
5. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik.

E. REFLEKSI		
TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK		
NO	PERNYATAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
<p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. <p>Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP. 		

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) KE-2

NAMA :

KELAS :

**BUATLAH GAMBAR RANTAI MAKANAN DENGAN
KREASIMU SENDIRI!**

Kriteria: Mengandung Produsen, Konsumen TK I, Konsumen TK II,
Konsumen TK III, Pengurai, menarik, dan serasi serta mudah dipahami



Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Suatu ekosistem tidak hanya terdiri atas satu rantai makanan. Hal ini karena konsumen tingkat 1 dapat memakan berbagai produsen. Satu jenis produsen juga dapat dimakan oleh berbagai macam konsumen tingkat I. Begitu pula dengan konsumen tingkat 2 dan 3 yang bisa memakan berbagai jenis hewan. Pada suatu ekosistem hubungan makan dan dimakan digambarkan dengan jaring-jaring makanan yang merupakan kumpulan dari rantai makanan.

Skema ini lebih tepat menggambarkan kondisi nyata pada suatu ekosistem dan skema ini juga memperlihatkan bahwa hubungan makan dan dimakan pada suatu ekosistem merupakan hubungan yang kompleks dan saling berkaitan satu sama lain. Pada jaring-jaring makanan satu hewan bisa memiliki peran yang berbeda, sama seperti rantai makanan jaring-jaring makanan juga menggambarkan jalur aliran energi

C. GLOSARIUM

Jaring-Jaring Makanan

Jaring-jaring makanan merupakan sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan.

Produsen

Merupakan organisme atau spesies yang mampu menghasilkan makanannya sendiri

Konsumen

Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain karena dia tidak bisa memproduksi makanan sendiri seperti produsen

Dekomposer

Organisme yang menguraikan bahan organik yang berasal dari organisme mati

D. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : RobbiDwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis:Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

Guru Kelas V SD Negeri 100601
Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
Peneliti

Hamdani, S.Pd
NIP.198611222024211005

Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 100601
Pintu Padang

Tetti Khairani, S.Pd
NIP.19730708 200003 2 001

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 5 (IPA)**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Siti Aisyah Lubis
Instansi	:	SDN 100601 Pintu Padang
Tahun Penyusun	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	IPA
Fase / Kelas	:	C / 5
Bab 2	:	Harmoni dan Ekosistem
Topik	:	Piramida makanan
Alokasi Waktu	:	1 x 40 menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat mendeskripsikan jaring-jaring makanan sebagai bentuk transfer energi antarmakhluk hidup.
- ❖ Peserta didik dapat menerjemahkan jaring-jaring makanan dalam bentuk piramida makanan.
- ❖ Peserta didik dapat mengaitkan besar kecil populasi makhluk hidup berdasarkan piramida makanan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- ❖ Berbinekaan global
- ❖ Bergotong-royong
- ❖ Mandiri
- ❖ Bernalar kritis
- ❖ Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ **Sumber Belajar** : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu

Sosial untuk SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet),
Lembar kerja peserta didik

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab :**
 1. Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
 3. Peserta didik dapat mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik :**
 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan jaring-jaring makanan sebagai bentuk transfer energi antarmakhluk hidup.
 2. Peserta didik dapat menerjemahkan jaring-jaring makanan dalam bentuk piramida makanan.
 3. Peserta didik dapat mengaitkan besar kecil populasi makhluk hidup berdasarkan piramida makanan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dapat mendeskripsikan jaring-jaring makanan sebagai bentuk transfer energi antarmakhluk hidup.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dapat menerjemahkan jaring-jaring makanan dalam bentuk piramida makanan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dapat mengaitkan besar kecil populasi makhluk hidup berdasarkan piramida makanan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Mengapa makhluk hidup membutuhkan energi ?
- ❖ Apa yang membedakan jaring-jaring dan piramida makanan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-3

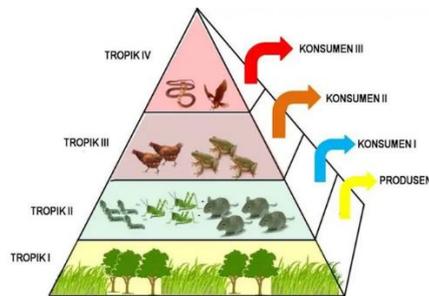
Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
5. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik
 - (-) mengapa makhluk hidup membutuhkan energi?
 - (-) Apa yang membedakan jaring-jaring makanan dan piramda makanan?
6. Guru menyampaikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan Inti

Penyajian kelas

1. Peserta didik membentuk kelompok masing-masing yang sudah ditentukan sebelumnya.
2. Guru menampilkan sebuah gambar



5. Pertanyaan pemantik : mengapa makhluk hidup membutuhkan energi?
6. Peserta didik menjawab sesuai kemampuannya

Bermain dengan kelompok (teams)

1. Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok.
2. Peserta didik bersama kelompok mampu mengambil kesimpulan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru pada LKPD. (**Critical Thinking**)
3. Masing-masing peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan LKPD yang telah diberikan oleh guru.
4. Setelah selesai mengerjakan, perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
5. LKPD dikumpulkan pada guru di depan kelas

Permainan (Games)

1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan bersama kelompok yaitu permainan menjawab soal sederhana yang ada pada kertas yang sudah ditempelkan oleh guru
2. Setiap kelompok berlomba menjawab soal yang ada pada kertas yang sudah disediakan oleh guru

3. Langkah-langkah tersebut diulangi oleh peserta didik sampai soal dapat terjawab semuanya.
4. Guru menghitung skor pada masing-masing kelompok dan menentukan skor tertinggi

Pertandingan (Tournament)

1. Siswa bersama-sama melaksanakan ice breaking.
2. Peserta didik melakukan persentasi hasil diskusi bersama kelompoknya.
3. Kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang maju ke depan.
4. Guru melaksanakan tournament dengan kelompok yang nilainya tertinggi pada games sebelumnya.

Penghargaan (Recognition)

1. Kelompok yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu dan jawaban benar menjadi pemenang dalam permainan.
2. Guru memberikan reward kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Kegiatan penutup

6. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.
7. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
8. Guru merefleksi materi pembelajaran.
9. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan pesan moral yang berhubungan dengan materi.

Pembelajaran ditutup dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik.

E. REFLEKSI		
TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK		
NO	PERNYATAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
<p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikutipembelajaran dengan pengayaan. <p>Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahamimateri atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP. 		

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-3

Nama :

Kelas :

Jelaskan keterkaitan antara tumbuhan dan hewan di dalam ekosistem!



Nilai

Paraf Otang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Hubungan makan dan dimakan merupakan upaya makhluk hidup untuk mendapatkan energi. Oleh karena itu, rantai makanan menggambarkan jalur energi yang ada pada suatu ekosistem. Hal ini ditandai dengan arah tanda panah yang mengarah ke yang memakan, yaitu yang mendapatkan energi. Namun, tidak semua energi ditransfer pada makhluk hidup saat makan. Hal ini karena sebagian energi sudah digunakan oleh organisme tersebut untuk tumbuh, bergerak, berkembang biak, dan memperbaiki sel-sel yang ada pada tubuhnya. Perkiraan energi yang digunakan sebesar 90% artinya, hanya ada 10% sisa energi yang bisa dikonsumsi. Transfer energi ini bisa digambarkan dalam bentuk piramida makanan

C. GLOSARIUM

Sinar Matahari

Sumber energi utama bagi makhluk hidup di Bumi

Produsen

Makhluk hidup yang menerima energi dari sinar matahari

Konsumen Primer

Makhluk hidup yang menerima energi dari produsen

Konsumen Tingkat Tinggi

Makhluk hidup yang menerima energi dari konsumen primer

D. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : RobbiDwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

Guru Kelas V SD Negeri 100601
Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
Peneliti

Hamdani, S.Pd
NIP. 198611222024211005

Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 100601
Pintu Padang

Tetti Khairani, S.Pd
NIP.19730708 200003 2 001

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 5 (IPA)**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Siti Aisyah Lubis
Instansi	:	SDN 100601 Pintu Padang
Tahun Penyusun	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	IPA
Fase / Kelas	:	C / 5
Bab 2	:	Harmoni dan Ekosistem
Topik	:	Ketidakseimbangan ekosistem
Alokasi Waktu	:	1 x 40 menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik mendeskripsikan peran jaring-jaring makanan dalam keseimbangan ekosistem.
- ❖ Peserta didik dapat mengaitkan fenomena yang terjadi pada suatu ekosistem dengan jaring-jaring makanan.
- ❖ Peserta didik dapat memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- ❖ Berbinekaan global
- ❖ Bergotong-royong
- ❖ Mandiri
- ❖ Bernalar kritis
- ❖ Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ **Sumber Belajar** : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu

Sosial untuk SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet),
Lembar kerja peserta didik

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab :**
 1. Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.
 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
 3. Peserta didik dapat mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik :**
 1. Peserta didik mendeskripsikan peran jaring-jaring makanan dalam keseimbangan ekosistem.
 2. Peserta didik dapat mengaitkan fenomena yang terjadi pada suatu ekosistem dengan jaring-jaring makanan.
 3. Peserta didik dapat memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan Peserta didik mendeskripsikan peran jaring-jaring makanan dalam keseimbangan ekosistem.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan fenomena yang terjadi pada suatu ekosistem dengan jaring-jaring makanan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa yang terjadi pada populasi makhluk hidup jika mereka bisa makan dan bertahan hidup?
- ❖ Apakah jaring-jaring makanan berhubungan dengan populasi makhluk hidup ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-4

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
5. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik
 - (-) Apa yang terjadi pada populasi makhluk hidup jika mereka bisa makan dan bertahan hidup?
 - (-) Apakah jaring-jaring makanan berhubungan dengan populasi makhluk hidup ?

6. Guru menyampaikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan Inti

Penyajian kelas

1. Peserta didik membentuk kelompok masing-masing yang sudah ditentukan sebelumnya.
2. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi ketidakseimbangan ekosistem
3. Pertanyaan pemantik : Apa yang terjadi pada populasi makhluk hidup jika mereka bisa makan dan bertahan hidup?
4. Peserta didik menjawab sesuai kemampuannya

Bermain dengan kelompok (teams)

1. Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok.
2. Peserta didik bersama kelompok mampu mengambil kesimpulan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru pada LKPD. (**Critical Thinking**)
3. Masing-masing peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan LKPD yang telah diberikan oleh guru.
4. Setelah selesai mengerjakan, perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
5. LKPD dikumpulkan pada guru di depan kelas

Permainan (Games)

1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan bersama kelompok yaitu menyusun kartu dominountuk menjawab soal sederhana yang ada pada kertas yang sudah ditempelkan oleh guru
2. Setiap kelompok berlomba menjawab soal yang ada pada kertas yang sudah disediakan oleh guru

3 Langkah-langkah tersebut diulangi oleh peserta didik sampai soal dapat terjawab semuanya.

4 Guru menghitung skor pada masing-masing kelompok dan menentukan 3 skor tertinggi

Pertandingan (Tournament)

1. Setiap kelompok bertanding menyusun kartu domino sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang disediakan.

2. Setiap anggota kelompok menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat serta menyusun kartu dengan sekreatif mungkin. (Critical Thinking, Gotong Royong)

3. Kemudian mempresentasikan hasil diskusinya.

Penghargaan (Recognition)

1. Kelompok yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu dan jawaban benar menjadi pemenang dalam permainan.

2. Guru memberikan reward kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Kegiatan penutup

1. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.

2. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

3. Guru merefleksi materi pembelajaran.

4. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan pesan moral yang berhubungan dengan materi.

5. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik.

E. REFLEKSI		
TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK		
NO	PERNYATAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL		
<p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikutipembelajaran dengan pengayaan. <p>Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahamimateri atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mecapai CP. 		

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

E. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

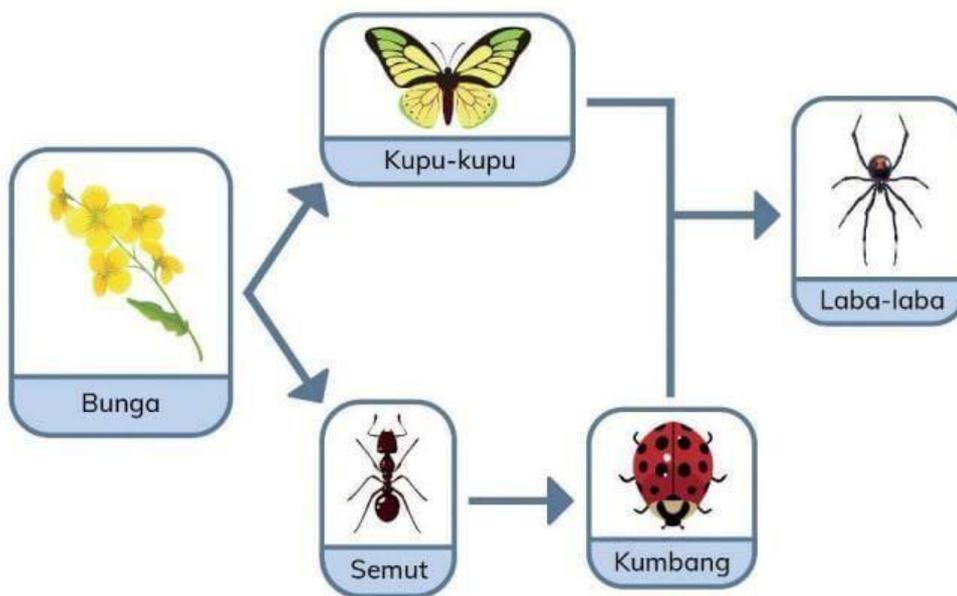
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-4

Nama :

Kelas :

Perhatikan jaring-jaring makanan di bawah ini!

Ada beberapa rantai makanan di bawah? Coba perhatikan jaring-jaring dibawah ini, laba-laba bisa berperan sebagai konsumen 2, namun juga bisa berperan sebagai konsumen 3.



Nilai

Paraf Otang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Jaring-jaring makanan menggambarkan bahwa antarmakhluk hidup memiliki ketergantungan untuk bertahan hidup. Adanya proses makan dan dimakan bisa kita lihat sebagai salah satu cara alam untuk mengendalikan populasi makhluk hidup agar tetap seimbang. Hewan herbivora akan mengontrol perkembangan tumbuhan dan hewan karnivora akan mengontrol perkembangan populasi hewan herbivora. Sebaliknya, produsen yang berlimpah dapat mendukung pertumbuhan hewan herbivora, sedangkan hewan karnivora dapat berbagi makanan dengan hewan lainnya. Hubungan inilah yang menjaga keseimbangan dalam suatu ekosistem

Jika ada suatu organisme yang tidak ada dan fungsinya tidak bisa digantikan, maka ekosistem akan mengalami ketidakseimbangan. Akan ada suatu organisme yang pertumbuhannya menjadi tidak terkendali. Ada pula organisme yang akan menurun populasinya karena kehilangan sumber makanan dan timbulnya persaingan makanan yang ketat. Dampaknya akan terjadinya kerusakan, bahkan kepunahan. Umumnya, hewan yang berada pada puncak rantai makanan berperan lebih besar dalam menjaga keseimbangan ekosistem karena satwa ini mengontrol perkembangan berbagai jenis satwa lainnya.

C. GLOSARIUM

Ekosistem

Hubungan timbal balik yang kompleks antara makhluk hidup dan lingkungannya, baik yang hidup maupun yang tak hidup

Komponen biotik

Makhluk hidup

Komponen Abiotik

Henda-benda tak hidup Sinar Matahari

D. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : RobbiDwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

Guru Kelas V SD Negeri 100601
Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
Peneliti

Hamdani, S.Pd
NIP. 198611222024211005

Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 1006001
Pintu Padang

Tetti Khairani, S.Pd
NIP.19730708 200003 2 001

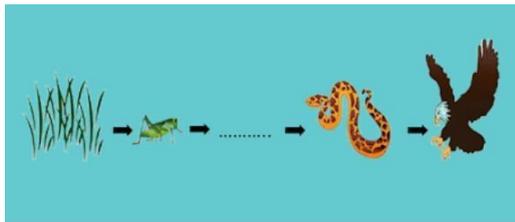
LAMPIRAN 3

Soal Siklus I Pertemuan I

Nama Siswa :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!



1. Perhatikan gambar berikut:

Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
- B. Katak
- C. Jerapah
- D. Singa

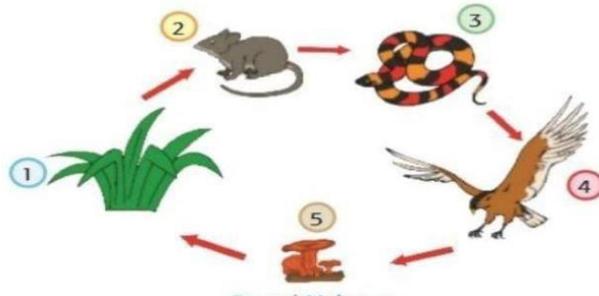
2. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

A.		
B.		
C.		
D.		

3. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan

- A. Lingkungan abiotik
- B. Lingkungan antik
- C. Lingkungan biologi
- D. Lingkungan biotik

4. Cermati gambar berikut!

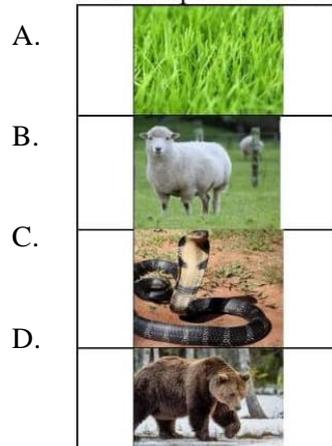


Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
 - B. Ular
 - C. Elang
 - D. Padi
5. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagaiupaya untuk mendapatkan....
- A. Gaya
 - B. Usaha
 - C. Gerak
 - D. Energi
6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....
- A. Ekosistem hutan
 - B. Ekosistem sawah
 - C. Ekosistem danau
 - D. Ekosistem laut
7. Cermati teks nonfiksi berikut!

Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengankonsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan- hewan carnivora (hewanpemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yangterakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukansebagaikonsumen puncak adalah ...



8. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena...
- Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 - Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 - Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
 - Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
9. Produsen dalam rantai makanan disebut...
- Rantai makanan
 - Jaring-jaring makanan
 - Piramida makanan
 - Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri
10. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagaidalam rantai makanan
- Konsumen 1
 - Produsen
 - Konsumen 2
 - Konsumen puncak
11. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 adalah . . .

- A. Padi
- B. Ular
- C. Tikus
- D. Elang

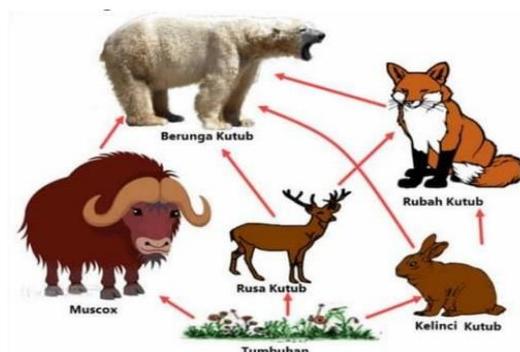


12. Cermati gambar berikut!

Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

....

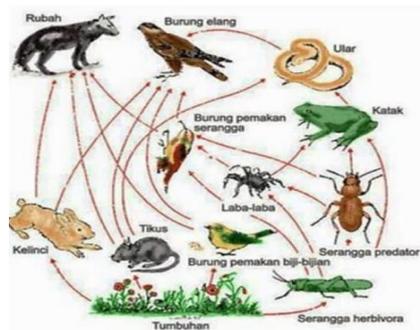
- A. Elang semakin banyak
 - B. Ular memakan padi
 - C. Elang tidak dapat makan
 - D. Belalang semakin banyak
13. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....
- A. Rumput
 - B. Jamur
 - C. Manusia
 - D. Kepiting
14. Cermati gambar berikut!



Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

15. Amati gambar berikut!



penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

16. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Jaring-jaring kehidupan
- D. Piramida makanan

17. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer

- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang

18. Cermati teks berikut!

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan pada serangkaian organisme dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah

- A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.
- B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
- C. makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.
- D. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.

19. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!

Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang. Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....

- A. Tanaman bayam
- B. Ulat
- C. Elang
- D. Burung

20. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya, pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang. Peristiwa diatas disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Piramida makanan
- D. Perpindahan makanan

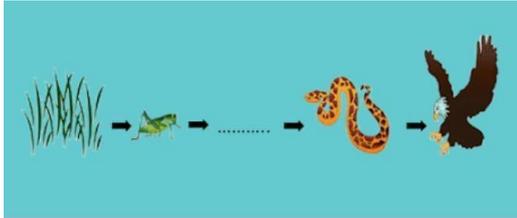
Soal Siklus I Pertemuan II

Nama Siswa :

Kelas :

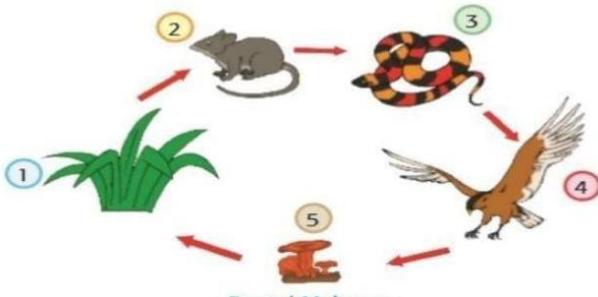
Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut:



Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
 - B. Katak
 - C. Jerapah
 - D. Singa
2. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan
- A. Lingkungan abiotik
 - B. Lingkungan antik
 - C. Lingkungan biologi
 - D. Lingkungan biotik
3. Cermati gambar berikut!



Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
 - B. Ular
 - C. Elang
 - D. Padi
4. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
- A. Gaya
 - B. Usaha
 - C. Gerak
 - D. Energi

5. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....

- A. Ekosistem hutan
- B. Ekosistem sawah
- C. Ekosistem danau
- D. Ekosistem laut

7. Cermati teks nonfiksi berikut!

Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengan konsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan-hewan carnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagai konsumen puncak adalah

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

8. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini

disebabkan karena....

- A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
- B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
- C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
- D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia

9. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai.....dalam rantai makanan

- A. Konsumen 1
- B. Produsen
- C. Konsumen 2
- D. Konsumen puncak

10. Cermati gambar berikut!



Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

- A. Elang semakin banyak
- B. Ular memakan padi
- C. Elang tidak dapat makan
- D. Belalang semakin banyak

11. Produsen dalam rantai makanan disebut...

- A. Rantai makanan
- B. Jaring-jaring makanan
- C. Piramida makanan
- D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri

12. Cermati gambar berikut!



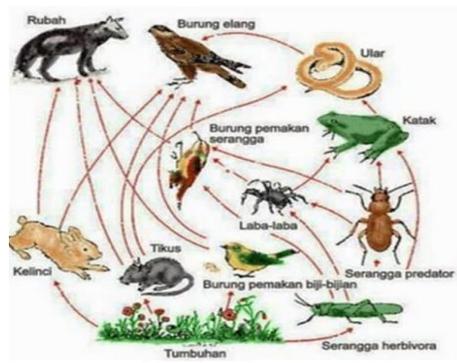
Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

13. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang. Peristiwa di atas disebut...

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Piramida makanan
- D. Perpindahan makanan

14. Amati gambar berikut!



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

15. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 adalah . . .

- A. Padi
- B. Ular
- C. Tikus
- D. Elang

16. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Jaring-jaring kehidupan
- D. Piramida makanan

17. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....

- A. Rumput
- B. Jamur
- C. Manusia
- D. Kepiting

18. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer
- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang

19. Cermati teks berikut!

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme

– dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali ini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah

- A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.
- B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
- C. makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.
- D. Pada kesempatan kali ini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.

20. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!

Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang

Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....

- A. Tanaman bayam
- B. Ulat
- C. Elang
- D. Burung

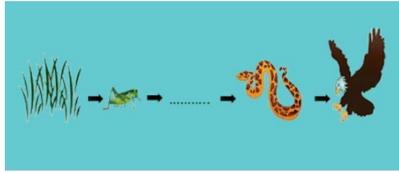
Soal Siklus II Pertemuan II

Nama Siswa :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

1. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagaiupaya untuk mendapatkan...
 - A. Gaya
 - B. Usaha
 - C. Gerak
 - D. Energi
2. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkankarena...
 - A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 - B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 - C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
 - D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
3. Produsen dalam rantai makanan disebut...
 - A. Rantai makanan
 - B. Jaring-jaring makanan
 - C. Piramida makanan
 - D. Organisme yang mampu membuat makananny sendiri
4. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....
 - A. Rumput
 - B. Jamur
 - C. Manusia
 - D. Kepiting
5. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai.....dalam rantai makanan
 - A. Konsumen 1
 - B. Produsen
 - C. Konsumen 2
 - D. Konsumen puncak
6. Perhatikan gambar berikut



Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
- B. Katak
- C. Jerapah
- D. Singa

7. Perhatikan gambar berikut!



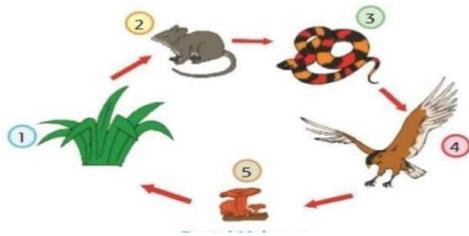
Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 adalah . . .

- A. Padi
- B. Ular
- C. Tikus
- D. Elang

8. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

A.		
B.		
C.		
D.		

9. Cermati gambar berikut!



Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
- B. Ular
- C. Elang
- D. Padi

10. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer
- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang

11. Cermati gambar berikut!

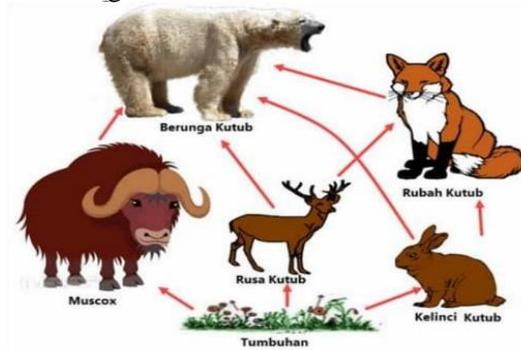


Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

- A. Elang semakin banyak
- B. Ular memakan padi

- C. Elang tidak dapat makan
- D. Belalang semakin banyak

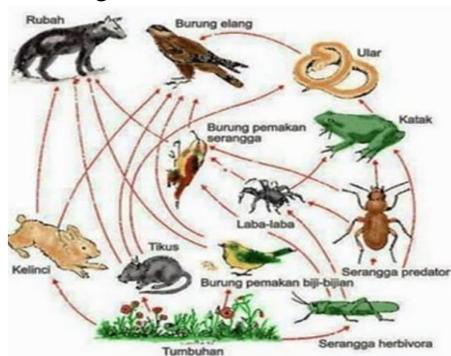
12. Cermati gambar berikut!



Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

13. Amati gambar berikut!



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

14. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan

- A. Lingkungan abiotik
- B. Lingkungan antik
- C. Lingkungan biologi
- D. Lingkungan biotik

15. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut...
- A. Jaring-jaring makanan
 - B. Rantai makanan
 - C. Jaring-jaring kehidupan
 - D. Piramida makanan
16. Cermati teks berikut!
- Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini. Kalimat utama dari paragraf di atas adalah
- A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.
 - B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
 - C. makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.
 - D. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.
17. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....
- A. Ekosistem hutan
 - B. Ekosistem sawah
 - C. Ekosistem danau
 - D. Ekosistem laut
18. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!
- Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang
- Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....
- A. Tanaman bayam
 - B. Ulat
 - C. Elang
 - D. Burung
19. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya
- Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang
- Peristiwa diatas disebut....
- A. Jaring-jaring makanan
 - B. Rantai makanan
 - C. Piramida makanan
 - D. Perpindahan makanan

20. Cermati teks nonfiksi berikut!

Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengan konsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan-hewan carnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagai konsumen puncak adalah

A.



B.



C.



D.



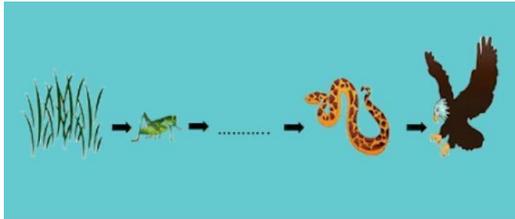
Soal Siklus II Pertemuan I

Nama Siswa :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut:



Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
- B. Katak
- C. Jerapah
- D. Singa

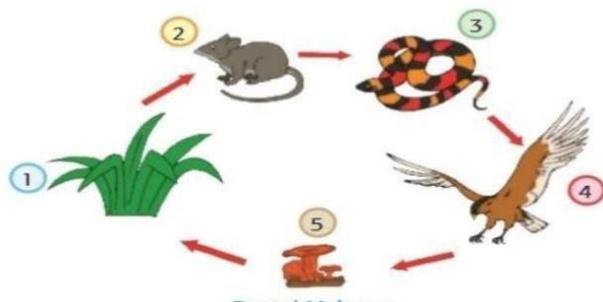
2. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

A.		
B.		
C.		
D.		

3. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan

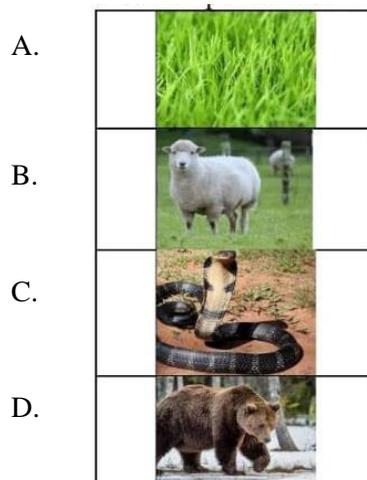
- A. Lingkungan abiotik
- B. Lingkungan antik
- C. Lingkungan biologi
- D. Lingkungan biotik

4. Cermati gambar berikut!



Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
 - B. Ular
 - C. Elang
 - D. Padi
5. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
- A. Gaya
 - B. Usaha
 - C. Gerak
 - D. Energi
6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....
- A. Ekosistem hutan
 - B. Ekosistem sawah
 - C. Ekosistem danau
 - D. Ekosistem laut
7. Cermati teks nonfiksi berikut!
- Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengan konsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan- hewan carnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.
- Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagai konsumen puncak adalah



8. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena....
- Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 - Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 - Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
 - Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
9. Produsen dalam rantai makanan disebut...
- Rantai makanan
 - Jaring-jaring makanan
 - Piramida makanan
 - Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri
10. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai....dalam rantai makanan
- Konsumen 1
 - Produsen
 - Konsumen 2
 - Konsumen puncak

11. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 adalah . . .

- Padi

- B. Ular
- C. Tikus
- D. Elang

12. Cermati gambar berikut!



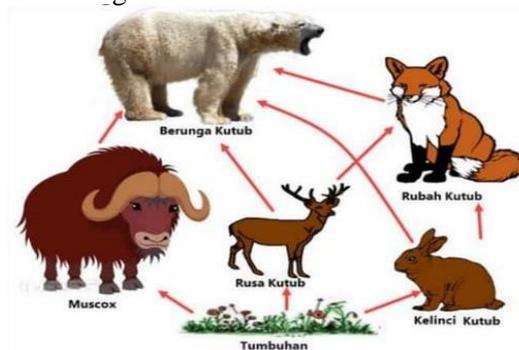
Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

- A. Elang semakin banyak
- B. Ular memakan padi
- C. Elang tidak dapat makan
- D. Belalang semakin banyak

13. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....

- A. Rumput
- B. Jamur
- C. Manusia
- D. Kepiting

14. Cermati gambar berikut!

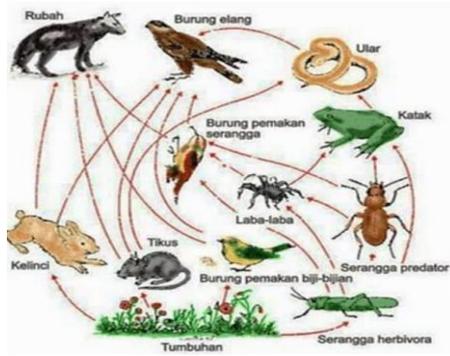


Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6

D. 7

15. Amati gambar berikut!



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

16. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Jaring-jaring kehidupan
- D. Piramida makanan

17. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer
- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang

18. Cermati teks berikut!

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini. Kalimat utama dari paragraf di atas adalah

- A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.
- B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
- C. makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.
- D. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.

19. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!

Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang

Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....

- A. Tanaman bayam
- B. Ulat
- C. Elang
- D. Burung

20. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya

Pohon mangga -> ulat -> burung ->

ular -> elang Peristiwa diatas

disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Piramida makanan
- D. Perpindahan makanan

LAMPIRAN 4

KUNCI JAWABAN

Siklus I Pertemuan I

1. D	11. B
2. A	12. B
3. D	13. C
4. B	14. A
5. B	15. B
6. A	16. D
7. C	17. B
8. D	18. C
9. C	19. B
10. C	20. D

Siklus I Pertemuan II

1. B	11. D
2. A	12. B
3. C	13. B
4. D	14. C
5. D	15. C
6. A	16. B
7. D	17. A
8. A	18. C
9. B	19. A
10. B	20. C

Siklus II Pertemuan I

1. D	11. B
2. A	12. B
3. D	13. C
4. A	14. A
5. B	15. B
6. B	16. D
7. C	17. B
8. D	18. C
9. C	19. B
10. C	20. D

Siklus II Pertemuan II

1. B	11. C
2. D	12. B
3. A	13. A
4. C	14. B
5. D	15. C
6. A	16. B
7. D	17. C
8. A	18. A
9. A	19. C
10. B	20. A

LAMPIRAN 5

Kisi-Kisi Soal Kognitif

Mata Pelajaran :IPA

Kelas : V

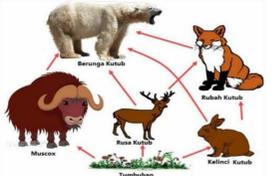
Materi : Harmoni dan Ekosistem

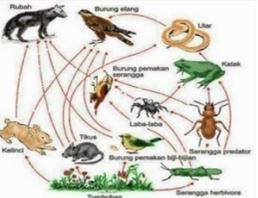
Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	No Soal	Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Kunci Jawaban
Pada fase C, Siswa dapat mendeskripsikan dan mengidentifikasi hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.	Menjelaskan hubungan makan dan di makan	1	1. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan.... A. Gaya B. Usaha C. Gerak D. Energi	C1 (Pengetahuan)	PG	D
	Mengategorikan fungsi dari produsen	2	2. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena.... A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk	C2 (Pemahaman)	PG	A

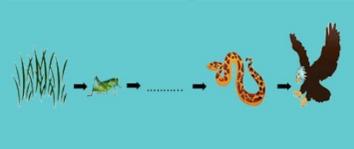
			<p>C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati</p> <p>D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia</p>			
	Menjelaskan produsen dalam rantai makanan	3	<p>3. Produsen dalam rantai makanan disebut...</p> <p>A. Rantai makanan</p> <p>B. Jaring-jaring makanan</p> <p>C. Piramida makanan</p> <p>D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri</p>	C1 (Pengetahuan)	PG	D
	Menunjukkan mana yang sebagai produsen	4	<p>4. Di bawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....</p> <p>A. Rumput</p> <p>B. Jamur</p> <p>C. Manusia</p> <p>D. Kepiting</p>	C1 (Pengetahuan)	PG	B
	Menyusun titik-titik yang kosong	5	<p>5. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan</p> <p>A. Konsumen 1</p> <p>B. Produsen</p> <p>C. Konsumen 2</p> <p>D. Konsumen puncak</p>	C6 (Kreasi)	PG	B

	Mengkategorikan ekosistem	6	6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana.... A. Ekosistem hutan B. Ekosistem sawah C. Ekosistem danau D. Ekosistem laut	C6 (Kreasi)	PG	A
	Menganalisis peran dari organisme	7	7. Perhatikan gambar berikut!  Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat I adalah . . . A. Padi B. Ular C. Tikus D. Elang	C4 (Analisis)	PG	C
	Mengkorelasikan konsumen tingkat II	8	8. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ... A  B  C  D	C4 (Analisis)	PG	D

<p>Memeriksa urutan konsumen pada gambar</p>	<p>9</p>	<p>9. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah</p> <p>....</p> <p>A. Tikus B. Ular C. Elang D. Padi</p>	<p>C4 (Analisis)</p>	<p>PG</p>	<p>C</p>
<p>Menyusun urutan rantai makanan</p>	<p>10</p>	<p>10. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah</p> <p>....</p> <p>A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer</p>	<p>C6 (Kreasi)</p>	<p>PG</p>	<p>C</p>

			D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang			
	Menyimpulkan isi gambar	11	<p>11. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah</p> <p>A. Elang semakin banyak B. Ular memakan padi C. Elang tidak dapat makan D. Belalang semakin banyak</p>	C5 (Evaluasi)	PG	B
	Menentukan jumlah rantai makanan	12	<p>12. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...</p> <p>A. 4 B. 5 C. 6 D. 7</p>	C3 (Aplikasi)	PG	B
	Menyimpulkan apa	13	13. Amati gambar berikut!	C5 (Evaluasi)	PG	C

	yang terjadi apabila populasi tikus menurun		 <p>Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat. B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat. C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun. D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun 			
	Menjelaskan lingkungan benda-benda mati	14	<p>14. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Lingkungan abiotik B. Lingkungan antik C. Lingkungan biologi D. Lingkungan biotik 	C1 (Pengetahuan)	PG	A
	Menjelaskan hubungan rantai makanan	15	<p>15. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Jaring-jaring makanan B. Rantai makanan C. Jaring-jaring kehidupan D. Piramida makanan 	C1 (Pengetahuan)	PG	B

	Mengutip kalimat utama pada pragraf		<p>16. Cermati teks berikut!</p> <p>Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.</p> <p>Kalimat utama dari paragraf di atas adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. C. Makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. D. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. 	C1(Pengetahuan)	PG	D
	Mengurutkan titik-titik pada gambar	17	<p>17.Perhatikan gambar berikut:</p> 	C3 (Aplikasi)	PG	B

			Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan diatas yaitu.... A. Rusa B. Katak C. Jerapah D. Singa			
	Mengurai kan peran dari konsumen puncak	18	18. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut! Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu.... A. Tanaman bayam B. Ulat C. Elang D. Burung	C2 (Pemahaman)	PG	C
	Menggambar kan peristiwa dalam ekosistem	19	19. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang Peristiwa diatas disebut.... A. Jaring-jaring makanan B. Rantai makanan C. Piramida makanan D. Perpindahan makanan	C1 (Pengetahuan)	PG	B
	Mengkore lasikan teks	20	20. Cermati teks nonfiksi berikut! Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengan konsumen sekunder (Konsumen tingkat II),	C4 (Analisis)	PG	D

	dengan gambar	<p>umumnya ditempati oleh hewan- hewan carnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora. Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagai konsumen puncak adalah ...</p> <p>A. </p> <p>B. </p> <p>C. </p> <p>D. </p>			
--	---------------	--	--	--	--

LAMPIRAN 6

LEMBAR ANKET SIKAP ILMIAH

❖ Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan kelas
2. Bacalah setiap pertanyaan dibawah ini dengan teliti
3. Berilah tanda (✓) untuk salah satu jawaban yang anda kehendaki pada setiap nomor. Adapun arti dari setiap jawaban yang telah disediakan adalah sebagai berikut:

S : Selalu

Sr : Sering

Kd : Kadang-kadang

Tp : Tidak pernah

No	Pernyataan	Respon			
		S	Sr	Kd	Tp
1	Saya selalu bertanya kepada guru dan teman , jika ada materi yang belum saya pahami				
2	Saya bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam melaksanakan praktikum				
3	Jika mengerjakan soal-soal IPA, saya lebih senang mengetahui kunci jawaban terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal				
4	Ketika saya menemukan sesuatu hal yang baru dalam praktikum, saya akan menggali informasi terkait materi tersebut dengan cara membaca buku				
5	Saya tidak meyakini suatu penemuan tanpa ada bukti yang jelas				
6	Saya tidak semangat melakukan eksperimen, karena sudah ada teori yang menjelaskan kebenaran eksperimen tersebut.				

No	Pernyataan	Respon			
		S	Sr	Kd	Tp
7	saya tidak menyajikan data berdasarkan pendapat, tetapi berdasarkan hasil pengamatan yang sebenarnya				
8	Saya akan mengubah dan menyesuaikan data yang tidak sesuai dengan yang diharapkan				
9	saya berhati-hati menyelesaikan soal yang diberikan guru untuk memperoleh nilai yang bagus				
10	Ketika saya berhati-hati dan fokus menyelesaikan soal, waktu saya terbuang sia-sia				
11	Saya harus mendengarkan saran dari orang lain sebagai pelajaran untuk perbaikan selanjutnya				
12	Saya senang dikritik ketika melakukan kesalahan dalam pembelajaran				
13	Saya lebih baik mendengarkan pendapat anggota kelompok lain daripada anggota kelompok sendiri				
14	Saya akan menunjukkan kerja sama yang solid dalam setiap kegiatan				
15	Jika anggota kelompok tidak sependapat dengan saya, saya akan mengerjakan dan menyelesaikannya sendiri				

LAMPIRAN 7

Kisi-Kisi Angket Sikap Ilmiah Siswa

Indikator	Deskriptor	Nomor item (+)	Nomor item (-)
Rasa ingin tahu	Menanyakan informasi yang ditemukan atau yang belum dimengerti.	1,2	3
Berfikir kritis	Tidak mudah mempercayai sesuatu atau menerima ide/gagasan kecuali dia sudah dapat membuktikan kebenarannya	4,5	6
Objektif	Sikap yang mampu memisahkan antara kebenaran dan pendapat pribadi	7	8
Ketekunan	Bersungguh-sungguh dalam melaksanakan praktikum	9	10
Berfikir terbuka	Menunjukkan sikap menghargai penemuan, pendapat, kritik, dan saran orang lain	11,12	13
Kerja sama	Kerja sama dalam bentuk kerja kelompok	14	15
Jumlah Butir Soal		9	6

LAMPIRAN 8

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100613
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : V/Ganjil
Pokok Bahasan : Harmoni dan Ekosistem
Nama Validator : Sri Handayani
Parinduri, M.Pd.Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

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

B. Skala penilaian

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

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan tujuan penelitian				
2.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
3.	Kejelasan dari maksud soal				
4.	Kemungkinan soal yang dapat terselesaikan				
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia				
6.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				
7.	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa				

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

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, Desember 2024
Validator

Sri Handayani Parinduri, M. Pd
NIDN. 2003029206

LAMPIRAN 9

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Handayani Parinduri, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen UIN SYAHADA Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Siswa Di Kelas V SD Negeri 100613 Pasar Lama”

Yang disusun oleh :

Nama : Siti Aisyah Lubis

NIM : 2120500135

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.
2.

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

Validator

Padangsi

Sri Handayani Parinduri, M. Pd
NIDN. 2003029206

LAMPIRAN 10

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Status Pendidikan : SD Negeri 100613 Pintu Padang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semeter : V/Ganjil

Pokok Bahasan : Harmoni dan Ekosistem

Nama Validator : Sri Handayani Prinduri, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

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

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format Modul Ajar				
	a. Kesesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				
	b. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				
	c. Kesesuaian antara banyaknya tujuan pembelajaran dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan, model, metode dalam pembelajaran terhadap pencapaian indicator				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dan pembagian kelompok dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap modul ajar				

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

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, Desember 2024
Validator

Sri Handayani Parinduri, M. Pd.
NIDN. 2003029206

LAMPIRAN 11

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP ILMIAH

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Sri Handayani Parinduri, M.Pd
Profesi : Dosen
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan

B. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kelayakan instrumen penilaian sikap ilmiah dalam materi ekosistem menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*

C. PETUNJUK

1. Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
2. Makna poin validitas adalah
 - 4= sangat baik/jelas/menarik/layak/mudah/sesuai/tepat
 - 3= baik/jelas/menarik/layak/mudah/sesuai/tepat
 - 2= kurang baik/jelas/menarik/layak/mudah/sesuai/tepat
 - 1= sangat kurang/jelas/menarik/layak/mudah/sesuai/tepat
3. Apabila ada saran, koreksi dan tambahan mohon Ibu berkenan langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi

D. PENILAIAN

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penelitian			
		1	2	3	4
A. Konstruksi					
1.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas				
2.	Kalimat bebas dari pernyataan yang tidak relevan dengan objek yang tidak dipersoalkan atau kalimatnya merupakan pernyataan yang diperlukan				
3.	Kalimat bebas dari pernyataan yang bersigat negatif ganda				
4.	Kalimat bebas dari pernyataan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu makna				
5.	Kalimat bebas dari pernyataan yang mungkin disetujui atau dikosongkan oleh hampir semua responden				
6.	Setiap pernyataan berisi satu gagasan secara lengkap				
B. Bahasa					
7.	Bahasa pernyataan komunikatif sesuai dengan jenjang pendidikan siswa atau responden				
8.	Pernyataan menggunakan bahasa Indonesia yang baku				

Padangsidimpuan, Desember 2024
Validator

Sri Handayani Parinduri, M. Pd.
NIDN. 2003029206

LAMPIRAN 12**Lembar Observasi Guru****Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih**

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai Pelajaran		
2.	Guru mengucapkan salam		
3.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai Pelajaran		
4.	Mengabsen siswa/i		
5.	Guru membahas kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran		
6.	Guru memberikan pertanyaan pelantik untuk didiskusikan bersama		
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
8.	Guru membagi kelompok siswa		
9.	Guru menampilkan sebuah gambar dan memberikan pertanyaan		
10.	Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok		
11.	Guru mengumpulkan LKPD		
12.	Guru memberikan sebuah permainan dan membimbing siswa		
13.	Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas		

14.	Guru memberikan apresiasi dan reward kepada pemenang serta seluruh siswa/i		
Kegiatan Akhir			
15.	Guru memberikan soal evaluasi secara mandiri		
16.	Guru melakukan bimbingan untuk menyimpulkan materi		
15.	Guru merefleksi materi pembelajaran		
16.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca doa dan mengucapkan salam		

Keterangan:

Ya = 1
 Tidak = 0

Guru kelas V SDN 100601 Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
 Peneliti

Hamdani, S. Pd

Siti Aisyah Lubis

LAMPIRAN 13

Lembar Observasi Siswa

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajarseperti buku, alat tulis dan dll.		
		b. Menjawab salam guru		
		c. Mendengarkan guru mengabsen.		
		d. Mendengarkan kesepakatan belajar		
		e. Menjawab pertanyaan pemantik		
		f. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		
2	Kegiatan inti	a. Siswa membentuk kelompok yang telah dibagi guru		
		b. Siswa melihat gambar dan menjawab pertanyaan		
		c. Siswa berdiskusi menyelesaikan LKPD		
		d. Mengumpulkan LKPD		
		e. Melakukan permainan		
		f. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas		
		g. Siswa mendapatkan apresiasi dan reward sebagai pemenang		
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		
		b. Siswa memberikan kesimpulan		
		c. siswa merefleksi materi pembelajaran		
		c. Membaca do'a setelah belajar dan menjawab salam		

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Observer

Hamdani, S. Pd

NIP. 198611222024211005

LAMPIRAN 14

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

A. Identitas Validator

Nama : Sri Handayani Parinduri, M. Pd.

Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran Teams Gamens Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dan Sikap Ilmiah Di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang**”. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria :
Sangat sesuai : 4 Tidak Sesuai : 2
Sesuai : 3 Sangat Tidak Sesuai : 1
2. Jika Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.

C. Validasi Instrumen

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuain pertanyaan observasi dengan tujuan observasi				
2	Pertanyaan observasi mudah dipahami oleh peserta didik				
3	Pedoman observasi layak digunakan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif				
4	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				
5	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas				
Jumlah					
Total					
Rata- Rata Skor					

Catatan:

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

Padangsidempuan, Desember 2024
Validator

Sri Handayani Parinduri, M.Pd.
NIDN. 2003029206

LAMPIRAN 15

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai Pelajaran		√
2.	Guru mengucapkan salam	√	
3.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai Pelajaran	√	
4.	Mengabsen siswa/i		√
5.	Guru membahas kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran		√
6.	Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk didiskusikan bersama	√	
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
Kegiatan Inti			
8.	Guru membagi kelompok siswa	√	
9.	Guru menampilkan sebuah gambar dan memberikan pertanyaan	√	
10.	Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok	√	
11.	Guru mengumpulkan LKPD	√	
12.	Guru memberikan sebuah permainan dan membimbing siswa	√	
13.	Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas		√

14.	Guru memberikan apresiasi dan reward kepada pemenang serta seluruh siswa/i	√	
Kegiatan Akhir			
15.	Guru memberikan soal evaluasi secara mandiri		√
16.	Guru melakukan bimbingan untuk menyimpulkan materi		√
17.	Guru merefleksi materi pembelajaran		√
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca doa dan mengucapkan salam	√	

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Guru kelas V SDN 100601
Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
Peneliti

Hamdani, S. Pd
NIP. 1986112220242111005

Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135

LAMPIRAN 16

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai Pelajaran	√	
2.	Guru mengucapkan salam	√	
3.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai Pelajaran	√	
4.	Mengabsen siswa/i		√
5.	Guru membahas kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran	√	
6.	Guru memberikan pertanyaan pelantik untuk didiskusikan bersama	√	
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
Kegiatan Inti			
8.	Guru membagi kelompok siswa	√	
9.	Guru menampilkan sebuah gambar dan memberikan pertanyaan		√
10.	Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok	√	
11.	Guru mengumpulkan LKPD	√	
12.	Guru memberikan sebuah permainan dan membimbing siswa	√	
13.	Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas	√	

14.	Guru memberikan apresiasi dan reward kepada pemenang serta seluruh siswa/i		√
Kegiatan Akhir			
15.	Guru memberikan soal evaluasi secara mandiri		√
16.	Guru melakukan bimbingan untuk menyimpulkan materi		√
17.	Guru merefleksi materi pembelajaran	√	
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca doa dan mengucapkan salam	√	

Keterangan:

Ya = 1
 Tidak = 0

Guru kelas V SDN 100601
 Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
 Peneliti

Hamdani, S. Pd
 NIP. 1986112220242111005

Siti Aisyah Lubis
 NIM. 2120500135

LAMPIRAN 17

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai Pelajaran	√	
2.	Guru mengucapkan salam	√	
3.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai Pelajaran	√	
4.	Mengabsen siswa/i		√
5.	Guru membahas kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran	√	
6.	Guru memberikan pertanyaan pelantik untuk didiskusikan bersama		√
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
8.	Guru membagi kelompok siswa	√	
9.	Guru menampilkan sebuah gambar dan memberikan pertanyaan	√	
10.	Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok	√	
11.	Guru mengumpulkan LKPD	√	
12.	Guru memberikan sebuah permainan dan membimbing siswa	√	
13.	Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas	√	

14.	Guru memberikan apresiasi dan reward kepada pemenang serta seluruh siswa/i	√	
Kegiatan Akhir			
15.	Guru memberikan soal evaluasi secara mandiri	√	
16.	Guru melakukan bimbingan untuk menyimpulkan materi		
17.	Guru merefleksi materi pembelajaran		√
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca doa dan mengucapkan salam	√	

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Guru kelas V SDN 100601
Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
Peneliti

Hamdani, S. Pd
NIP. 1986112220242111005

Siti Aisyah Lubis
NIM. 2120500135

LAMPIRAN 18

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai Pelajaran	√	
2.	Guru mengucapkan salam	√	
3.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai Pelajaran	√	
4.	Mengabsen siswa/i	√	
5.	Guru membahas kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran	√	
6.	Guru memberikan pertanyaan pelantik untuk didiskusikan bersama	√	
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
Kegiatan Inti			
8.	Guru membagi kelompok siswa	√	
9.	Guru menampilkan sebuah gambar dan memberikan pertanyaan		
10.	Guru memberikan LKPD masing-masing kelompok	√	
11.	Guru mengumpulkan LKPD	√	
12.	Guru memberikan sebuah permainan dan membimbing siswa	√	
13.	Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas	√	

14.	Guru memberikan apresiasi dan reward kepada pemenang serta seluruh siswa/i	√	
Kegiatan Akhir			
15.	Guru memberikan soal evaluasi secara mandiri	√	
16.	Guru melakukan bimbingan untuk menyimpulkan materi		√
17.	Guru merefleksi materi pembelajaran	√	
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca doa dan mengucapkan salam	√	

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Guru kelas V SDN 100601
Pintu Padang

Pintu Padang, Februari 2025
Peneliti

Hamdani, S. Pd
NIP. 1986112220242111005

Siti Aisyah Lubis
NIM. 212050013

LAMPIRAN 19

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajarseperti buku, alat tulis dan dll.		√
		b. Menjawab salam guru	√	
		c. Mendengarkan guru mengabsen.		√
		d. Mendengarkan kesepakatan belajar		√
		e. Menjawab pertanyaan pemantik		√
		f. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		√
2	Kegiatan inti	a. Siswa membentuk kelompok yang telah dibagi guru	√	
		b. Siswa melihat gambar dan menjawab pertanyaan		√
		c. Siswa berdiskusi menyelesaikan LKPD	√	
		d. Mengumpulkan LKPD	√	
		e. Melakukan permainan	√	
		f. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas		√
		g. Siswa mendapatkan apresiasi dan reward sebagai pemenang	√	
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		√
		b. Siswa memberikan kesimpulan		√
		c. siswa merefleksi materi		√

		pembelajaran		
		d. Membaca do'a setelah belajar dan menjawab salam	√	

Keterangan:

Ya = 1 Tidak = 0

Observer

Hamdani, S. Pd
NIP. 198611222024211005

LAMPIRAN 20

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis dan dll.		√
		a) Menjawab salam guru	√	
		b) Mendengarkan guru mengabsen.		√
		c) Mendengarkan kesepakatan belajar	√	
		d) Menjawab pertanyaan pemantik		√
		f. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		√
2	Kegiatan inti	a. Siswa membentuk kelompok yang telah dibagi guru	√	
		b. Siswa melihat gambar dan menjawab pertanyaan		√
		c. Siswa berdiskusi menyelesaikan LKPD	√	
		d. Mengumpulkan LKPD	√	
		e. Melakukan permainan	√	
		f. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas	√	
		g. Siswa mendapatkan apresiasi dan reward sebagai pemenang		√
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		√
		b. Siswa memberikan kesimpulan		√
		c. siswa merefleksi materi	√	

		pembelajaran		
		d. Membaca do'a setelah belajar dan menjawab salam	√	

Keterangan:

Ya

= 1

Tidak = 0

Observer

Hamdani, S. Pd

NIP. 198611222024211005

LAMPIRAN 21

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis dan dll.	√	
		b. Menjawab salam guru	√	
		c. Mendengarkan guru mengabsen.	√	
		d. Mendengarkan kesepakatan belajar	√	
		e. Menjawab pertanyaan pemantik	√	
		f. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		√
2	Kegiatan inti	a. Siswa membentuk kelompok yang telah dibagi guru	√	
		b. Siswa melihat gambar dan menjawab pertanyaan		√
		c. Siswa berdiskusi menyelesaikan LKPD	√	
		d. Mengumpulkan LKPD	√	
		e. Melakukan permainan	√	
		f. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas	√	
		g. Siswa mendapatkan apresiasi dan reward sebagai pemenang	√	
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		√
		b. Siswa memberikan kesimpulan	√	
		c. siswa merefleksi materi	√	

		pembelajaran		
		c. Membaca do'a setelah belajar dan menjawab salam	√	

Keterangan:

Ya = 1 Tidak = 0

Observer

Hamdani, S. Pd
NIP. 198611222024211005

LAMPIRAN 22

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II

Beri tanda (√) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis dan dll.		√
		b. Menjawab salam guru	√	
		c. Mendengarkan guru mengabsen.	√	
		d. Mendengarkan kesepakatan belajar	√	
		e. Menjawab pertanyaan pemantik	√	
		f. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	√	
2	Kegiatan inti	a. Siswa membentuk kelompok yang telah dibagi guru	√	
		b. Siswa melihat gambar dan menjawab pertanyaan	√	
		c. Siswa berdiskusi menyelesaikan LKPD	√	
		d. Mengumpulkan LKPD	√	
		e. Melakukan permainan	√	
		f. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas	√	
		g. Siswa mendapatkan apresiasi dan reward sebagai pemenang	√	
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	√	
		b. Siswa memberikan kesimpulan		√
		c. siswa merefleksi materi	√	

		pembelajaran		
		c. Membaca do'a setelah belajar dan menjawab salam	√	

Keterangan:

Ya

= 1

Tidak = 0

Observer

Hamdani, S. Pd

NIP. 198611222024211005

LAMPIRAN 23

DATA ANALISIS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																			JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				20
1	Gibran	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	12	60	Baik
2	Rifat	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15	75	Baik
3	Aulia	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	11	55	Cukup Baik
4	Siska	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	9	45	Cukup Baik
5	Fitri	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	10	50	Cukup Baik
6	Adlia	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	10	50	Cukup Baik
7	Najla	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
8	Ismiatul	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	5	25	Kurang Baik
9	Fikri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	15	75	Baik
10	Zuhri	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	9	45	Cukup Baik
11	Desti	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	10	50	Cukup Baik
12	Najwa	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	7	35	Kurang Baik
13	Arkan	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	6	30	Kurang Baik
14	Adli	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	5	25	Kurang Baik
15	Rangga	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
16	Arham	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	5	25	Kurang Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																						800		
JUMLAH RATA-RATA																						50		
KATEGORI																						Cukup Baik		

Keterangan

Ya : 1

Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
≤ 39	Kurang Baik

LAMPIRAN 24

DATA ANALISIS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN II

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																			JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				20
1	Gibran	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
2	Rifat	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	15	75	Baik
3	Aulia	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	11	55	Cukup Baik
4	Siska	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	11	55	Cukup Baik
5	Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
6	Adlia	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	12	60	Baik
7	Najla	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik
8	Ismiatul	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	13	65	Baik
9	Fikri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	15	75	Baik
10	Zuhri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17	85	Baik
11	Desti	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12	60	Baik
12	Najwa	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	11	55	Cukup Baik
13	Arkan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	12	60	Baik
14	Adli	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	12	60	Baik
15	Rangga	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
16	Arham	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11	55	Cukup Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																						1.085		
JUMLAH RATA-RATA																						68		
KATEGORI																						Baik		

Keterangan

Ya : 1

Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
≤ 39	Kurang Baik

LAMPIRAN 25

DATA ANALISIS SISWA SIKLUS II PERTEMUAN I

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																			JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				20
1	Gibran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Sangat Baik
2	Rifat	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80	Baik
3	Aulia	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	14	70	Baik
4	Siska	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	15	75	Baik
5	Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
6	Adlia	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	80	Sangat Baik
7	Najla	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
8	Ismiatul	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	13	65	Baik
9	Fikri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
10	Zuhri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
11	Desti	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	75	Baik
12	Najwa	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	12	60	Baik
13	Arkan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	12	60	Baik
14	Adli	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	12	60	Baik
15	Rangga	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
16	Arham	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	13	65	Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																						1.245		
JUMLAH RATA-RATA																						78		
KATEGORI																						Baik		

Keterangan

Ya : 1
Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
≤ 39	Kurang Baik

LAMPIRAN 26

DATA ANALISIS SISWA SIKLUS II PERTEMUAN II

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																			JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
1	Gibran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
2	Rifat	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17	85	Sangat Baik
3	Aulia	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik
4	Siska	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Sangat Baik
5	Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
6	Adlia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
7	Najla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
8	Ismiatul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
9	Fikri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
10	Zuhri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
11	Desti	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
12	Najwa	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14	70	Baik
13	Arkan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	Sangat Baik
14	Adli	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	70	Baik
15	Rangga	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Sangat Baik
16	Arham	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	13	65	Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																					1.420		
JUMLAH RATA-RATA																					89		
KATEGORI																					Sangat Baik		

Keterangan

Ya : 1

Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
≤ 39	Kurang Baik

LAMPIRAN 27**DATA SKOR PRE-TEST, POST-TEST DAN N-GAIN SIKAP ILMIAH**

No	Nama	Nilai		Gain	N-Gain	Kategori
		Pre-Test	Post-Test			
1	Gibran	75	85	10	40	Sedang
2	Rifat	47	75	28	53	Sedang
3	Aulia	42	80	40	69	Sedang
4	Siska	45	82	37	67	Sedang
5	Fitri	50	82	32	64	Sedang
6	Adlia	55	83	28	62	Sedang
7	Najla	63	83	20	54	Sedang
8	Ismiatul	72	85	13	46	Sedang
9	Fikri	82	87	5	28	Rendah
10	Zuhri	53	83	30	64	Sedang
11	Desti	45	75	30	55	Sedang
12	Najwa	42	75	33	57	Sedang
13	Arkan	32	72	40	59	Sedang
14	Adli	35	70	35	54	Sedang
15	Rangga	32	57	25	37	Sedang
16	Arham	28	60	32	44	Sedang
Skor Terendah		28	57			
Skor Tertinggi		82	87			
Rata –rata		49,68	76,93		53	SEDANG
Skor ideal		100				

LAMPIRAN 27

DOKUMENTASI



1. Guru menjelaskan materi

Gambar guru menjelaskan materi pembelajaran dengan topik rantai makanan kepada peserta didik.



2. Guru membagikan LKPD

Gambar guru membagikan LKPD kepada peserta didik untuk melihat sudah seberapa jauh memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru sebelumnya.



3.

Gambar peserta didik mengumpulkan LKPD kepada guru bukti peserta didik sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.



4. Guru memberikan permainan dan membimbing peserta didik

Gambar guru memberikan permainan dan membimbing peserta didik, pada kegiatan ini guru sudah membagi peserta didik kedalam 3 kelompok untuk menyelesaikan permainan yang berisikan soal secara bersama.



5. Guru membagikan soal kognitif

Gambar guru membagikan soal kognitif kepada peserta didik, pada kegiatan ini peserta didik menjawab soal yang diberikann guru untuk mengetahui sudah sejauh mana pemahaman materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.



6. Peserta didik menjawab angket yang diberikan

Pada kegiatan ini peserta didik diberikan angket oleh guru untuk dapat menilai sikap ilmiah yang dimiliki masing-masing peserta didik.



7. Guru dan peserta didik merefleksi materi

Pada kegiatan ini guru dan peserta didik merefleksi kembali materi pembelajaran diakhir pertemuan.



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

Nomor : 352 /Un.28/E.1/TL.00.9/01/2025

22 Januari 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 100601 Pintu Padang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Siti Aisyah Lubis
NIM : 2120500135
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. Imam Bonjol Gg. Mesjid Lk. III Aek Tampang

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang"**

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian mulai tanggal 21 Januari 2025 s.d. tanggal 21 Februari 2025 dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 100601 PINTU PADANG
KECAMATAN BATANG ANGKOLA
Jl. Mandailing KM. 19,5 Desa Pintu Padang, Koe Pos 22773
E-mail : sdn100601pintupadang@gmail.com

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor : /SD/ 85 / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tetty Khairani, S.Pd
NIP : 1973070820000320001
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SD Negeri No.100601 Pintu Padang

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor. 352/Un.28/E. 1./TL.00.9/01/2025 Tanggal 21 Januari 2025 tentang peermohonan izin Mengadakan Penelitian Untuk Penulusann Skripsi dari Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Siti Aisyah Lubis
NIM : 2120500135
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melakukan Penelitian di SD Negeri 1006001 Pintu Padang untuk keperluan skripsi dengan judul “ **Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dan Sikap Ilmiah Di Kelas V SD Negeri 100601 Pintu Padang**”

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



Pintu Padang, 01 Februari 2025
SD Negeri No. 100601 Pintu Padang
Tetty Khairani, S.Pd
NIP:197307082000032001